

Universidad Católica de Santa María
Escuela de Postgrado
Maestría en Educación con Mención en Gestión de
los Entornos Virtuales para el Aprendizaje



**LA GAMIFICACIÓN POR APLICACIONES EN EL APRENDIZAJE
DEL IDIOMA EXTRANJERO INGLÉS EN ESTUDIANTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA FRANCISCO MOSTAJO DE TIABAYA,
AREQUIPA 2020**

Tesis presentada por los Bachilleres:

López Apaza, Cahuide Lucho

Quispe Hañari, Jesus David

Para optar el Grado Académico de

**Maestro en Educación con mención en
Gestión de los Entornos Virtuales para el
Aprendizaje.**

Asesor: **Dr. Turpo Gebera, Osbaldo
Washington**

Arequipa-Perú

2020

UCSM-ERP

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA
ESCUELA DE POSTGRADO
DICTAMEN APROBACIÓN DE BORRADOR DE TESIS

Arequipa, 19 de Octubre del 2020

Dictamen: 000519-C-EPG-2020

Visto el borrador de tesis del expediente 000519, presentado por:

2016007611 - LOPEZ APAZA CAHUIDE LUCHO

2018003201 - QUISPE HAÑARI JESUS DAVID

Titulado:

**LA GAMIFICACIÓN POR APLICACIONES EN EL APRENDIZAJE
DEL IDIOMA EXTRANJERO INGLÉS EN ESTUDIANTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA FRANCISCO MOSTAJO DE TIABAYA,
AREQUIPA 2020**

Nuestro dictamen es:

APROBADO

**1435 - TOMAYLLA QUISPE YGNACIO SALVADOR
DICTAMINADOR**



**2467 - CATERIANO CHAVEZ TATIANA JACQUELINE
DICTAMINADOR**



**6557 - TURPO GEBERA OSBALDO WASHINGTON
DICTAMINADOR**



Dedicado a Dios por iluminarme con su sabiduría en el camino de mi carrera profesional, así mismo a mi padre Heriberto por mostrarme y enseñarme con su ejemplo el amor y el aprecio por los libros, también quiero dedicar este trabajo a mis estudiantes y a los profesores que influyeron en mi formación profesional a quienes guardo profundo respeto y admiración.

Cahuide Lucho.

Dedicado a mi madre que ha sido, será y seguirá siendo la luz que alumbrará mi camino. Ahora que me miras desde arriba todos mis logros serán los tuyos. Sé que estarás conmigo siempre hasta el día que nos volvamos a encontrar.

A mis hermanos que siempre me apoyan en los buenos y malos momentos.

A mis amigos que de ellos aprendo mucho y juntos logramos nuestros objetivos.

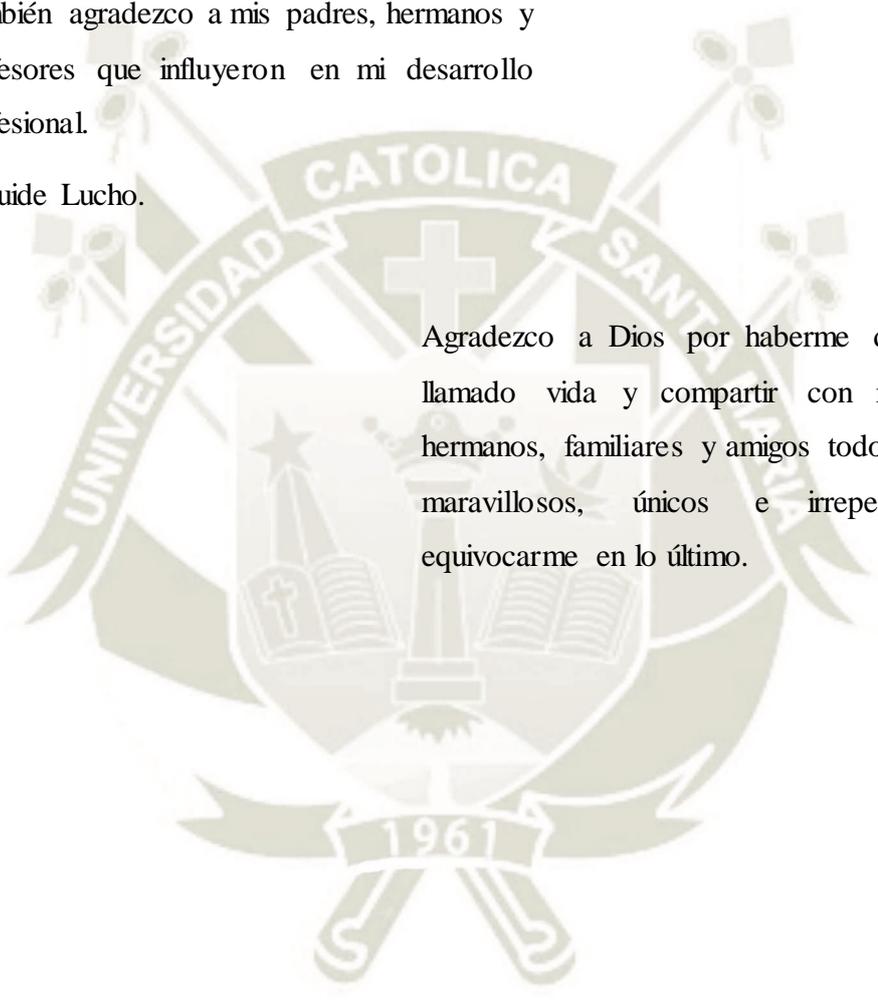
Jesús David.

Agradezco a la Universidad Católica de Santa María por los conocimientos adquiridos y por forjar en mí el sentido ético y moral.

Agradezco al Dr. Osbaldo Turpo por su guía y orientación en el desarrollo del presente trabajo de investigación.

También agradezco a mis padres, hermanos y profesores que influyeron en mi desarrollo profesional.

Cahuide Lucho.



Agradezco a Dios por haberme dado este lapso llamado vida y compartir con mi madre, mis hermanos, familiares y amigos todos los momentos maravillosos, únicos e irrepetibles. Espero equivocarme en lo último.

Jesus David.

RESUMEN

La investigación tiene por objetivo utilizar la técnica de la gamificación por aplicaciones para mejorar el aprendizaje del idioma extranjero inglés en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa.

La metodología del proceso de enseñanza aprendizaje yace en que los estudiantes se involucren en el programa gamificado propuesto y en cada una de las actividades que se desarrollan. Se concede todo el protagonismo a los estudiantes incitándoles a participar, reflexionar y sacar sus propias conclusiones sobre la realidad en cual se encuentran inmersos con la estrategia didáctica de la gamificación, considerada como una estrategia metodológica para promover la motivación y participación de los estudiantes, la que fue aplicada por medio de 10 apps.

La investigación se propone responder a la pregunta ¿La técnica de la gamificación por aplicaciones mejora el aprendizaje del idioma extranjero inglés en los estudiantes de educación secundaria? El enfoque metodológico es cuantitativo y el diseño es cuasiexperimental. Se utilizaron el pretest y postest, para conocer el dominio del inglés antes y después del experimento, que consistió en la aplicación de veinte sesiones de aprendizaje utilizando la técnica de la gamificación con apps: Duolingo, Voscreen, Edmodo, LyricsTraining, Kahoot!, ClassDojo, Edpuzzle, LingoDeer, Quizizz, y Socrative. Los instrumentos se aplicaron a 18 estudiantes y los resultados se analizaron en el programa SPSS V25.

Los resultados evidencian que la técnica de la gamificación por aplicaciones mejora significativamente el aprendizaje del idioma extranjero inglés en los estudiantes de educación secundaria, comparando los resultados del pretest que es de 8.79 puntos en promedio, respecto del postest consolidado de 14,67 puntos en promedio, hay una mejora de los aprendizajes de 5,88 puntos entre el pretest y el postest en la escala vigesimal. Asimismo, el 70,17% de estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Mostajo, Arequipa, en promedio están satisfechos de trabajar en el aula con la gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés.

Palabras clave: Gamificación, didáctica del inglés, enseñanza de idioma extranjero, enseñanza del inglés, aprendizaje del inglés.

ABSTRACT

The objective of the research is to use the technique of gamification by applications to improve the learning of the English as a foreign language in the students of the Francisco Mostajo Secondary Educational Institution in Tiabaya, Arequipa.

The methodology of the teaching-learning process is that the students get involved in the proposed gamified program and in each of the activities that are developed. Student are given all the leading role, encouraging them to participate, reflect and draw their own conclusions about the reality in which they are immersed with the didactic strategy of gamification, considered as a methodological strategy to promote the motivation and participation of students, which was applied through 10 apps.

The research aims to answer the question Does the application gamification technique improve the learning of the English as a foreign language in secondary school students? The methodological approach is quantitative, and the design is quasi-experimental. The pre-test and post-test were used to know the command of English before and after the experiment, which consisted of the application of twenty learning sessions using the gamification technique with apps: Duolingo, Voscreen, Edmodo, LyricsTraining, Kahoot!, ClassDojo, Edpuzzle, LingoDeer, Quizizz, y Socrative. The instruments were applied to 18 students and the results were analyzed in the SPSS V25 program.

The results show that the application gamification technique significantly improves the learning of the English foreign language in secondary education students, comparing the results of the pre-test of 8.79 points on average, with respect to the consolidated post-test of 14.67 points in on average, there is an improvement in learning of 5.88 points between the pre-test and the post-test on the vigesimal scale. Likewise, 70.17% of students from the Francisco Mostajo Secondary Educational Institution in Tiabaya, Arequipa, on average are satisfied with working in the classroom with gamification by applications in learning the English foreign language.

Keywords: Gamification, English didactics, foreign language teaching, English teaching, English learning.

ÍNDICE

RESUMEN	v
ABSTRACT	vi
ÍNDICE	vii
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	xi
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I	4
MARCO TEÓRICO	4
1. Marco Conceptual	4
1.1 Aspectos generales de la gamificación.....	4
1.1.1 El juego	4
1.1.2 La importancia del juego en el aula	5
1.1.3 Características y beneficios de los juegos serios	6
1.1.4 El juego vs una actividad gamificada	7
1.1.5 La gamificación.....	8
1.1.6 Principios psicológicos de la gamificación.....	12
1.1.7 La gamificación en el contexto y proceso educativo	13
1.1.8 La motivación	16
1.1.9 La teoría del flujo	18
1.1.10 Gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje	19
1.1.11 La gamificación como estrategia didáctica	21
1.2 TIC y la enseñanza aprendizaje del inglés	25
1.2.1 Aplicación de la gamificación para la enseñanza aprendizaje del idioma inglés	26
1.2.2 Ejemplos de gamificación en el aula y aplicaciones móviles como estrategia didáctica de la enseñanza y aprendizaje del inglés.....	27
1.3 Enseñanza y Aprendizaje del Inglés como lengua extranjera (EFL)	42
1.3.1 Enfoques y métodos para la enseñanza del idioma inglés	45
1.3.2 El Método Comunicativo en la enseñanza aprendizaje del inglés	47
1.3.3 ¿Qué elementos y habilidades son necesarios para el aprendizaje de idiomas con éxito en un salón de clases?.....	51
1.3.4 Habilidades del idioma inglés	52

1.4	Análisis de Antecedentes Investigativos	62
1.4.1	Antecedentes a Nivel Internacional	63
1.4.2	Antecedentes a Nivel Nacional	64
1.4.3	Antecedentes a Nivel Local	65
CAPITULO II		66
2. METODOLOGÍA		66
2.1	Descripción del Problema	66
2.2	Análisis de variables e indicadores	67
2.3	Interrogantes	70
2.4	Tipo de investigación	71
2.5	Nivel de Investigación.....	71
2.6	Justificación del Problema	72
2.7	Análisis de variables.....	73
2.8	Validación del instrumento	75
2.9	Población y muestra	76
2.10	La técnica de análisis de datos	76
CAPÍTULO III.....		77
3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN		77
3.1	Resultados de la investigación	77
3.2	Análisis e interpretación de los resultados de la aplicación del pretest y postest respecto del nivel aprendizaje del idioma extranjero inglés	77
3.3	Análisis e interpretación de los resultados en el proceso de gamificación	78
3.4	Análisis e interpretación de los resultados del postest	79
3.5	Análisis e interpretación de resultados del cuestionario de encuesta	81
3.6	Prueba de normalidad de variables.....	101
3.6.1	Prueba de la variable independiente:	102
3.6.2	Prueba de normalidad de la variable dependiente.....	104
3.6.3	Prueba de normalidad de las dos variables relacionadas	106
3.7	Análisis de fiabilidad de los instrumentos de investigación	109
3.8	Discusión y análisis de resultados	111
CONCLUSIONES.....		117
SUGERENCIAS.....		118
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....		119
ANEXOS.....		124

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de las variables	69
Tabla 2 Población de estudiantes de la Institución Educativa	76
Tabla 3 Registro de evaluación pretest	78
Tabla 4 Nivel de rendimiento académico pre y post aplicación de programa de estudio	80
Tabla 5 Porcentaje de mejora entre el pretest y postest	80
Tabla 6 Las aplicaciones te ayudan en el aprendizaje	81
Tabla 7 Creas tu avatar y perfil fácilmente	82
Tabla 8 Crear tu perfil y el avatar te permite interactuar mejor	83
Tabla 9 Te parecen interesantes las actividades y recursos multimedia	85
Tabla 10 Los recursos multimedia enriquecen tu aprendizaje	86
Tabla 11 Subir de nivel en una aplicación te motiva en el aprendizaje	87
Tabla 12 Subir de nivel en una aplicación mejorarás tus habilidades comunicativas	88
Tabla 13 Participarías más si recibes premios o insignias	89
Tabla 14 Si tu grupo recibe un premio o insignia te esforzarás para alcanzar la meta ...	91
Tabla 15 Las competencias en las aplicaciones te ayudan a mejorar tu aprendizaje	92
Tabla 16 Las evaluaciones te proporcionan suficiente ayuda para el dominio del inglés	93
Tabla 17 Las aplicaciones mejoran tu habilidad para hablar en inglés	94
Tabla 18 Las aplicaciones mejoran tu habilidad para leer en inglés	95
Tabla 19 Las aplicaciones mejoran habilidad para escribir en inglés	96
Tabla 20 Las aplicaciones mejoran tu habilidad para escuchar en inglés	97
Tabla 21 Estas satisfecho de trabajar con las aplicaciones en el curso de inglés	98
Tabla 22 Consolidado general de la encuesta	100
Tabla 23 Resumen del procesamiento de los casos	102
Tabla 24 Descriptivos	103
Tabla 25 Pruebas de normalidad	103
Tabla 26 Resumen del procesamiento de los casos	104
Tabla 27 Descriptivos	105
Tabla 28 Pruebas de normalidad	105
Tabla 29 Resumen del procesamiento de los casos	106
Tabla 30 Descriptivos	107
Tabla 31 Pruebas de normalidad	107
Tabla 32 Información general de alfa de Cronbach después de la tabla de normalidad entre ellos	109
Tabla 33 Escala: todas las variables	110
Tabla 34 Estadísticos de fiabilidad	111
Tabla 35 Estadísticos de resumen de los elementos	111
Tabla 36 Estadísticas de muestras emparejadas	112

Tabla 37 Correlaciones	113
Tabla 38 Habilidades del idioma inglés	147
Tabla 39 Programación de sesiones de aprendizaje	147



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Aspectos que resaltan los juegos serios	6
Figura 2 Pirámide de los Elementos de gamificación.....	10
Figura 3 Aspectos clave de las actividades formativas.....	16
Figura 4 Aspectos relevantes para gamificar	18
Figura 5 Mecánicas de un sistema gamificado	22
Figura 6 Dinámicas en los sistemas de gamificación:	24
Figura 7 Diez aplicaciones y el desarrollo de cuatro habilidades del inglés	28
Figura 8 Output: Lo que el estudiante habla y escribe.....	43
Figura 9 Input: Lo que el estudiante habla y escribe	44
Figura 10 Actividades comunicativas y no comunicativas	49
Figura 11 Actividades Comunicativas	50
Figura 12 Tres elementos para el aprendizaje del idioma inglés	51
Figura 13 Las cuatro habilidades del idioma inglés.....	53
Figura 14 Las aplicaciones te ayudan en el aprendizaje	81
Figura 15 Creas tu avatar y perfil fácilmente.....	82
Figura 16 Crear tu perfil y el avatar te permite interactuar mejor	84
Figura 17 Te parecen interesantes las actividades y recursos multimedia.....	85
Figura 18 Los recursos multimedia enriquecen tu aprendizaje	86
Figura 19 Subir de nivel en una aplicación te motiva en el aprendizaje	87
Figura 20 Subir de nivel en una aplicación mejorarás tus habilidades comunicativas ...	88
Figura 21 Participarías más si recibes premios o insignias.....	90
Figura 22 Si tu grupo recibe un premio o insignia te esforzarás para alcanzar la meta..	91
Figura 23 Las competencias en las aplicaciones te ayudan a mejorar tu aprendizaje	92
Figura 24 Las evaluaciones te proporcionan suficiente ayuda para el dominio del inglés	93
Figura 25 Las aplicaciones mejoran tu habilidad para hablar en inglés	95
Figura 26 Las aplicaciones mejoran tu habilidad para leer en inglés	96
Figura 27 Las aplicaciones mejoran habilidad para escribir en inglés	97
Figura 28 Las aplicaciones mejoran tu habilidad para escuchar en inglés	98
Figura 29 Estas satisfecho de trabajar con las aplicaciones en el curso de inglés	99

INTRODUCCIÓN

Una de las principales potencialidades de la gamificación, es que en el sentido (serio) del juego, y en la práctica pedagógica, se desarrollan actividades lúdicas mediante la aplicación de herramientas sencillas y de uso cotidiano que sensorialmente los estudiantes están habituados para responder inmediatamente, al ser motivados por la competencia, la disputa, el premio, la recompensa, los incentivos, etc. que hayan sido programados, lo que eleva significativamente los aprendizajes del idioma extranjero inglés.

Si se busca despertar el interés por el juego en el alumno, aplicando la dinámica de la recompensa, de la competición, del interés sobre la actividad, estableciendo una conexión entre los juegos y el aprendizaje, pues algunos docentes inconscientemente hemos venido empleando el juego en contextos de no juego para lograr resultados específicos en el aula.

Los profesores debemos dejar de lado la enseñanza tradicional y buscar el aprendizaje participativo, el aprendizaje con el apoyo de las TIC, con las redes sociales, con los instrumentos y aplicaciones en Smartphone y equipos móviles, al margen del anticuado proceso de enseñanza aprendizaje tradicional, en el que cada estudiante buscaba individualmente su progreso al margen de su entorno, generando fastidio y rechazo en la mayoría de los estudiantes.

Por ello la importancia de nuestra investigación, que busca una mejor alternativa didáctica mediante la gamificación, buscando mejorar la motivación y el interés por el estudio. Es momento de transformar los materiales didácticos adecuándolos a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, de la sociedad digitalizada, con un nuevo enfoque de producción de materiales educativos basados en la lógica de los juegos, que implican una mayor interactividad humano-máquina, pero con componentes lúdicos.

Es hora de cambiar el material didáctico tradicional con estos nuevos enfoques y concepción del material educativo basado en interfaces digitales e interactivas, con situaciones lúdicas y problemáticas similares a la lógica de funcionamiento de los juegos, para lograr mejores niveles de aprendizaje, o de aprendizaje significativo, mejorando también el nivel de aprendizaje significativo.

La investigación tiene por objetivo utilizar la técnica de la gamificación por aplicaciones para mejorar el aprendizaje del idioma extranjero inglés en los estudiantes

de educación secundaria, con el propósito de comprobar en qué medida la técnica de la gamificación determina un aprendizaje significativo del idioma extranjero inglés, lo que representa al mismo tiempo lograr aprendizajes significativos.

El dominio del inglés es cada vez más necesario para la comunicación, por ello el interés por aprender el idioma, incluso a nivel familiar, con esfuerzos considerables para mejorar el aprendizaje del inglés en los niños y adolescentes en edad escolar, pese a que el dominio del inglés es muy bajo, por cuanto el sistema escolar no logra los resultados esperados, generalmente se aprende fuera del aula, porque existen pocos profesores con capacidades y competencias para enseñar inglés, existen pocas oportunidades de aprendizaje del inglés, y son pocos los espacios para compartir y aprender el idioma inglés en nuestro medio hispanohablante o bilingüe intercultural con idiomas nativos.

Para tener éxito en la enseñanza del idioma inglés es necesario asegurar la continuidad, con un sistema de evaluación permanente, que permita medir el nivel de dominio del inglés.

La tesis se encuentra ordenada en tres capítulos:

En el primer capítulo se consigna el marco teórico donde desarrollamos los conceptos fundamentales dentro de las bases teóricas científicas relacionados con el tema y que sirven de base en la elaboración del presente trabajo; así también se aborda los antecedentes de la investigación los cuales nos dan un panorama y visión de los estudios realizados en contextos internacionales, nacionales y locales.

En el segundo capítulo, se ha considerado la metodología la cual comprende la descripción del problema, interrogantes, tipo de investigación, la justificación.

En el tercer capítulo se encuentra los resultados de la investigación y discusión, así como el análisis e interpretación de los resultados de la aplicación de los instrumentos.

Finalmente se presenta las conclusiones y sugerencias a las cuales se arribó con el desarrollo de la investigación; la referencia bibliográfica muestra los libros que se consultaron, los mismos que sustentan el marco teórico y por último se muestra los anexos que evidencian el desarrollo de la presente investigación.

HIPÓTESIS:

- H1: La aplicación de la técnica de la gamificación mejora significativamente el aprendizaje del idioma extranjero inglés en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa.
- H0: El uso y aplicación de la técnica de la gamificación NO mejora el aprendizaje del idioma extranjero inglés en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa.

OBJETIVOS:

Objetivo General:

Evaluar si la técnica de la gamificación por aplicaciones mejora significativamente el aprendizaje del idioma extranjero inglés en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa.

Objetivos específicos:

- a. Determinar el nivel de aprendizaje del idioma extranjero inglés en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Mostajo Miranda de Tiabaya, Arequipa, como pretest antes de aplicar experimentalmente la técnica de la gamificación.
- b. Determinar el mejoramiento del aprendizaje del idioma extranjero inglés en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Mostajo Miranda de Tiabaya, Arequipa, al aplicar el postest, después de la experimentalmente con la técnica de la gamificación.
- c. Determinar que habilidades del idioma extranjero inglés fueron más influenciadas por la técnica de la gamificación en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Mostajo Miranda de Tiabaya, Arequipa.
- d. Conocer el nivel de satisfacción de los estudiantes después de la aplicación del programa gamificado de sesiones en la Institución Educativa Secundaria Francisco Mostajo Miranda de Tiabaya, Arequipa.

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

LA GAMIFICACIÓN POR APLICACIONES EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA EXTRANJERO INGLES

Marco Conceptual

1.1 Aspectos generales de la gamificación

1.1.1 El juego

El juego desde sus inicios fue una forma innata de aprender, no solo los humanos utilizamos los juegos, sino muchas especies de mamíferos desde hace miles de años, evolutivamente, se considera una actividad esencial para el desarrollo de muchos organismos (Contreras & Eguía, 2016).

El juego ha sido desde siempre una actividad agradable, como una forma de entretenimiento antes que una obligación, sin embargo, el juego en el aula tiene una connotación de trabajo al cual se le aplica una buena dosis de empeño, tiempo, concentración y expectativa (Contreras & Eguía, 2016).

Hoy en día los docentes que se sienten comprometidos con el proceso de aprendizaje de sus estudiantes cambian sus rutinas por otras, son creativos, aportan nuevas ideas, estrategias que faciliten en los estudiantes este proceso. El juego es una actividad universalizada, a todas las personas, en todos los tiempos y para todas las condiciones de vida, hoy se encuentra a los niños de cualquier parte del planeta jugando con un celular plantas vs zombis o a una niña cuidando al gato Tom.

La didáctica nos dice que el juego es un momento de esparcimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción y gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero descanso. En este sentido favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención, se concentran en lo que hacen, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo, pero sobre todo el juego limpio.

Las nuevas formas de juego, elementos, habilidades, capacidades hacen que el jugador aprenda nuevas estrategias, cosas complejas de manera inconsciente sin que el jugador se dé cuenta, siendo su aprendizaje constante. Si no hay diversión en el aprendizaje, entonces dejamos de aprender.

1.1.2 La importancia del juego en el aula

La competitividad entre los niños o niñas se realiza no para estimular la adversidad ni para ridiculizar al otro, sino como estímulo para el aprendizaje significativo. El juego debería darse en las IE a través de los aparatos electrónicos, aplicaciones, pero siempre guiadas y orientadas por el docente; los tiempos cambian, ya se quedaron atrás muchos de los juegos tradicionales conocidos como el trompo, las canicas, entre otros; para dar paso a los nuevos juegos online se nos olvida que los estudiantes necesitan esa dosis de juego.

El juego planificado como estrategia en el aula no solo le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión sino facilitara el aprendizaje, siempre y cuando el docente haya recorrido junto con él ese camino actividades entretenidas donde el estudiante no tenga temor a equivocarse puesto que el aprendizaje conducido por esta senda proporciona seguridad, confianza en sí mismo todos estos valores internalizaran los conocimientos de modo significativo y no como tradicionalmente se ha enseñado por mera repetición.

El disfrute en todo momento que pasa el estudiante en el salón de clase. Con el juego bien planificado en función de los conocimientos que el niño o la niña deba adquirir, en función de la edad, los intereses, el ritmo de aprendizaje, entre otros, ese momento no sólo llenas sus expectativas, sino que también hace crecer al docente comprometido con su labor. Cuando se quieran logras competencias mediante el juego el docente debe proporcionar experiencias significativas en cada etapa o niveles aumentando la dificultad de las actividades lúdicas sin que el estudiante sienta presión, sino muy por el contrario lo haga de manera libre y espontanea, pero el esfuerzo va haciendo la vivencia más agradable llenando las expectativas de los estudiantes.

La integración de los juegos en las diversas áreas curriculares de la educación básica entrelaza cualquier contenido, competencia, capacidad de manera amena y entretenida. El docente al incluir el juego en el salón de clases puede ampliar los procesos

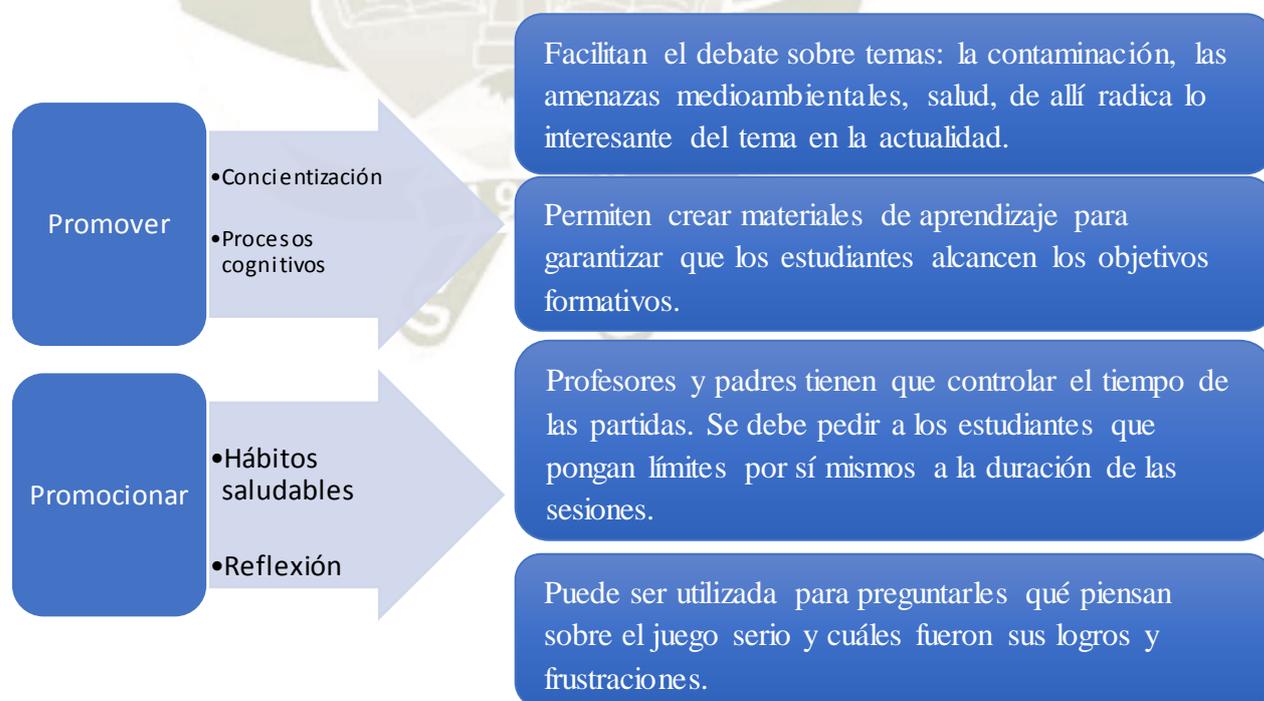
cognitivos de sus estudiantes como el prestar atención, acatar las reglas, participar, deseo e interés, ser valorado, relacionarse mejor, ser creativo, todo esto sin mucho esfuerzo.

1.1.3 Características y beneficios de los juegos serios

Los juegos serios presentan algunas características importantes como:

- Hechos para la educación, el entrenamiento en habilidades determinadas, la comprensión de procesos complejos, sean sociales, políticos, económicos o religiosos.
- Se relacionan con aspectos de la realidad. Esto favorece la identificación del jugador con el área de la realidad que se está representando en el ambiente virtual.
- Se presentan como ambientes 3D en el que se le permite una práctica "segura" a los aprendices en algunas áreas. En los casos de entrenamiento, por ejemplo, un simulador, se entrena a una persona para conducir un vehículo.
- Hay intereses manifiestos en sus contenidos políticos, económicos, psicológicos, educativo y religiosos (Marcano, 2008).

Figura 1 Aspectos que resaltan los juegos serios



Adaptado de Videojuegos en el aula. Manual para docentes. [En línea]. Felicia, Patrick (2009). < http://games.eun.org/upload/GIS_HANDBOOK_ES?.pdf >

1.1.4 El juego vs una actividad gamificada

Los autores Foncubierta y Rodriguez (2014) sostienen que un juego es algo ya terminado, concluido, es decir un producto en concreto, en cambio la gamificación más enfocada a un propósito didáctico. Por otra parte, algunas diferencias entre estos términos son: primero que la gamificación influye significativamente en el comportamiento de los estudiantes, aparte de los efectos benéficos como la diversión el disfrute. La gamificación crea vivencias únicas en la que los estudiantes sienten autonomía y control de la actividad realizada, modificando su comportamiento (Hamari & Koivisto, 2013).

Según Foncubierta y Rodriguez (2014) nos explican que, cuando un profesor hace uso de un juego, intenta que los alumnos entren de lleno en un mundo de fantasía, un espacio mágico de diversión y entretenimiento. Mientras que cuando incorpora un ranking de puntuaciones, un desafío contrarreloj o una tarea basada en la resolución de enigmas lo que está haciendo es estructurar su propio universo del juego con unas reglas y unas pautas. Por otra parte, en una actividad gamificada, el aprendizaje se da como en un juego, pero no desarrollando un juego específico. Estos autores concuerdan en las diferencias entre estos dos términos, pero resulta esencial si queremos implementar esta estrategia en nuestras sesiones con éxito y sin cometer alguna equivocación (Simoes et al., 2013).

Además, Foncubierta y Rodriguez (2014) dejan claro que, con estos elementos del juego, los participantes le dedican más tiempo a la actividad y se implican más en ella.

Segun Muntean (2011), afirma que utilizando la gamificación en el e-learning se espera conseguir una conducta de aprendizaje más eficiente e implicatorio. Por otro lado, se habla sobre el estímulo que provocan los videojuegos sobre la producción de dopamina (Johnson et al., 2013). Estos autores concuerdan que el juego y sus elementos pueden resolver problemas como la falta de atención, la inactividad, sentir que no hay dificultades ya que el aprendizaje se da como alguien dijera sin querer queriendo ya que los estudiantes están en un ambiente en el que cometer un error no es un pecado más bien una oportunidad nueva de aprender.

Un aspecto clave es la capacidad de la gamificación para motivar a los estudiantes y dotar a la enseñanza de un carácter más atractivo (Simoes et al., 2013).

Una de sus ventajas es que incorpora aquello que realmente importa desde el mundo de los videojuegos sin utilizar ningún juego concreto y aumentando a su vez el nivel de involucración de los estudiantes. Esto quiere decir que extrae los elementos del juego que lo hacen divertido, los adapta y los aplica en el proceso de enseñanza, pues a la gente le gusta jugar, pero a diario se encuentra con hechos o actividades de poca o nula motivación. Desde este punto de vista, la gamificación es un proceso que induce motivación en estas actividades y la educación es, debido a esto, un área con un gran potencial para su aplicación (Lee & Hammer, 2011).

Los estudiantes en su vida diaria y más aún en el contexto que nos encontramos de educación remota utilizan los entornos digitales, por ser muy intuitivo y familiar para ellos: visitas YouTube, Facebook, WhatsApp son muy motivantes, es preciso llevar esa motivación al ámbito didáctico. Respecto a ello los docentes deben ampliar estos espacios de aprendizaje dentro y fuera del salón de clases. Con esto nos referimos a que los estudiantes puedan adquirir la lengua extranjera del idioma inglés en cualquier momento o lugar siempre y cuando las tareas y actividades estén diseñadas para cualquier dispositivo móvil. En este contexto la gamificación, el rol de la tecnología, la experiencia de juego es crucial para desenvolvernos competentemente en este nuevo milenio; las actividades gamificadas están desarrollando el rol activo del estudiante a fin de que los actores educativos reflexionen sobre el alto potencial de su aplicación curricular.

1.1.5 La gamificación

Aunque parezca un tema nuevo, la gamificación es una técnica o estrategia de aprendizaje que se aplica hace más de una década en el proceso de enseñanza aprendizaje, donde se traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo con el fin de lograr aprendizajes significativos.

En nuestro caso, los resultados del proceso de enseñanza aprendizaje del idioma extranjero inglés en la educación peruana tiene muy pocos logros positivos, los estudiantes generalmente terminan cada nivel educativo sin comprender lo que leen o lo que escriben y muy difícilmente se pueden comunicar en inglés, pese a que existe un programa estructurado para su enseñanza desde la educación primaria.

Por ello la importancia de implementar nuevas formas, métodos, técnicas, estrategias de enseñanza del idioma inglés en la educación secundaria, con herramientas denominadas ahora aplicaciones, apps (acortamiento del inglés application), o aplicaciones móviles, aplicaciones informáticas diseñadas para ser ejecutada en todo tipo de dispositivos móviles, que permiten efectuar diversas tareas de acceso a servicios, cálculos, actividades de entretenimiento, etc.

¿Y cuáles serían las ventajas para la aplicación de herramientas móviles en la gamificación y en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma extranjero inglés en la educación secundaria?

Las aplicaciones útiles para el proceso de gamificación por lo general se encuentran disponibles a través de ciertas plataformas de distribución, o por intermedio de las compañías propietarias de los sistemas operativos móviles tales como Android, iOS, BlackBerry OS, Windows Phone, entre otros. Al ser aplicaciones residentes en los dispositivos están escritas en lenguaje de programación compilado, y su funcionamiento y recursos se encaminan a aportar una serie de ventajas.

1.1.5.1 Los fundamentos de la gamificación y la taxonomía de Bloom

Los fundamentos de la gamificación son las dinámicas, las mecánicas y los componentes. Las dinámicas son el concepto y la estructura implícita del juego. Las mecánicas son los procesos que provocan el desarrollo del juego y los componentes son las implementaciones específicas de las dinámicas y mecánicas: avatares, insignias, puntos colecciones, rankings, niveles, equipos, entre otros (Werbach & Hunter, 2012). La interacción de estos tres elementos es lo que genera la actividad gamificada como se presenta en la figura 2.

La gamificación entonces sería un conjunto de dinámicas conceptuales del juego que determinan ciertas mecánicas que desarrollan el juego que finalmente premian el esfuerzo con algunos componentes, que en realidad son los premios, tal como se muestra en diversos programas como el de América TV, en su programa de entretenimiento familiar “¿Sabes más que un niño de primaria?” donde se lanzaban preguntas a los participantes para que puedan ser respondidas las cuales tenían un valor de 15000 puntos a su vez las personas podían interactuar por medio de la aplicación móvil “AMÉRICA TVGO” un simulador del programa. Esto permitió a los participantes puedan jugar

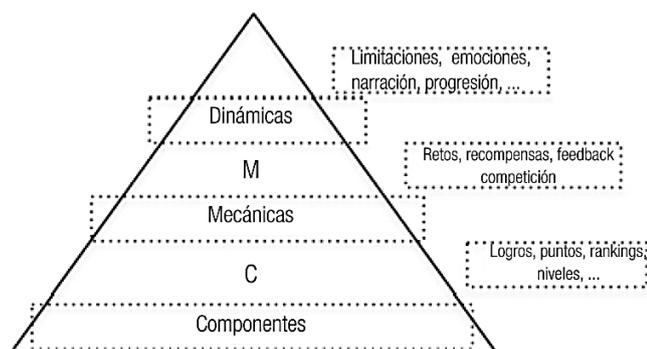
durante la transmisión del programa en vivo a través de algún dispositivo móvil (Smartphone o Tablet). Esto motivo a superar algunas marcas de manera individual y colectiva, generando una actividad gamificada que podemos emular o simular en el aula.

1.1.5.2 Aplicaciones móviles para la gamificación

La gamificación es el empleo de dinámicas de juego en entornos no lúdicos, en este caso en el entorno de aplicativos para celular.

La técnica de la gamificación fomenta la utilización de las aplicaciones en el proceso de enseñanza aprendizaje, con algunas funcionalidades para motivar a los estudiantes a través del entretenimiento y conseguir que se convierta en un usuario recurrente de estas aplicaciones porque se trata de una experiencia entretenida que motiva a realizar ciertas acciones a través de una dinámica de juego.

Figura 2 Pirámide de los Elementos de gamificación



Fuente: Adaptado de Werbach (2012).

En realidad, se trata de trasladar la mecánica de los juegos al aula, con el propósito de lograr aprendizajes significativos de contenidos, habilidades y destrezas, que en conjunto conforman las competencias que el Ministerio de Educación pugna por lograr en todos los estudiantes de la educación básica regular.

Por ello la gamificación se considera una estrategia didáctica aplicable en cualquier asignatura, en cualquier área curricular, para mejorar el aprendizaje en todas las dimensiones de la Taxonomía de Bloom, que tradicionalmente nos indica, las dimensiones: cognoscitiva, psicomotora y afectiva y en la taxonomía mejorada para la era digital, pasando de las Habilidades de pensamiento Orden inferior (LOTS) a las de orden superior (HOTS) en seis pasos: recordar, comprender, aplicar, analizar, evaluar y crear.

En el contexto educativo, la gamificación está siendo utilizada tanto como una herramienta de aprendizaje en diferentes áreas y asignaturas, como para el desarrollo de actitudes y comportamientos colaborativos y el estudio autónomo (Caponetto et al., 2014).

En el contexto educativo nacional se conoce aun relativamente el concepto de gamificación, sobre todo en los profesores de educación básica regular, con algunos atisbos en la educación superior, y es que la gamificación no debe ser institucional sino singular y personal de cada profesor. De hecho, no debe verse tanto como un proceso institucional sino directamente relacionado con un proyecto didáctico contextualizado, con significatividad y transformador del proceso de enseñanza-aprendizaje (Carolei et al., 2016).

Existen diversas investigaciones que han demostrado los beneficios de la gamificación en el aula, incluso con algunas modificaciones y propuestas interesantes, con algunos experimentos que finalmente convierten a la gamificación en una estrategia didáctica reconocida, sin embargo, es necesario normalizar el juego en el aula para evitar la sobreestimulación a los juegos y videojuegos comerciales que llegan a ludopatías que sin exagerar son difíciles de controlar por los padres de menores de edad o por los jóvenes y adultos universitarios y trabajadores en general, que podría conducir a un problema difícil de controlar. Además, si el alumnado no muestra interés alguno por su aprendizaje la gamificación de una actividad puede incluso llegar a contaminar el proceso de enseñanza-aprendizaje (Tori, 2016).

Los estudiantes de esta época están más empoderados que antes, requieren mayor atención y un trato horizontal, incluso quieren imponer sus intereses personales y utilizando las herramientas tecnológicas que superen al profesor, controlar las actividades al mismo nivel del profesor, incluso por encima del profesor, tratando demostrar que saben más que el profesor apoyados en las herramientas tecnológicas de búsqueda de información, de aplicaciones y de software específico. Lo que desea el alumno de hoy en día es ver que sus opiniones tienen valor, seguir sus propias pasiones e intereses, crear nuevas cosas utilizando todas las herramientas que les rodean, trabajar mediante proyectos en grupo, tomar decisiones y compartir control, cooperar y competir. Los alumnos necesitan sentir que la educación que reciben es real, que tiene valor (Prensky, 2005).

1.1.6 Principios psicológicos de la gamificación

En este trabajo vamos a utilizar la gamificación como un medio de aprendizaje; de este modo, es importante tener en cuenta la manera en la que se pretende que este aprendizaje ocurra. A continuación, hablaremos de dos importantes teorías del aprendizaje que deben estar presentes en cualquier propuesta didáctica gamificada que quiera ser puesta en práctica exitosamente.

1.1.6.1 El conductismo

El conductismo se refiere al aprendizaje como los cambios que se producen en una conducta observable, en relación con la forma o la frecuencia de esas conductas. Para este modelo, el aprendizaje se da o se demuestra cuando una respuesta es correcta o apropiada después de la presentación de un estímulo exterior específico. De este modo, el conductismo centra la atención en las consecuencias que tienen las conductas y afirma que las respuestas que vienen seguidas de refuerzos son más probables que se repitan en el futuro (Ertmer & Newby, 1993). Por lo tanto, podemos decir que habrá tres aspectos que estarán siempre presentes y que debemos extrapolar a la gamificación:

- Observación: cómo están llevado a cabo la acción los alumnos.
- Retroalimentación: lo que se recibe por parte de la persona que observa.
- Refuerzo: el aprendizaje se produce cuando la acción o conducta va seguida de un refuerzo.

1.1.6.2 Cognitivismo

Para los cognitivistas el aprendizaje se asemeja a cambios discretos entre los estados del conocimiento más que a los cambios en la probabilidad de respuesta. Las teorías cognitivas se encargan de la conceptualización de los procesos de aprendizaje del alumnado y se ocupan de conocer de qué manera la información es recibida, almacenada, organizada y localizada. De este modo, siguiendo esta teoría, el aprendizaje tiene relación con qué es lo que conocen y cómo adquieren dicho conocimiento (Jonassen citado en Ertmer & Newby, 1993). De este modo, teniendo en consideración las teorías cognitivas para la aplicación de la gamificación en las aulas, es importante hablar de las recompensas, las cuales tienen un papel protagonista durante cualquier proyecto gamificado. Según Borrás (2015), es necesario hacer una distinción entre las distintas

recompensas que pueden darse y de qué forma tenerlas en cuenta a la hora de gamificar siguiendo las teorías cognitivas. Existen recompensas intrínsecas, a través de las cuales el alumno prestaría atención a las consecuencias, es decir, actuaría por la acción en sí misma. Por otro lado, es necesario hablar de recompensas extrínsecas, en las que el alumnado actuaría por una recompensa externa.

1.1.7 La gamificación en el contexto y proceso educativo

La gamificación es de carácter lúdico, por lo que el aprendizaje se torna divertido, logrando motivar a los estudiantes para el estudio permanente. La sociedad del conocimiento y la tecnología han traído consigo un nuevo mapa en el que los jóvenes sienten inquietudes que la educación no siempre ha sabido satisfacer. Estos nuevos escenarios hacen que los intereses de los alumnos cambien, por lo que los profesores necesitan explorar nuevas estrategias y recursos en sus clases para aumentar la motivación y el compromiso con sus alumnos (Ortiz et al., 2018).

En el proceso de enseñanza aprendizaje siempre fueron una ventaja los juegos, pero más aún ahora con el apoyo de las tecnológicas de la información y comunicación, sobre todo en los estudiantes de educación primaria y secundaria, donde las experiencias lúdicas despiertan una gran interés y motivación, incluso para el autoaprendizaje, en el aula, física los estudiantes no se conforman con las clases expositivas o explicativas del profesor, para un ser digital de esta época resulta insuficiente una sola fuente de información y buscara contrastar inmediatamente lo dicho por el profesor en las bases de datos, en los motores de búsqueda, en los repositorios, etc.

Según Ortega (2020), son múltiples las ventajas que posee para el alumnado el ser participe de este tipo de experiencias lúdicas, pero nos gustaría destacar sobre todo la gran autonomía que fomenta y el protagonismo que adquiere el aprendizaje basado en problemas. Estos últimos serán los encargados de articular la sala de escape y pueden ser diseñados desde un enfoque disciplinar (abordando contenidos de un área específica) o podemos aprovechar estas situaciones para trabajar contenidos curriculares de diferentes áreas, de forma integrada.

La gamificación es una técnica que se inicia en el año 1896, cuando la empresa S&H Green Stamps, vendía estampas a los minoristas y éstos las usaban para premiar a los clientes leales, es decir, llevaban a cabo el método de la recompensa, luego lo hicieron

muchas empresas para la fidelización de clientes. Nick Pelling, programador británico de videojuegos, acuñó el término de gamificación entre el año 2002 y 2003. A partir del año 2010 los diseñadores de videojuegos difundieron ampliamente la idea de la gamificación en congresos y conferencias, subrayando que este término también destacaba la importancia de la práctica lúdica, es decir, la necesidad de trasladar la concentración, la diversión y las emociones vividas por el jugador al mundo real, en nuestro caso a la educación. Desde hace años se han introducido aspectos lúdicos en todos los espacios de nuestra vida, así, se han producido intentos de gamificar actividades en sectores muy diferentes como en la educación, las empresas y recursos humanos (Escribano, 2013).

Específicamente en educación el concepto de gamificación educativa adquiere en los últimos años una importancia enorme, por la necesidad de motivar a los estudiantes para el aprendizaje en general en todas las disciplinas (Kapp, 2012).

En el proceso de enseñanza aprendizaje la gamificación se presenta como una estrategia didáctica factible de aplicar en todas las áreas curriculares, motivando al trabajo cooperativo, el trabajo en equipo, como un proyecto didáctico para el logro de los objetivos de aprendizaje en los estudiantes, en el entrenamiento deportivo y los ejercicios físicos, en la educación vial, en el cuidado del medio ambiente, etc. La gamificación se basa en el uso de elementos del diseño de videojuegos en contextos que no son de juego para hacer que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador (Deterding, 2017).

En el contexto educativo, la gamificación se presenta como herramienta de aprendizaje en diferentes áreas y asignaturas, potenciando actitudes y comportamientos colaborativos y estudio autónomo (Caponetto et al., 2014). No debe concebirse como un proceso institucional sino como un proyecto didáctico contextualizado, con significatividad y transformador de los procesos de enseñanza y aprendizaje (Carolei et al., 2016).

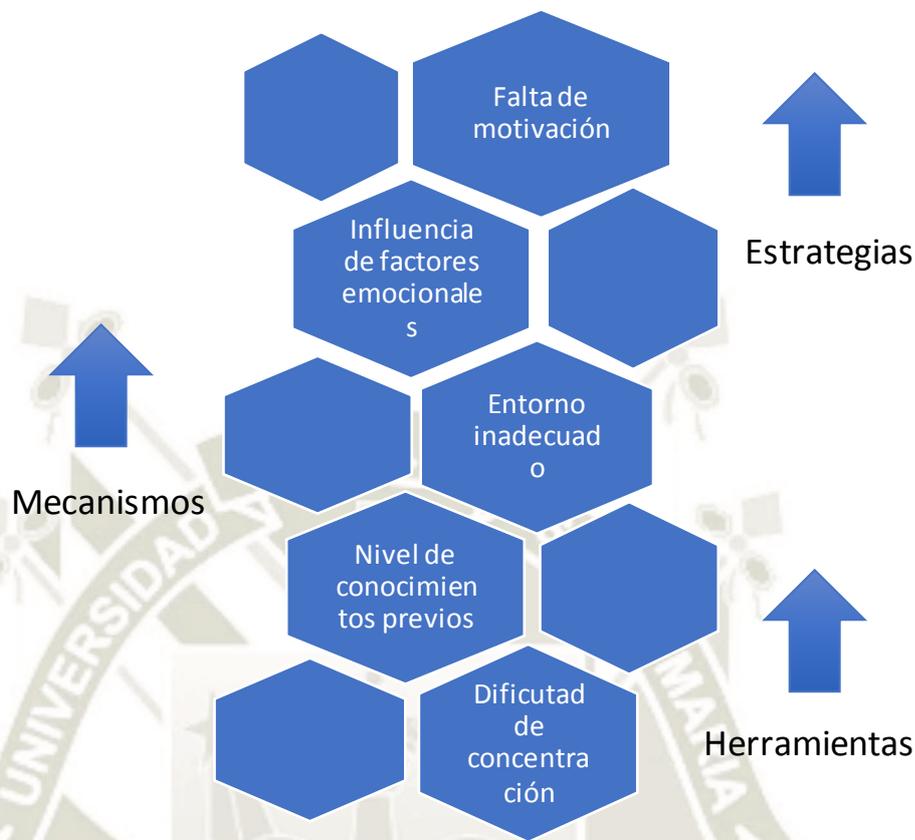
Con la gamificación se logra favorecer los intereses del estudiante, sus opiniones, sus problemas y dificultades, sus intereses y beneficios, sus principios y valores, creando nuevo conocimiento, empleando nuevas herramientas que lo irán empoderando en su actuación escolar. Esta estrategia didáctica a través de las diferentes mecánicas y dinámicas de juego favorece los intereses que el alumnado de hoy posee, tales como, ver

que sus opiniones tienen valor, seguir sus propias pasiones, crear nuevas cosas empleando para ello herramientas que les rodean, trabajar proyectos en grupo, tomar decisiones, compartir el control, etc. Necesitan sentir que la educación recibida es real y posee un valor (Prensky, 2005).

Según Teixes (2015), en el aspecto educativo la gamificación se plantea como objetivo realizar un cambio de comportamiento en los estudiantes como parte de un proceso formativo. Por el contrario, si nos basamos en cambiar o aumentar algunos comportamientos olvidando las experiencias de juego que se presentan, corremos el riesgo de caer en el vacío o la pérdida del horizonte entre el querer modificar un comportamiento de los estudiantes, y el de crear vivencias que tengan valor real. La actividad gamificada debe ser voluntaria, y tener motivación intrínseca especialmente, si como docente tratamos de dirigir que nuestros estudiantes tomen decisiones de tal forma que su elección voluntaria se reduzca, perderemos la parte sustancial de la experiencia. Entonces de acuerdo con Csikszentmihalyi (1990), debemos sintonizar más con el flujo la autonomía, el dominio y las experiencias generales de motivación intrínseca ya descritas por otros autores (Salen & Zimmerman, 2004).

Rodríguez y Santiago (2015) por su parte señalan: “La gamificación es una excelente herramienta para que los docentes se puedan introducir en el mundo de sus alumnos” (p. 8). El docente, es un engranaje esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, debe conocer las características de los estudiantes y los obstáculos que pueden aparecer al momento de realizar actividad formativa.

Figura 3 Aspectos clave de las actividades formativas



Adaptado de Gamificación: motivar jugando. (Teixes 2015, p. 108)

Todos estos aspectos mencionados nos permiten resolver los problemas de falta de interés, concentración en nuestros estudiantes, al poseer una estructura basada en los juegos o en cualquier sistema gamificado diseñado con niveles de dificultad, permitirá a los estudiantes afrontar sus problemas de aprendizaje y de su vida cotidiana y desarrollar sus propias estrategias para la adquisición de nuevos conocimientos.

1.1.8 La motivación

Todos estos aspectos mencionados nos permiten resolver los problemas de falta de interés, concentración en nuestros estudiantes, al poseer una estructura basada en los juegos o en cualquier sistema gamificado diseñado con niveles de dificultad, permitirá a los estudiantes afrontar sus problemas de aprendizaje y de su vida cotidiana y desarrollar sus propias estrategias para la adquisición de nuevos conocimientos.

La gamificación ha generado en el proceso de aprendizaje enseñanza interacción entre los estudiantes, activar la motivación intrínseca y extrínseca como un disparador de implicancia y compromiso en las actividades o tareas que se realizan.

La motivación en un estudiante de colegio o escuela dista mucho del comportamiento de un gamer de cabina de internet. El estudiante necesita ver en una actividad gamificada tiene una utilidad práctica, un fin claro y sencillo, y una recompensa atractiva antes de embarcarse a “jugar”. Lo más importante de todo, necesita estar seguro de que detrás de ello no se persigue que estudie, lea o practique más, sino una invitación a participar e interactuar con sus iguales. En otros términos, la estrategia de gamificación en el ámbito escolar debe cumplir los mismos parámetros básicos del juego, despertando el interés por el objetivo camuflado de aprender (Sailer et al., 2013).

La gamificación tiene un alto poder motivacional ya que sus elementos como los puntos, barras de progreso, avatares aspectos importantes en el mundo virtual despiertan el interés intrínseco en los estudiantes, ya que el juego llevado al ámbito escolar o las estrategias gamificadas ayudan a obtener resultados efectivos, haciendo que las experiencias se perciban como útiles que inviten al aprendizaje en lugar de obligarlo o imponerlo (Perrota et al., 2013).

1.1.8.1 Intrínseca

Aquella que nos impulsa a través de la afiliación, el status o el reconocimiento social, no se necesitan premios ni castigos, ya que la tarea o actividad es gratificante por sí misma (Woolfolk, 2006).

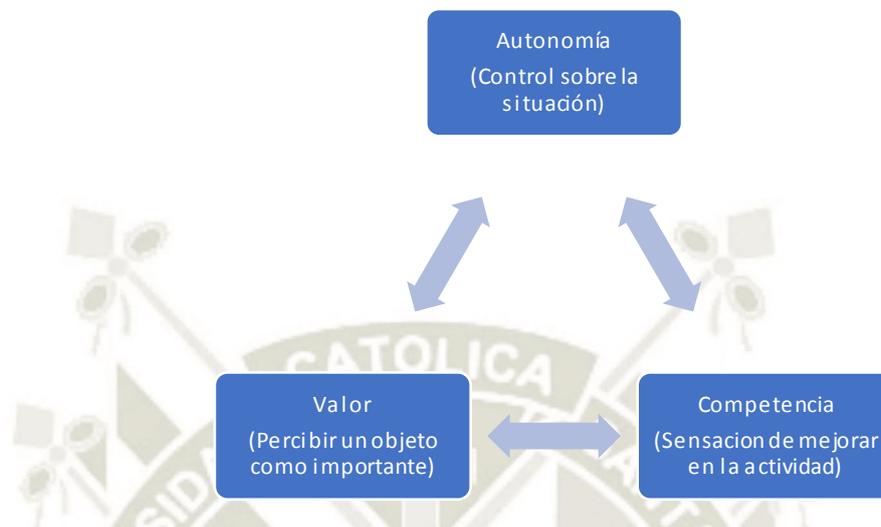
Si se quiere utilizar la gamificación en el contexto escolar no se debe caer en el error de promover la motivación extrínseca, porque el objetivo primordial de los docentes será desarrollar la intrínseca, el querer aprender y participar de nuestros estudiantes. Por otro lado, diversas investigaciones han confirmado que dar premios para condicionar un comportamiento gratificante por sí mismo es contraproducente para la generación de la motivación extrínseca a esto se le llama efecto de sobrejustificación (Molla et al., 2015).

1.1.8.2 Extrínseca

La motivación extrínseca en el caso de la gamificación se identifica tradicionalmente con aquellos elementos que ayudan al desarrollo de la jugabilidad y la competencia, como los rankings o las recompensa, es decir solo nos interesa lo que reditúa. En su modelo de flujo sitúa la experiencia de la motivación extrínseca entre dos

ejes, el del nivel de desafío al que nos enfrentamos y el de la habilidad percibida para solventarlo (Csikszentmihalyi, 1990).

Figura 4 Aspectos relevantes para gamificar



Fuente: creación propia

1.1.9 La teoría del flujo

El hecho de aprender mediante el gozo y el entretenimiento nos hace recordar al estado de flujo, que nos hace referencia a la inmersión profunda y completa al realizar una actividad de manera eficiente y sin esfuerzo. Recordemos un poco en los instantes en los que hemos hecho una tarea determinada. La atención y concentración fijas en aquella actividad, la sensación del tiempo es efímero con el único placer de practicar aquella tarea tan gratificante. En otras palabras, esta actividad genera tanta satisfacción que la persona aprehende de manera integral. Por otra parte, Teixes (2015) considera el flujo como: “El estado mental en el cual la persona está completamente inmersa en la actividad que está desarrollando, centrando la atención, implicándose de manera completa y disfrutando en su práctica. El flujo supone un estado de completa absorción en la tarea” (p. 27).

Este estado mental operativo en el que los niños, jóvenes o en este caso nuestros estudiantes están completamente inmersos en las tareas que ejecutan con el único objetivo de tener éxito en la realización de la actividad; podemos afirmar que hay una auténtica sincronización entre la acción y la emoción, debido al nivel de concentración y armonía que los envuelve. Por lo que la gamificación en el contexto educativo es un instrumento que transforma los aprendizajes en actividades inmersivas, aprender sin darse cuenta de que estamos aprendiendo.

1.1.10 Gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje

La gamificación en una diversidad de estudiantes presenta grandes retos para los docentes, por lo que deben modificar su didáctica para adecuarse a las diferencias de aprendizaje de los estudiantes, con una también una diversidad de enfoques y paradigmas de la enseñanza y del aprendizaje. Es muy importante que haya una relación controlada entre los retos que se muestran a los alumnos y la capacidad de estos para llevarlos a cabo, pues si un reto es demasiado fácil, provocará aburrimiento en el alumno, mientras que un reto inalcanzable supondrá la frustración, concluyendo ambas opciones en una pérdida de motivación por el aprendizaje, siendo las recompensas un aspecto muy importante de la gamificación (Castellón & Jaramillo, 2012).

En el proceso de enseñanza aprendizaje había pocas recompensas positivas para los estudiantes, generalmente solo era la nota, y con la nota el profesor incluso manejaba su autoridad en el aula, pero los tiempos han cambiado y ahora los ejercicios que se realizan mediante la gamificación deben presentar tres niveles: la creación del juego, la modificación del juego y el análisis de juego que deben estar impregnados de un diseño interactivo (Salen & Zimmerman, 2004).

Por otro lado, existe una dificultad de los profesores frente a la gamificación, la mayoría desconoce cómo desarrollar actividades divertidas de gamificación en el aula, como hacer para que los juegos sean una herramienta de enseñanza aprendizaje, como guiar las experiencias de aprendizaje de los estudiantes, como hacer que sus competencias mejoren, incluso en todas las áreas curriculares.

La gamificación trata de hacer más fácil el trabajo docente y al mismo tiempo de lograr aprendizajes significativos en los estudiantes, por lo que debe ser capaz de diseñar los juegos, tipo de jugadores, las reglas del juego, los recursos didácticos y tecnológicos, los premios, etc. y sobre todo como mantener el interés de los estudiantes. Los autores Stott y Neustaedter (2013) recogen cuatro conceptos fundamentales a la hora de entender la importancia y los beneficios de la gamificación: libertad para fallar, rápido feedback, progreso, historia.

Uno de los principales objetivos de la gamificación es elevar la motivación de los estudiantes para el aprendizaje, como un proceso interno por el cual sienten el deseo por aprender y con ello alcanzar sus metas y objetivos personales y académicos, con gran energía para ampliar y mejorar sus actividades y lograr buenos resultados de aprendizaje.

La motivación se demuestra mediante la elección personal de compromiso hacia una actividad y determina la intensidad del esfuerzo y persistencia en esa actividad (Garris et al., 2002).

Diversos autores indican que son dos tipos de motivación: la motivación intrínseca y la motivación extrínseca. La motivación extrínseca es determinada desde el exterior y la motivación intrínseca nace desde el interior del individuo y lo activa hacia sus preferencias. El juego como una actividad intrínsecamente motivadora en la que nos implicamos por puro placer (Valderrama, 2015).

Por otro lado, debemos analizar el concepto de inmersión en el proceso de enseñanza aprendizaje, reconocida como una experiencia para profundizar en un tema específico con el propósito de lograr conocimientos de mayor profundidad, como sucede en los juegos electrónicos, por ejemplo, cuando vamos descubriendo como dominar el juego por niveles, con el propósito de alcanzar el más alto nivel y ganar el juego y también ganarles a todos los jugadores que se encuentran en el ranking. En la educación tradicional no es posible la sensación de inmersión pues toda la información es proporcionada por el profesor. En contraparte se menciona cómo la gamificación de la educación puede provocar dicha sensación mediante el aprendizaje a través del disfrute y la diversión (Perrota et al., 2013).

Una experiencia se considera inmersiva cuando se quiere profundizar en ella, saber más y lograr un nivel de conocimiento más amplio. Un claro ejemplo son los videojuegos: en ellos el desbloqueo de nuevos escenarios, poderes, habilidades, generan la sensación de inmersión total (Castellón & Jaramillo, 2012).

Hunter (2017), sostiene el proyecto de gamificación *Zombie-Based Learning* (aprendizaje basado en zombies) en la cual crea una historia narrativa en la que los alumnos sufren una invasión de zombies de la que deben escapar. El profesor va guiando la historia, presentando nuevos escenarios, nuevas situaciones a las que los alumnos deben responder. La idea principal es que los alumnos sepan interpretar los datos y la simbología de los mapas y realizar relaciones espaciales entre lugares. El profesor guía el aprendizaje mediante las preguntas y retos que lanza, busca que los alumnos cumplan con los objetivos de conocimiento establecidos en el currículum.

El resultado final del proyecto es un mapa elaborado por parte de los alumnos, en los que se recogen los datos y direcciones seguidas para escapar de dicha invasión. No

sólo se abarca la temática de localización y distancias, sino también otros contenidos de la asignatura como las corrientes migratorias que pueden afectar a la expansión de los zombies, o las diferentes zonas climáticas. El currículo educativo está diseñado para ser flexible y para favorecer la creatividad y compromiso de alumnos y profesores. Con este proyecto, el objetivo fundamental del autor es ejercitar, entrenar y desarrollar las habilidades superiores y elevadas del pensamiento, llegar a pensar como un profesional de la geografía (Blanton, 2017).

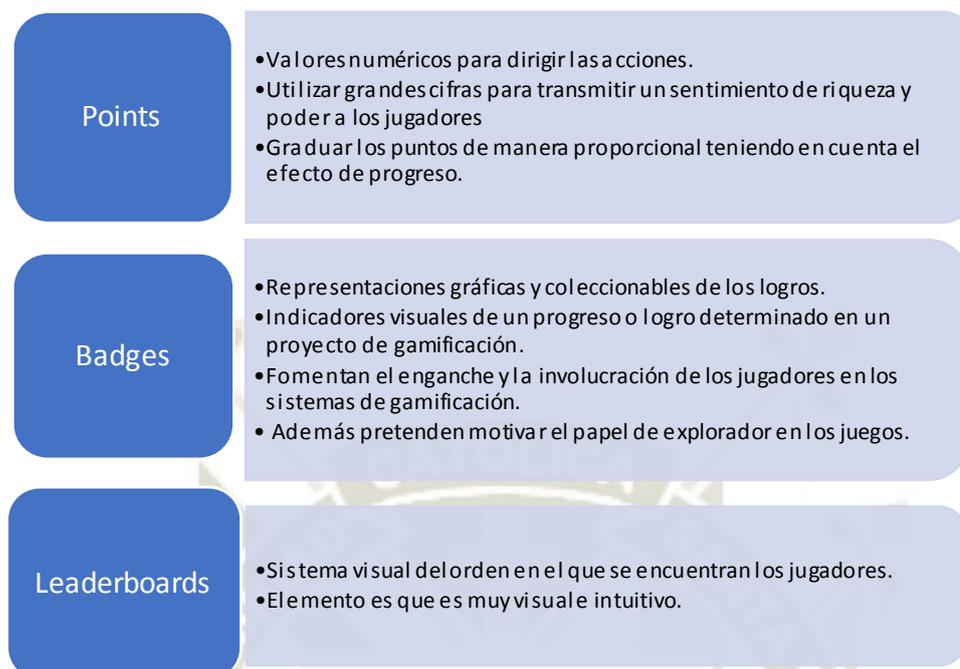
1.1.11 La gamificación como estrategia didáctica

1.1.11.1 Mecánicas

Las mecánicas del juego aplicadas a un sistema de gamificación como “una serie de reglas que intentan generar juegos que se puedan disfrutar, que generen una cierta “adicción” y compromiso por parte de los usuarios, al aportarles retos y un camino por el que transitar” (Cortizo et al., 2011, p. 2).

Por otra parte, las mecánicas como “los sistemas y elementos que hacen que el progreso en el juego sea visible y que el jugador pueda participar en el mismo” (Teixes, 2015, p. 45). Efectivamente estas normas hacen que el juego se puede disfrutar, generando cierto grado de compromiso dándoles retos en el camino de la actividad.

Figura 5 Mecánicas de un sistema gamificado



Adaptado de Gamificación: motivar jugando. (Teixes, 2015)

Representaciones gráficas y coleccionables

Otros elementos importantes de los juegos que se encuadran dentro de las mecánicas son los retos y las misiones. La Real Academia Española define reto como “objetivo o empeño difícil de llevar a cabo, y que constituye por ello un estímulo y un desafío para quien lo afronta” y misión como “poder, facultad que se da a alguien de ir a desempeñar algún cometido”.

Desde el punto de vista de Teixes (2014), considera los retos caminos de corto o largo plazo en los cuales el jugador debe afrontar y superar varios obstáculos en un tiempo y con incremento del nivel de concentración mientras se avanza. Y las misiones son el conjunto de acciones predeterminadas, divididas y secuenciadas con un grado de dificultad. Los niveles en las actividades gamificadas servirán como un indicador de progreso y recurso motivador para los jugadores (Marczewski, 2013).

“Los niveles sirven, mediante un grado de dificultad creciente, para presentar las nuevas misiones y riesgos a los que se debe enfrentar el jugador” (Teixes, 2015, p. 55). El progreso de un juego está íntimamente ligado con la finalización de los niveles por ende con una recompensa como desbloquear nuevas habilidades o recursos. Por ejemplo, un participante empieza un juego en el cual supera fácilmente los niveles iniciales lo cual

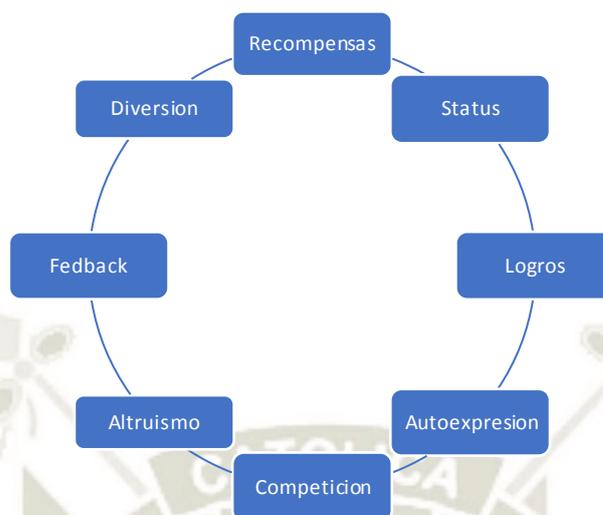
aumenta la motivación a su vez se ve reforzada por las recompensas de cada nivel. Es por ello cuando va se enfrenta a un nivel superior de mayor complejidad, el jugador tiene un nivel elevado de confianza e implicancia lograra concluir la actividad gamificada.

1.1.11.2 Dinámicas

Las dinámicas son definidas como “aquellos patrones, pautas y sistemas presentes en los juegos pero que no forman parte de ellos” (Teixes, 2015, p. 58). Es decir, que son los elementos presentes en los juegos que ayudan a adaptar las mecánicas a los diferentes tipos de juegos. Por su parte Herranz (2013), afirma que las dinámicas en un sistema gamificado son los aspectos generales que están orientados o tienen relación directa con los deseos, motivaciones y efectos que se quieren lograr en el jugador. Es por ello cuando un jugador recibe un premio o medalla, no se queda ahí, sino que busca el paso al siguiente nivel esa transición o lapso en una misión es regulada por las dinámicas.

Zichermann y Linder (2013) afirman que las dinámicas se basan en recompensas, reconocimiento para lo cual el primero propone el sistema de recompensas SAPS (Status, Access, Power and Stuff): Por ejemplo un estudiante o jugador que tiene un posición respecto a los demás va a tener acceso a algunos privilegios, realizar ciertas acciones o actividades de acuerdo a su categoría y su vez tener regalos o materiales, por otra parte se considera que: “Las dinámicas se basan en los deseos básicos de las personas: reconocimientos, consecución de objetivos, capacidad de expresión” (Teixes, 2015, p. 59). Por consiguiente, las actividades gamificadas van a centrarse en los deseos de los estudiantes ya que captan la motivación.

Figura 6 Dinámicas en los sistemas de gamificación:



Adaptado de Gamificación: fundamentos y aplicaciones. Teixes, (2014)

Los diferentes tipos de recompensas que se pueden encontrar son:

- **Recompensas fijas:** cuando los jugadores saben el premio que van a recibir esto promueve la fidelidad de estos.
- **Recompensas aleatorias:** el saber que va a recibir una recompensa, pero el hecho de no saber cuál, hace que los jugadores se vinculen y motiven más con la actividad.
- **Recompensas inesperadas:** donde se desconoce el hecho de que se va a recibir una recompensa, esto ayuda a aumentar la participación de los jugadores.
- **Recompensas sociales:** estos pueden ser aplausos por parte de los demás jugadores o estudiantes (Teixes, 2015).

Todos estos aspectos en gran medida logran activar la motivación intrínseca como la extrínseca teniendo esta última un papel secundario, los estudiantes tendrán una identidad particular serán autónomos, originales, se esforzarán por conseguir mejores resultados dentro de una actividad de manera individual como en equipo por el hecho de buscar reconocimiento, respeto o popularidad en su entorno social donde se desenvuelve. Siempre teniendo al docente que lo guíe, oriente en el momento que el estudiante lo requiera dentro de todo este camino.

1.1.11.3 Estética

La estética se define como las sensaciones y experiencias ligadas a los juegos: como el placer espontáneo, la fantasía, el relato como una carrera de obstáculos que se

desarrolla de manera grupal en el que cada paso sea un nuevo descubrimiento para cada uno de los jugadores (Hunicke et al., 2004).

Estos elementos reprogramados en las actividades gamificadas son la estética que son “las repuestas emocionales que la participación en un juego provoca en el jugador” además de esto cada actividad gamificada posee expresión única y diversión basada en los componentes que tenga y la interacción conjunta de los mismos para alcanzar los propósitos que el educador haya planificado (Teixes, 2015, p. 68).

1.2 TIC y la enseñanza aprendizaje del inglés

Las tecnologías en general están influyendo en la educación, incluso en todos los niveles educativos, porque son instrumentos de enseñanza aprendizaje o herramientas que facilitan la planificación y organización curricular, ejecutar las sesiones de aprendizaje y evaluar los aprendizajes, en constante interacción entre el docente y los estudiantes, entre los mismos estudiantes e incluso con los agentes externos de la educación.

En el proceso de enseñanza aprendizaje de lenguas extranjeras también son determinantes el fomentar el autoaprendizaje, la autorreflexión, la autocrítica y sobre todo la autonomía a través de la incorporación de las TIC como una herramienta didáctica. Por ello la necesidad de incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso de enseñanza de lenguas extranjeras, en este caso el inglés.

Para atender la problemática anterior, se han realizado, entre otras acciones, varios intentos en distintos contextos por incorporar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) a la educación, especialmente en el campo de la enseñanza de lenguas extranjeras; un ámbito de la educación que tradicionalmente se ha mostrado abierto y flexible a las innovaciones y a la incorporación de nuevas herramientas para el apoyo de los procesos de enseñanza y aprendizaje (Gómez et al., 2019).

Además de todo lo indicado en los párrafos anteriores debemos de indicar también que en este contexto actual en el cual estamos viviendo tanto docentes como estudiantes estamos confrontando un nuevo reto y un desafío lo cual nos brindará oportunidades si hacemos un buen uso de ellos, es decir aprovechar la tecnología no solo en las esferas de nuestra vida cotidiana sino en el contexto educativo, es así así como podemos darnos cuenta como los paradigmas de enseñanza y aprendizaje tradicionales se han visto impactados por el nuevo cambio a consecuencia del COVID-19 muchos de los docentes incluso recién están aprendiendo a usar e integrar las TIC en la enseñanza y aprendizaje

de los estudiantes todo esto es un nuevo reto no solo para los docentes sino también para los estudiantes quienes en este nuevo contexto se ha podido analizar que muchos de ellos no son nativos digitales, así en consecuencia podemos afirmar que el término nativo digital debe ser analizado y redefinido en futuros trabajos de investigación.

Algo que debe de ser una prioridad en todos los ministerios de educación a nivel mundial después de la pandemia es que tanto docentes como estudiantes sean competentes en el correcto uso de la tecnología ya que en la actualidad el dominio de las TIC será de suma importancia y desde luego promoverá nuevos enfoques y retos en la comunidad educativa, también promoverá la aplicación de propuestas para promover el aprendizaje y la enseñanza de los estudiantes, todo esto permitirá la integración de las nuevas tecnologías para beneficio del proceso de enseñanza y el aprendizaje lo cual como hemos mencionado inevitablemente requerirá de cambios en los docentes principalmente en la actitud hacia los paradigmas de la enseñanza, algunos de esos cambios están relacionados en cómo adaptarse a los nuevos enfoques y conceptos educativos que se propondrán los cuales estarán inmersos en un ambiente con muchos recursos tecnológicos.

1.2.1 Aplicación de la gamificación para la enseñanza aprendizaje del idioma inglés

La literatura científica que está en relación con la gamificación indica que en aquellos entornos en donde la gamificación está presente esta incrementa la motivación por el aprendizaje (Hanus & Fox, 2015). Nosotros concordamos con los autores en mención ya que muchas aplicaciones en la actualidad con el desarrollo de la tecnología motivan y promueven el aprendizaje, así también brinda a los estudiantes la libertad de equivocarse sin miedo durante su aprendizaje (Lee & Hammer, 2011). El uso de juegos en general y la gamificación en particular ha sido considerado uno de los métodos más prominentes para motivar a los estudiantes e incrementar su involucramiento y motivación durante el proceso de aprendizaje (Jackson & McNamara, 2013). Desde nuestro contexto podemos coincidir con las aseveraciones a partir nuestra práctica y experiencia pedagógica en el uso de la gamificación.

La gamificación es considerada en ser uno de los mejores y efectivos métodos para el aprendizaje de una lengua extranjera las cuales se caracterizan no solo por involucrar a los estudiantes sino también por ser amenos (Perry, 2015). La razón se debe a varios elementos debido a su mecanismo y a su dinamismo los cuales en un entorno de

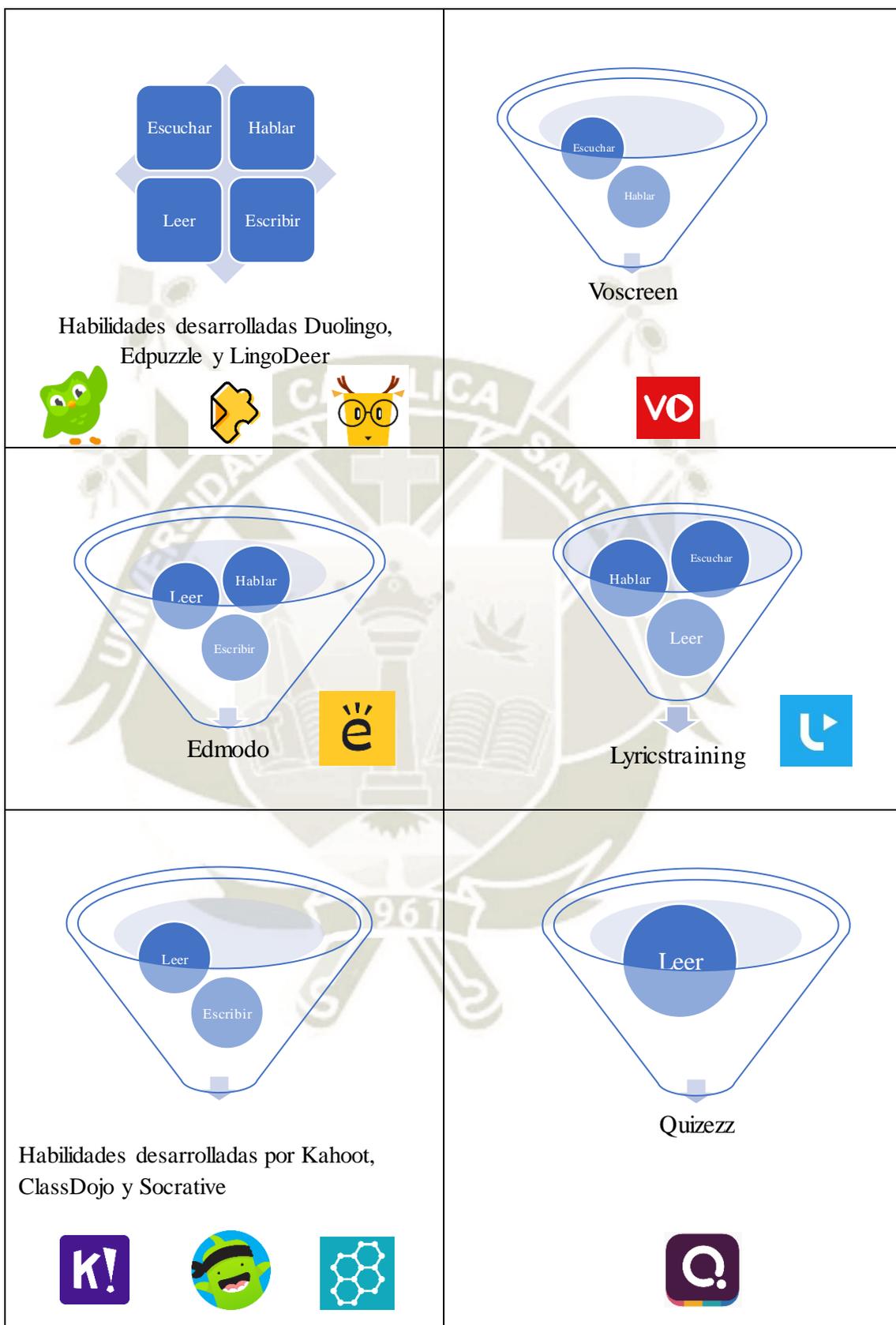
gamificación pueden incrementar la motivación y el interés de los estudiantes por el aprendizaje del inglés (Wu & Huang, 2015). También puede reducir la ansiedad y el miedo de hablar un idioma extranjero en los estudiantes cuando estos se encuentran en el desarrollo de la habilidad del habla, así mismo puede promover e incentivar en los estudiantes a mantener un comportamiento y actitud favorable hacia el aprendizaje (Deterding et al., 2011).

Nosotros desde nuestra experiencia en el aula como ya lo habíamos indicado podemos aseverar que la gamificación en un contexto educativo determina el aprendizaje no sólo de un idioma extranjero sino de cualquier área curricular, es así que hay abundante evidencia y literatura científica que indica que el aprendizaje de un idioma extranjero en un contexto gamificado es más efectivo que en un entorno en el cual la gamificación no está presente (Zarzycka-Piskorz, 2016). También debemos de señalar que las diversas investigaciones indican que la gamificación en el aprendizaje de un idioma extranjero está relacionado a la motivación, la satisfacción, al involucramiento y aprendizaje (Kapp, 2012).

1.2.2 Ejemplos de gamificación en el aula y aplicaciones móviles como estrategia didáctica de la enseñanza y aprendizaje del inglés

Para poder aplicar la gamificación en un aula es muy importante haber definido las aplicaciones a utilizar. Según Figueroa (2015), presenta diferentes aplicaciones que contienen varios elementos de la gamificación, los cuales pueden ayudar a mejorar y motivar el aprendizaje de una segunda lengua como, por ejemplo: Duolingo, Socrative, ClassDojo, Edmodo. Nosotros hemos elegido diez aplicaciones luego de una rigurosa selección las cuales contribuyen a desarrollar las cuatro habilidades del idioma inglés a través de actividades, ejercicios, etc. Los cuales recompensan al estudiante a través de medallas, premios, etc. Obteniendo los resultados de manera inmediata y en tiempo real. Debemos de indicar y enfatizar que estas actividades son de carácter novedoso y entretenido los cuales son dosificados teniendo en consideración el contexto y diagnóstico del nivel de los estudiantes además de lograr en ellos una disposición positiva para aprender de manera atractiva y divertida; a continuación, señalamos las aplicaciones y las habilidades que desarrolla cada una de ellas:

Figura 7 Diez aplicaciones y el desarrollo de cuatro habilidades del inglés



Fuente: Elaboración propia.

1.2.2.1 Duolingo

En qué consiste la app

Duolingo es una aplicación diseñada para aprender idiomas como jugando el cual está científicamente probado y elaborado por un grupo de PhD los cuales se dedican a mejorar la aplicación constantemente; además de esto de acuerdo con un estudio realizado por la Universidad de Nueva York y la Universidad de Carolina del Sur, 34 horas equivalen a un semestre de idiomas en una Universidad (Vesselinov & Grego, 2012). Así mismo esta aplicación también ofrece una certificación de suficiencia del idioma inglés el cual es aceptado por 2000 universidades. En este momento es una de las plataformas de aprendizaje de idiomas más descargada y usada debido al aislamiento producto del COVID-19 en el mundo con más de 300 millones de usuarios.

Además de lo indicado en el párrafo anterior, Teixes (2019) señala: “Duolingo es una plataforma para aprender un idioma extranjero mediante la propuesta de ejercicios gramaticales, de vocabulario, de traducción dentro de un plan de estudios establecido, con un sistema de recompensas y un seguimiento continuo de los jugadores” (p. 102). Esta aplicación se crea como una propuesta gamificada que se basa en retos, niveles donde el estudiante va aprendiendo el idioma Inglés a medida que domina los desafíos propuestos.

Cómo se aplica

Duolingo puede ser aplicado en el aula por el profesor de Inglés creando usuarios para los estudiantes y también el docente puede obtener una certificación para que los estudiantes tengan la seguridad de que su docente tiene las habilidades necesarias y genere confianza en el aprendizaje, una vez que los estudiantes tengan su usuario el docente les indicará las actividades a desarrollar; también promueve en el estudiante el desarrollo de la competencia transversal relacionada al uso de la tecnología en el aula.

Dos ejemplos cortos

- Selección múltiple: en esta actividad los estudiantes seleccionarán la respuesta de acuerdo con la pregunta planteada en la aplicación teniendo como una guía de respuesta varias imágenes las cuales al hacer clic a una de ellas los estudiantes escucharán la forma correcta de pronunciar; si el estudiante marca la respuesta correcta saldrá un mensaje de aliento al estudiante lo cual incentivará al estudiante a continuar en el aprendizaje y completar los distintos niveles.

- Lee la oración en voz alta: en esta actividad los estudiantes escucharán la oración propuesto, la cual tendrán que repetir y después grabar su voz recibiendo una retroalimentación inmediata por parte de la aplicación incentivando al estudiante a continuar con las siguientes actividades o a mejorar la pronunciación hasta que la aplicación indique al estudiante que determinada palabra o frase se pronunció de forma correcta.

Como se aplicaría para: escucha, habla, escribe, lee en inglés

Escuchar: desarrolla esta habilidad mediante audios los cuales son producidos en un contexto real y comunicativo por personas nativas en el idioma, mediante esta característica el estudiante puede adquirir los matices del idioma Inglés de acuerdo a un contexto real.

Hablar: fomenta la habilidad de hablar porque permite que el estudiante practique la pronunciación, entonación y mejore su fluidez, es más el algoritmo que usa Duolingo corrige la pronunciación del estudiante dando la retroalimentación correspondiente e incentivando la mejora en la habilidad del habla.

Leer: promueve la habilidad de leer por qué la aplicación presenta muchas actividades en la cual el estudiante tiene que hacer uso de esta habilidad leyendo textos cortos en los cuales el estudiante tiene que hacer una inferencia para realizar los ejercicios.

Escribir: el estudiante al usar la aplicación de Duolingo mejora la habilidad de la escritura haciendo pequeños párrafos y oraciones en las cuales tiene que hacer uso de todas las convenciones del lenguaje usando con coherencia el vocabulario del idioma inglés.

1.2.2.2 Voscreen

En qué consiste la app

Voscreen es una aplicación gratuita la cual consiste y está relacionada al aprendizaje del idioma Inglés permitiendo que el estudiante desarrolle las habilidades a través de vídeos cortos mediante un entorno en el cual el estudiante disfruta el aprendizaje jugando, el estudiante escucha y observa un corto de vídeo en la cual tiene que desarrollar las actividades propuestas, estos vídeos son extractos de diversas películas, series, conferencias y entrevistas del idioma inglés los cuales son en su mayoría material auténtico y real dando al estudiante una idea de cómo las personas angloparlantes hacen uso del idioma en diversos contextos.

Cómo se aplica

La aplicación se utiliza en el aula compartiendo el vídeo a los estudiantes mediante diversas aplicaciones los cuales se les puede compartir a través de WhatsApp, Messenger, Telegram etc. haciendo estos click y accediendo al vídeo escogido por el docente de acuerdo con el nivel y grupo a los cuales está enseñando, después los estudiantes tienen que desarrollar las actividades propuestas en el vídeo escuchando con atención el corto del vídeo para una mejor comprensión y captación del idioma.

Dos ejemplos cortos

Se puede usar la aplicación del del siguiente modo

- Mediante el ejercicio: “What happened next?” en esta actividad el estudiante hace clic en un vídeo corto y pregunta a los estudiantes qué sucede antes y después de la escena que acaban de ver, esta es una gran oportunidad para que los estudiantes desarrollen su creatividad y además hagan uso del tiempo pasado y del tiempo futuro usando la predicción además de esto los estudiantes hacen uso de un vocabulario coherente y apropiado al expresar su opinión.
- Mediante el ejercicio “Answer the question” en esta actividad los estudiantes hacen clic en el vídeo y el docente les solicita escriban las respuestas.

Como se aplicaría para: escucha, habla, escribe, lee en inglés

Es una forma muy innovadora de ayudar a los alumnos a mejorar sus habilidades en el idioma inglés por sí mismos, sin la necesidad expresa de recibir instrucción externa. Además, también puede proporcionar a los maestros las herramientas necesarias para desarrollar las habilidades lingüísticas de sus estudiantes de una manera atractiva, interactiva y desafiante, las cuales son las siguientes:

Escuchar: desarrolla la habilidad de escuchar mediante vídeos, además de esto el estudiante tiene la oportunidad de observar a las personas que hablan inglés cómo hacen uso del aparato fonador es decir prestar atención al movimiento de los labios, a los movimientos corporales, a el manerismo propios de un idioma permitiendo al estudiante no sólo desarrollar la habilidad de escucha sino también adoptar las características y modo de hablar de las personas inglesas.

Hablar: permite que el estudiante hable ya que es un acto irrefutable que para desarrollar la habilidad de hablar un ser humano tiene que escuchar de este modo el

estudiante desarrollará esta habilidad de manera natural tal y como lo hace un hablante de cualquier idioma desde el vientre materno, esta aplicación está desarrollada aplicando las últimas investigaciones en las habilidades de un idioma del aspecto comunicativo mediante la inteligencia artificial lingüística motivando al estudiante mejorar en esta habilidad especial a través de videos seleccionados por el docente conociendo el nivel de sus estudiantes.

1.2.2.3 Edmodo

En qué consiste la app

Edmodo es una aplicación la cual permite la conexión entre docentes, estudiantes y padres de familia permitiendo que los estudiantes descubran su aprendizaje mejorando sus habilidades; por mucho tiempo la percepción de una clase fue que ésta debía ser física sin embargo aplicaciones como Edmodo permiten que esta trascienda del aula, en Edmodo los estudiantes pueden crear su portafolio, guardar sus trabajos, participar, desarrollar exámenes, mostrar sus logros, tener un contacto constante con el docente, recibir retroalimentación, el estudiante en Edmodo se siente muy cómodo con la interfaz debido a su parecido con las redes sociales como Facebook.

Cómo se aplica

El docente antes de usar Edmodo hace un curso de inducción breve para que los estudiantes comprendan su usuario, su contraseña y creen su perfil entre otros, una vez que los estudiantes estén acostumbrados al uso de Edmodo el docente puede presentar a los estudiantes una serie de actividades como cuestionarios, exámenes, prácticas de audio y escritura en la cual se puede insertar imágenes, etcétera recibiendo una inmediata retroalimentación formativa por parte del docente permitiendo un entorno en el cual a pesar del aislamiento permite que el docente y el estudiante estén en contacto permanente permitiendo el desarrollo de las habilidades a través las competencias transversales relacionadas al uso de la tecnología establecidos en el Currículo Nacional.

Dos ejemplos cortos

- El docente presenta a los estudiantes una actividad de escritura en la cual los estudiantes tiene que elaborar un párrafo de su familia incluyendo imágenes y el vocabulario pertinente relacionado a la actividad, haciendo uso de un vocabulario adecuado al nivel del estudiante, después de desarrollar esta actividad los

estudiantes suben en su trabajo a Edmodo y el docente lo califica enviando los resultados de forma inmediata incluyendo la retroalimentación.

- El docente presenta a los estudiantes un examen en Edmodo, los estudiantes desarrollan el examen en la fecha y hora determinada y establecida en la aplicación de este modo los estudiantes resuelven el examen haciendo uso de la aplicación obteniendo los resultados al finalizar el mismo desarrollando además en el estudiante el sentido de la autonomía.

Como se aplicaría para: escucha, habla, escribe, lee en inglés

Escuchar: desarrolla la habilidad de escuchar ya que permite que el docente incluya en la aplicación diversos videos de YouTube entre otras páginas las cuales ofrecen recursos auditivos, los cuales pueden ser insertados en la plataforma Edmodo, de este modo los estudiantes al desarrollar actividades las cuales se involucre la habilidad de escuchar estos mejoran la habilidad mencionada mediante diversos ejercicios y actividades de selección múltiple o de respuestas cortas o amplias solicitándoles su opinión o respuestas literales o inferenciales.

Hablar: mejora la habilidad de hablar ya que el estudiante puede subir sus archivos de audio para que el docente los califique de acuerdo con la rúbrica establecida teniendo el estudiante cuidado en la preparación del mismo observando y teniendo en cuenta aspectos como la fluidez la entonación y la pronunciación.

Leer: promueve la habilidad de leer ya que se puede presentar al estudiante diversos textos cortos adaptados de historias, novelas, relatos periodísticos los cuales son adaptados por el docente y presentados en la plataforma como ejercicios de comprensión lectora adquiriendo los estudiantes nuevo vocabulario el cual será adquirido e incorporado en su léxico del idioma inglés como lengua extranjera.

Escribir: se puede escribir cartas, ensayos breves, pequeños textos de opinión, relatos breves entre otros respetando los parámetros establecidos y solicitados por el docente mediante la plataforma Edmodo.

Como se puede apreciar Edmodo permite el desarrollo de las cuatro habilidades las cuales están muy relacionadas a diferencia de otras aplicaciones que sólo permiten el desarrollo de ciertas habilidades es por eso la importancia de la gamificación la cual en un buen manejo de estudiantes y direccionado por el docente permitirán que los estudiantes desarrollen las cuatro habilidades.

1.2.2.4 Lyricstraining

En qué consiste la app

La aplicación Lyricstraining consiste en brindar al estudiante un aprendizaje fácil y divertido de un idioma en este caso del inglés en la cual los estudiantes mejoran sus habilidades a través de vídeos musicales y de los lyrics de sus cantantes favoritos, permitiendo que los estudiantes estén inmersos en el aprendizaje del idioma, es muy importante que el docente tenga un rol muy protagónico en esta aplicación para que haga una selección de las canciones para que estas ofrezcan vocabulario apropiado e idóneo, los estudiantes escucharán y encontrarán en los lyrics vocabulario muy importante en el aprendizaje del idioma inglés los cuales marcarán una diferencia en cuanto a términos de pronunciación entonación de un idioma.

Cómo se aplica

La aplicación de Lyricstraining al iniciar una clase es muy motivador para los estudiantes y más si son canciones de su preferencia, el uso y aplicación de esta app mejora la habilidad de escuchar de los estudiantes preparándolos para que perciban los diferentes matices en pronunciación y en licencias lingüísticas muy frecuentes en las canciones.

Dos ejemplos cortos

- En esta aplicación una actividad muy frecuente consiste en reconocer palabras luego de escuchar una canción teniendo los estudiantes muchas opciones las cuales tendrán que seleccionar haciendo uso de su habilidad de escucha.
- Otro ejemplo la cual ofrece esta aplicación y la cual puede desarrollarse en el aula es el karaoke ya que el estudiante escuchará y cantará las canciones escogidas de mutuo acuerdo entre docente y estudiante, grabando los estudiantes determinada canción y enviando al docente para la retroalimentación correspondiente.

Como se aplicaría para: escucha, habla, escribe, lee en inglés

Escuchar: permite desarrollar la habilidad de escuchar ya que el estudiante escucha diversas canciones desarrollando su habilidad de percepción y distinción de diversos sonidos del idioma inglés; las canciones ofrecen material auténtico de escucha ya que se puede apreciar las diversas emociones del cantante y modos de pronunciación

y vocabulario presente en canciones, de este modo el estudiante podrá imbuirse de diversos acentos del idioma inglés.

Hablar: promueve e incentiva en el estudiante el desarrollo de la habilidad de hablar ya que encontrará las canciones que los motive y que ellos cantarán mejorando la pronunciación entonación y fluidez.

Leer: los estudiantes en esta aplicación al leer los lyrics están desarrollando no solo esta habilidad, sino que integran la habilidad de escucha y habla incluso muchos de ellos al tener canciones de su preferencia pueden empezar a producir breves textos relacionado a las canciones de su preferencia, es decir esta aplicación permitirá el involucramiento de las cuatro habilidades.

1.2.2.5 Kahoot!

En qué consiste la app

Kahoot! es una aplicación de aprendizaje basado en el juego en la cual los estudiantes se sienten involucrados en el aprendizaje a través de divertidas y atractivos ejercicios a desarrollar, en esta aplicación el docente puede crear, compartir juegos y pequeños exámenes en cuestión de minutos llevando la diversión fuera del aula y siendo aplicado perfectamente en un contexto en el cual la distancia puede ser aprovechado como una ventaja para la aplicación de esta en el escenario actual a consecuencia de la pandemia.

Cómo se aplica

El docente elabora actividades en Kahoot! a presentar a los estudiantes en la cual puede incluir imágenes haciendo de esta muy atractiva para los estudiantes, después el docente presentará a los estudiantes un código mediante lo cual los estudiantes pueden ingresar a Kahoot! y realizar las actividades propuestas por el docente, obteniendo puntos aquellos estudiantes que desarrollan las actividades con prontitud incentivando y promoviendo que sus demás compañeros se involucren en el aprendizaje de manera lúdica, Kahoot! se puede aplicar al finalizar una clase para que los estudiantes vuelvan a estar motivados después de una larga sesión o también puede ser utilizado al inicio de una clase como motivación para repasar los temas realizados en la clase anterior.

Dos ejemplos cortos

- Verdadero y falso: en Kahoot! el docente presenta una actividad en la cual los estudiantes tendrán que escoger entre verdadero y falso de cierta actividad propuesta en la cual se puede incluir imágenes o preguntas de forma textual obteniendo los estudiantes los resultados de forma inmediata.
- Selección múltiple: los estudiantes también pueden realizar ejercicios de selección múltiple luego de haber leído las actividades presentadas por el docente.

Como se aplicaría para: escucha, habla, escribe, lee en inglés

Leer: permite que el estudiante esté preparado a una buena lectura y discernimiento de las preguntas para obtener las mejores respuestas poniendo énfasis en los verbos mejorando así su habilidad en responder preguntas y seleccionar información importante y relevante en un texto

Escribir: desarrolla la habilidad de escribir porque el docente solicitará al estudiante que haga un listado de palabras nuevas en su portafolio manteniendo un registro diario de aquellas palabras nuevas que han sido adquiridas en determinadas actividades y en las cuales tuvieron dificultad.

1.2.2.6 ClassDojo:

En qué consiste la app

Es una plataforma electrónica en la que el profesor puede crear un aula virtual con todos sus alumnos. Cada uno de ellos está representado por un avatar con forma de monstruo. Los estudiantes obtienen puntos en función de su comportamiento, lo que les proporciona un feedback a tiempo real. Además, permite la comunicación con los padres de manera instantánea. Es gratuita, atractiva con juegos de recompensa. Combina una parte de gamificación y recursos con una plataforma para informar a padres y profesores del avance de los alumnos. Esta aplicación además permite que los estudiantes gestionen su aprendizaje y así también manejen la tecnología todo esto de acuerdo al Currículo Nacional.

Cómo se aplica

El docente explica a los estudiantes el funcionamiento de todas las características de esta aplicación una vez realizado esto los estudiantes exploran su perfil añaden sus avatar explorando todas las características de ClassDojo, esta aplicación permite al docente tener un registro de todos los estudiantes y además de esto las familias pueden

tener acceso a un informe del avance de sus hijos en las habilidades del aprendizaje del idioma inglés además de esto los estudiantes observa sus logros y desarrollan su autonomía gestionando su aprendizaje de acuerdo a lo establecido el Currículo Nacional.

Dos ejemplos cortos

- Asistencia en esta aplicación: el docente registrará la asistencia de los estudiantes permitiendo que sus familias conozcan que sus menores hijos estén imbuidos en el aprendizaje.
- Interacción con los padres: el docente puede informar a los padres de familia de forma real e inmediata sobre el avance de sus menores hijos dando una retroalimentación real para que estos promuevan el aprendizaje de sus menores hijos.

Como se aplicaría para: escucha, habla, escribe, lee en inglés

Leer: El estudiante desarrolla la habilidad de leer en esta aplicación porque el docente mandará la retroalimentación haciendo uso del idioma inglés permitiendo que el estudiante tenga un contacto permanente de forma natural al idioma.

Escribir: El estudiante desarrollará la habilidad de escribir usando esta aplicación escribiendo al docente respuestas a la retroalimentación haciendo uso del idioma inglés de acuerdo con su nivel, así mismo solicitará el apoyo en el desarrollo de la clase y a la gestión de su aprendizaje, además de todas estas habilidades presentes la aplicación permite que el estudiante desarrolle la competencia transversal que el Currículo Nacional exige que todos los estudiantes desarrollen.

1.2.2.7 Edpuzzle

En qué consiste la app

Esta aplicación es muy intuitiva y permite que el docente sea creador del propio contenido editando el vídeo, incluyendo comentarios, preguntas, exámenes en videos existentes en la red, permitiendo que los docentes tengan la oportunidad de ser creativos para que sus estudiantes se sientan involucrados en el aprendizaje es quizás una de las aplicaciones en las cuales empodera al docente en la cual el mismo escoge el material y decide elaborar preguntas y actividades de acuerdo al nivel de los estudiantes.

Cómo se aplica

Se presenta a los estudiantes el link mediante WhatsApp, u otras aplicaciones de mensajería una vez que los estudiantes tienen el link pueden acceder a la aplicación y desarrollar los ejercicios presentados mediante videos, esta actividad se puede utilizar para presentar nuevo vocabulario de un determinado tema en la cual los estudiantes tendrán que discernir y distinguir palabras de determinados y variados contextos.

Dos ejemplos cortos

- **Respuesta múltiple:** en esta actividad del estudiante luego de observar el video tendrá que responder y escoger de varias opciones de respuesta la más coherente después de esto continuar con el video y seguirá el mismo procedimiento teniendo la opción de volver a ver el video en el caso de que no comprenda muy bien en un inicio el mensaje del video para desarrollar la actividad.
- **Preguntas abiertas:** en esta actividad el estudiante luego de observar un extracto del video presentado por el profesor tendrá que responder una breve pregunta acerca del video recibiendo la retroalimentación del docente.

Como se aplicaría para: escucha, habla, escribe, lee en inglés

Escuchar: desarrolla la habilidad de escuchar en el estudiante ya que los mismos escucharán varios videos de diversas fuentes las cuales son materiales auténticos los cuales pueden ser de entrevistas, películas, conciertos, etc. permitiendo que el estudiante este inmerso en diversos contextos comunicativos para poder apreciar todas las características del idioma inglés y acostumbrar al oído a la habilidad de la escucha poniendo atención en palabras claves y relevantes.

Hablar: mejora la habilidad de hablar ya que al ser material auténtico el cerebro del estudiante asimila las palabras al escuchar los videos y ésta promoverán en el estudiante a consolidar y reforzar la pronunciación de los estudiantes en aquellas palabras en las cuales presenten dificultad los estudiantes.

Leer: fomenta habilidad de leer ya que los estudiantes tienen que discriminar información muy importante para desarrollar las diversas actividades presentadas por el docente, al ser un video en el cual corre el tiempo programado los estudiantes desarrollarán la habilidad de discernir las respuestas correctas de acuerdo con la pregunta desarrollando la habilidad de selección de información importante.

Escribir: promueve la habilidad de escribir que los estudiantes tendrán que escribir respuestas cortas de acuerdo con su nivel y a lo solicitado por el docente en las

actividades presentadas en la aplicación los estudiantes tendrán que hacer uso de un vocabulario coherente y adecuado de acuerdo con el nivel solicitado por el docente.

1.2.2.8 Lingodeer:

En qué consiste la app

Aplicación que permite a los estudiantes aprender el idioma inglés completando diferentes niveles y además los estudiantes pueden encontrar explicaciones gramaticales y muchas oportunidades para repasar todos los temas estudiados en la aplicación, el diseño de la aplicación es muy intuitivo y atractivo para los estudiantes además de esto ofrece al estudiante contenido amplio y variado, el cual le permitirá el desarrollo todas las habilidades del aprendizaje de un idioma.

Cómo se aplica

El docente hace uso de esta aplicación en el aula incentivando a los estudiantes de qué editen su perfil, seleccionen el idioma correspondiente inglés, la aplicación se puede utilizar debido a su versatilidad en todas las clases de inglés para la mejora del vocabulario, la lectura y la pronunciación, una de sus ventajas es de que esta aplicación tiene algunos recursos que son muy interesantes como el de grabar el audio lo cual permite pulir más el aprendizaje del idioma inglés promoviendo la seguridad del estudiante al momento de pronunciar palabras y oraciones en el idioma inglés.

Dos ejemplos cortos

- Actividad de selección: en esta actividad el estudiante seleccionará de varias opciones la más correcta de acuerdo a lo solicitado en la actividad, las respuestas van acompañadas de imágenes para que él, de este modo asocie el vocabulario correcto de acuerdo las fotos correspondientes, además de esto, esta actividad permiten que el estudiante al seleccionar una respuesta probable esta le proporcione la pronunciación de dicha palabra permitiendo que el estudiante asimile la forma correcta de pronunciar determinadas palabras.
- Actividad auditiva: en esta actividad el estudiante desarrollará una serie de actividades en las cual él escuchará la pronunciación de determinada palabra o frase y tendrá la opción de grabar su voz para que la aplicación corrija e indique si está fue de manera correcta ofreciendo retroalimentación de forma inmediata.

Como se aplicaría para: escucha, habla, escribe, lee en inglés

Escuchar: desarrolla la habilidad de escucha mediante una serie de actividades en las cuales los estudiantes escucharán diversos audios los cuales están a disposición del estudiante para poder practicar una infinidad de veces hasta emular la forma presentada en la actividad; el estudiante de este modo tiene a su disposición la opción de escuchar y de grabar determinado audio el cual podrá compararlo de acuerdo con lo propuesto en la aplicación.

Hablar: promueve la habilidad de hablar ya que tiene que habilitar el micrófono de su celular y pueda grabar su voz ofreciendo al estudiante retroalimentación inmediata mediante un algoritmo haciendo conocer si la pronunciación fue correcta o necesita mejorar pudiendo estudiante escoger el acento americano o británico debido a que la aplicación ofrece ambos acentos.

Leer: la aplicación ofrece una serie de actividades en las cual el estudiante tiene que hacer uso de la habilidad de la lectura seleccionando la información más relevante de determinados textos para resolver las preguntas planteadas en la aplicación, estas actividades son presentadas de forma muy dinámica y motivadora permitiendo al estudiante sentirse muy cómodo en actividades de acuerdo con su nivel.

Escribir: permite el estudiante al resolver ciertas actividades en las cuales tiene que completar oraciones usando un vocabulario apropiado y coherente para el sentido de las oraciones propuestas, permite además dar una respuesta inmediata al estudiante sobre sus ejercicios incentivando que este mediante la práctica constante mejore la habilidad de escribir textos de forma coherente para comunicar el mensaje deseado usando recursos apropiados.

1.2.2.9 Quizizz:

En qué consiste la app

Esta aplicación nos permite elaborar cuestionarios en la cual nuestros estudiantes pueden responder de forma inmediata las preguntas para recibir la retroalimentación del docente los estudiantes además trabajarán en un entorno mediante el concurso permitiendo que las clases sean activas y el docente sea percibido como alguien innovador portador y empoderado de una propuesta fresca y motivadora.

Cómo se aplica

Para que los estudiantes usen esta aplicación no requieren de registrarse, solamente tienen que introducir una contraseña que les proporcionará el profesor en el

área de inglés una vez los estudiantes tengan la contraseña empezarán a desarrollar el cuestionario facilitando en gran medida la rapidez en la retroalimentación de la respuestas correctas promoviendo el estudiante el interés de mejorar continuamente su aprendizaje, además de esto el estudiante se siente motivado ya que luego de cada pregunta en el cuestionario el estudiante puede observar un conjunto de memes y dibujos personalizados permitiendo que los estudiantes se encuentren motivados a desarrollar diversos tipos de actividades. Esta aplicación permite que el docente aplique una evaluación formativa ya que permite al docente crear informes los cuales pueden ser enviados a los familiares para que estos tengan un seguimiento del aprendizaje de sus menores hijos en el aprendizaje del idioma inglés.

Ejemplo

- El docente selecciona un determinado tema a desarrollar en un cuestionario y los estudiantes marcan las respuestas correctas en el cuestionario obteniendo una retroalimentación por parte del docente de acuerdo a lo presentado por el estudiante indicando este en aquellos puntos en los cuales el estudiante debe mejorar haciendo uso de las diversas aplicaciones presentadas en los párrafos anteriores.

Como se aplicaría para: escucha, habla, escribe, lee en inglés

Leer: desarrolla la habilidad de la lectura ya que permite que el estudiante lea las preguntas del cuestionario desarrollando la habilidad de forma apropiada para discernir información en determinados contextos y de esa forma seleccionar la respuesta más coherente.

1.2.2.10 Socrative:

En qué consiste la app

La aplicación permite al docente dar retroalimentación a los estudiantes y asimismo permite que los estudiantes también desarrollen una serie actividades, por ejemplo, los estudiantes pueden desarrollar actividades de respuesta múltiple, verdadero y falso y respuestas cortas.

Cómo se aplica

El docente proporciona a los estudiantes el código y los estudiantes instalan la aplicación en sus celulares e introducen el código propuesto por el docente y desarrollan

las actividades propuestas, pudiendo ser verdadero o falso, de respuesta múltiple o respuesta corta, una vez los estudiantes haya respondido las preguntas reciben la retroalimentación del docente de forma inmediata y concreta.

Dos ejemplos cortos

- **Respuesta múltiple:** el estudiante en esta actividad tiene que seleccionar de una serie de opciones la respuesta más apropiada de acuerdo con la pregunta planteada una vez finalizado recibirá la retroalimentación del profesor de forma inmediata para mejorar en los aspectos que el docente indique al estudiante a mejorar.
- **Respuesta corta:** en esta actividad el estudiante tendrá que escribir una respuesta corta a determinada pregunta realizada por el profesor en la aplicación, después el docente proporcionará la retroalimentación al estudiante de acuerdo con las respuestas proporcionadas por los estudiantes.

Como se aplicaría para: escucha, habla, escribe, lee en inglés

Leer: promueve la habilidad de la lectura ya que el estudiante tendrá que leer con cuidado las actividades propuestas buscando aquellas palabras claves como verbos discerniendo información relevante para marcar las respuestas más correctas y coherentes.

Escribir: mejora la habilidad de la escritura porque el estudiante tiene que escribir usando un vocabulario adecuado y pertinente de acuerdo con el nivel solicitado por el docente haciendo uso de una serie de convenciones del lenguaje incluyendo vocabulario apropiado y pertinente.

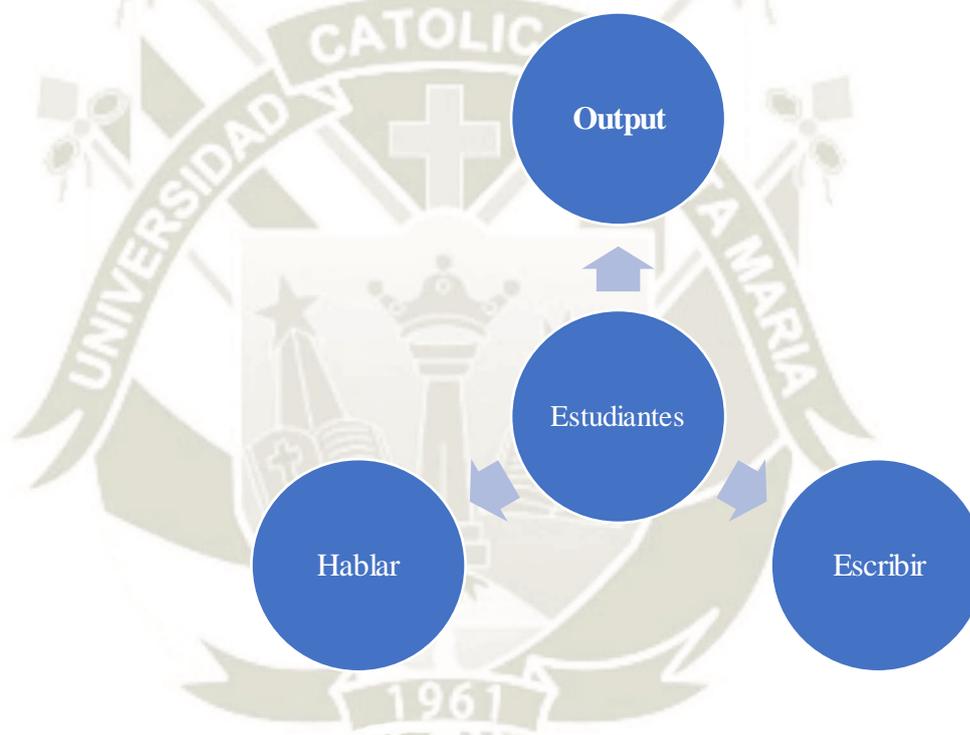
1.3 Enseñanza y Aprendizaje del Inglés como lengua extranjera (EFL)

El aprendizaje del idioma inglés es cada vez más imprescindible, sobre todo por las exigencias del campo laboral, por lo que se torna una necesidad, pero al mismo tiempo una tarea compleja, por la necesidad de comunicarse correctamente en un idioma extranjero y poder así acceder a todo tipo de informaciones y conocimientos.

De acuerdo con las investigaciones relacionadas al campo de la enseñanza y del aprendizaje del idioma inglés los niños aprenden el idioma subconscientemente, entonces podemos concluir que nosotros podemos aplicar esta teoría en las clases en la cual impartimos la enseñanza de un idioma de acuerdo a nuestro contexto en un escenario como en el que nos encontramos actualmente. Según Krashen (1980), sugirió que

nosotros podemos distinguir como docentes entre la adquisición y el aprendizaje en la cual la adquisición se da de forma subconsciente, libre de ansiedad y en donde el aprendizaje es un proceso consciente donde diversos ítems de un idioma son estudiados y puestos en práctica. Entre otros teóricos sugirieron que los profesores deberían de concentrarse en la adquisición y no en el aprendizaje y el rol del docente de idiomas debería de ser de proveer suficiente exposición al idioma lo que se conoce en inglés como “comprehensible input”, en ese sentido nosotros al margen de los diversos conceptos y teorías sobre el aprendizaje enfatizamos en aprovechar lo positivo de cada uno de ellos.

Figura 8 Output: Lo que el estudiante habla y escribe

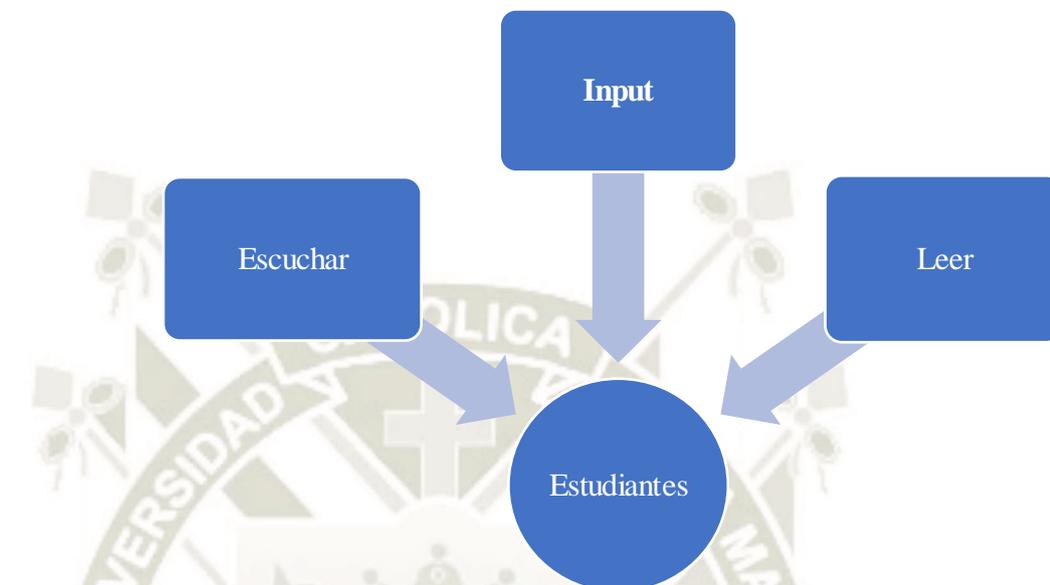


Fuente: Elaboración propia

La adquisición de un idioma provee a los estudiantes de una experiencia libre de ansiedad en la cual los estudiantes adquieren el idioma tal y como los niños lo hacen desde los primeros años del aprendizaje y lo más importante cuando ellos quieren decir algo ellos serán capaces de utilizar el lenguaje que necesitan de todo el conglomerado de palabras que han adquirido. Los idiomas los cuales han sido aprendidos por otro lado no están disponibles para el uso del mismo modo que la adquisición, de acuerdo a este argumento porque el estudiante tiene que pensar mucho más conscientemente acerca de lo que quiere decir. Cuando un idioma se aprende es evidente que el estudiante tiene que buscar las palabras correctas para comunicarse en determinado contexto y muchas veces esto limita al estudiante al momento de expresarse con naturalidad sin embargo cuando

el idioma es adquirido este tiende a ser más natural en ese sentido es importante diferenciar entre aprendizaje y adquisición.

Figura 9 Input: Lo que el estudiante habla y escribe



Fuente: Elaboración propia

El aprendizaje del idioma inglés es cada vez más imprescindible, sobre todo por las exigencias del campo laboral, por lo que se torna una necesidad, pero al mismo tiempo una tarea compleja, por la necesidad de comunicarse correctamente en un idioma extranjero y poder así acceder a todo tipo de informaciones y conocimientos.

Esta discusión entre adquisición y aprendizaje se vuelve relevante cuando nosotros consideramos qué deberíamos hacer cuando nuestros estudiantes están en la clase; si nosotros consideramos que la adquisición es superior al aprendizaje entonces tendríamos que enfocarnos en proveer a los estudiantes de mucho input y tendríamos que dejar de lado y no incidir en que los estudiantes presten más atención en cómo funciona el idioma, sin embargo hay muchos problemas con este enfoque, en primer lugar la habilidad para adquirir un idioma tiende a deteriorarse con el pasar de los años, en segundo lugar los adolescentes y los adultos tienden a razonar y a pensar de manera consciente acerca de cómo funciona un idioma, entonces en ese sentido sugerir que ellos no piensen en cómo funciona un idioma de manera consciente sería totalmente ilógico, como otro aspecto importante nosotros deberíamos de recordar que para muchos

estudiantes de idiomas una de las principales y más grandes diferencias entre ellos es la cantidad de exposición a la cual tienen los estudiantes en términos de horas.

Para crear un ambiente y un entorno enriquecido nosotros no solamente deberíamos exponer a los estudiantes al idioma sino también dar a los estudiantes la oportunidad de activar los conocimientos sobre el idioma, también deberíamos ofrecerles la oportunidad de estudiar el idioma en el modo en cómo funciona este, todo esto porque algunos estudiantes consideran la llave de su éxito en el aprendizaje de un idioma, realizar estas actividades, en otras palabras tanto la adquisición y el aprendizaje juegan un rol muy importante en el idioma para los estudiantes. Otro aspecto a considerar después de haber analizado la adquisición y el aprendizaje es tomar en cuenta los diversos métodos de enseñanza a través del tiempo los cuales hasta el día de hoy continúan impactando en cómo los idiomas son enseñados en la actualidad.

Carvajal (2013) atendiendo a la naturaleza de la enseñanza al respecto señala: “La enseñanza de un idioma distinto al materno tiene varios inconvenientes, por lo que en ocasiones es rechazado ya sea por el estudiantado o por los padres y las madres de familia” (p. 79).

1.3.1 Enfoques y métodos para la enseñanza del idioma inglés

1.3.1.1 Audiolingual

El método audio lingual creó una gran revolución en la enseñanza de los idiomas extranjeros muchísimos años atrás; está basado en el aprendizaje mecánico que proviene del conductismo, la metodología del audio lingual esperaba que los estudiantes sean capaces de comunicarse en el idioma que están aprendiendo a través de la memorización de estructuras gramaticales y de los sonidos de las palabras, como método no se enfoca en la persona sí no en las técnicas las cuales ponen énfasis a la memorización y repetición, el profesor es el único que puede proveer de las explicaciones durante la clase; con la teoría del cognitivismo las metodologías no son la única verdad, los profesores pueden rehacer cualquier metodología y adaptarlo a su beneficio y de los estudiantes. Piaget propone que los estudiantes creen su propio aprendizaje significativo y nosotros desde nuestra perspectiva proponemos hacer un uso ecléctico de las mismas ya que no hay método bueno ni malo.

El método audio lingual fue desarrollado durante la Segunda Guerra mundial pues este método fue aquel que impactó en la Segunda Guerra mundial fue por eso que se le

conoció como el “Método del Ejército” como hemos indicado en el párrafo anterior este enfoque estaba relacionado con el conductismo el cual enfocaba a la educación como un proceso mecánico, este método adoptó técnicas como la repetición y memorización y su uso fue popularizado en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en todos los colegios a nivel mundial, de acuerdo este método la enseñanza de un idioma extranjero fue considerado como algo mecánico donde los profesores enseñan el idioma como un proceso de imitación, este método uso mucho la repetición de las palabras también el método uso la memorización de diálogos para enseñar sonidos y la pronunciación brindando suficiente vocabulario nuevo, este método se centró en el desarrollo de la habilidad del habla y aquí el profesor es el único que dirige la clase a través de estructuras en el cual el estudiante sólo repite y los imita, no hay espacio para el error porque los estudiantes tenía un modelo el cual seguir al pie de la letra.

El siguiente ejemplo muestra un modelo típico Audio lingual

Teacher: There's a pencil on the chair... repeat

Students: There's a pencil on the chair

Teacher: Notebook

Students: There's a notebook on the chair

Teacher: Fork

Students: There's a fork on the chair

Teacher: On the table

Students: There's a fork on the table

1.3.1.2 El enfoque comunicativo

El aprendizaje del idioma inglés es cada vez más imprescindible, sobre todo por las exigencias del campo laboral, por lo que se torna una necesidad, pero al mismo tiempo una tarea compleja, por la necesidad de comunicarse correctamente en un idioma extranjero y poder así acceder a todo tipo de informaciones y conocimientos.

El enfoque comunicativo es el nombre que se le dio a un conjunto de afirmaciones en las cuales se incluyen no solamente la evaluación de todos los aspectos de un idioma que se debía enseñar sino también se puso mucho énfasis en cómo enseñar, el aspecto de cómo enseñar en el enfoque comunicativo enfatiza la importancia y las funciones del

idioma en vez de poner todo el énfasis en la gramática y el vocabulario, uno de los principios más importantes fue que los estudiantes usen estas formas del idioma con mucha propiedad en contextos variados para diversos propósitos, los aspectos de cómo enseñar del enfoque comunicativo están estrechamente relacionados a la idea de que el aprendizaje de un idioma se desarrollará de forma natural y de qué la exposición al idioma y de aquellas oportunidades para usarlas son muy importantes y vitales para el desarrollo del estudiante en términos de las habilidades y el conocimiento.

Las actividades en el enfoque comunicativo permiten que el estudiante esté en un entorno de comunicación real donde la perfección del idioma no es tan importante; más sí es sumamente importante el propósito de la comunicación, en ese sentido los estudiantes en este enfoque simulan conversaciones entre pares, también los estudiantes aquí en este método se preparan para usar el idioma en escenarios diversos como en el aeropuerto, en un programa de televisión, un restaurante, etc. Lo que interesa en este enfoque es que los estudiantes tengan un deseo de comunicar algo; también es muy importante el propósito de la comunicación, por ejemplo el cómo comprar un ticket aéreo como, reservar una cita, cómo escribir una carta a un periódico, también los estudiantes deberían de poner énfasis en el contenido de lo que van a decir o escribir en vez de la forma, también los estudiantes deberían de usar una variedad del idioma en vez de solamente una estructura, el profesor en la mayoría de clases no interviene para detener las actividades y los materiales no son dictados, en otras palabras las actividades deberían de replicar escenarios reales en las cual el estudiante haga uso apropiado del idioma, cómo hemos podido apreciar este enfoque difiere del que hemos mencionado en párrafos anteriores sin embargo podemos indicar que el uso integrado de los mismos nos ofrece muchas ventajas en nuestra práctica pedagógica y más aún si las integramos con la tecnología como veremos más adelante.

1.3.2 El Método Comunicativo en la enseñanza aprendizaje del inglés

Hernández (2000) señala: “Los años 70s han dado a la luz una propuesta de método de enseñanza de lenguas más novedosa” (p. 148). Siendo este el método comunicativo al que también se le conoce como “Communicative Language Teaching” este método fue una respuesta y sobre todo una reacción a el método que hemos mencionado en el párrafo anterior el cual centraba su atención la estructura gramatical y la repetición rígida de frases y palabras de forma mecánica. Cómo podemos apreciar en

este método no sólo se trataba al idioma desde un punto de vista mecánico sí no qué se le enfoca en cómo debe de usarse.

Según Harmer (2007), el método comunicativo se rige por dos principios, el primero de ellos hace referencia a que el idioma no solamente es un conglomerado de palabras aisladas y gramática, sino que además de eso tiene que tener presente la función del idioma como por ejemplo aspectos como el estar de acuerdo, en desacuerdo, sugerir algo o invitar a alguien, lo cual los estudiantes deberían de usarlo con propiedad. Además de esto los estudiantes necesitan tener presente la coherencia cuándo se use el idioma, por ejemplo, debería tener cuidado en aspectos como la formalidad y aspectos informales de acuerdo a el contexto en el que se encuentre. El segundo principio del método comunicativo consiste en que los estudiantes estén más expuestos al idioma que están aprendiendo y asimismo tengan la oportunidad de practicar; como hemos indicado en el Perú el idioma inglés tiene el tratamiento de idioma extranjero al no ser un idioma oficial es así que el estudiante tiene pocas oportunidades de practicarlo pero gracias a las aplicaciones y a la globalización el estudiante tendrá las oportunidades para desarrollar el idioma con motivación desarrollando no solamente el aprendizaje del idioma sino de su autonomía.

El método en mención tiene como propósito primordial que los estudiantes interactúen y se interrelacionen simulando diferentes situaciones de la vida real, nosotros coincidimos con los autores mencionados ya que este método tiene un gran beneficio en los estudiantes por qué de este modo los estudiantes pueden usarlo en un contexto real de forma humanizada a diferencia de otros enfoques en donde existe un control muy rígido y nada de flexibilidad en la cual la gramática y el vocabulario son estrictos (Luna et al., 2014).

Las actividades a desarrollarse en este método generalmente involucran a los estudiantes en situaciones de comunicación real dónde lo estricto y rígido la gramática no es muy importante más bien lo importante es de qué el estudiante logre comunicarse, en ese sentido que los estudiantes trabajen en parejas es algo muy usual en este método en donde también los estudiantes pueden simular un programa de televisión o una escena en determinado lugar como un restaurante o una tienda, Para que esto sea efectivo es necesario que el estudiante esté expuesto muchas oportunidades de aprendizaje y para eso es vital el uso de aplicaciones los cuales permiten que el estudiante desarrolle lo más importante el aprendizaje del idioma pero un contexto comunicativo.

Lo más relevante de este método con referencia a las actividades a presentar por el docente es de que los estudiantes tengan la real necesidad de querer comunicar algo, es decir los estudiantes tienen que tener un propósito de comunicación por ejemplo este puede ser cómo hacer una cita con el doctor, cómo ordenar menú en un país de habla inglesa, cómo escribir un comentario en redes sociales en inglés, es así que los estudiantes deben de prestar atención al contenido de lo que quieren expresar o escribir en vez de complejas formas gramaticales, además de esto deberían de usar el idioma con total flexibilidad, no basándose en una sola estructura, y en el desarrollo de estas actividades el docente no intervendrá para detener el desarrollo de la misma permitiendo la autonomía del estudiante. En conclusión, estas actividades tienen que emular un contexto real de comunicación, sobre las actividades comunicativas presentamos la siguiente figura para una mayor ilustración:

Figura 10 Actividades comunicativas y no comunicativas



Adaptado de (Harmer, The Practise of English Language Teaching, 2011)

Luzón y Soria señalan cuando hacen referencia al método comunicativo que: “No se trata únicamente de que los estudiantes adquieran un determinado sistema lingüístico, sino de que sean capaces de utilizarlo para comunicarse de forma adecuada y efectiva” (p. 42). Nosotros desde nuestra experiencia como docentes en la enseñanza de del idioma inglés coincidimos con esta aseveración además de esto podemos añadir de que en un mundo globalizado donde la información está presente en el internet y en donde las personas se comunican inmediatamente aquellos estudiantes que dominan el idioma inglés en un contexto real pueden desenvolverse en escenarios en los cual es el idioma inglés esté presente como medio de comunicación o Lingua Franca para lograr esto qué mejor que motivarlos a través de una enseñanza y aprendizaje basado en la gamificación.

Otro de los aspectos a considerar en este método es de que muchos docentes a nivel mundial consideran de qué este método favorece a los profesores nativos y no a los profesores que enseñan el idioma y no lo tienen como idioma materno sin embargo nuestro rol como docentes en este aspecto consiste en no orientarnos a esos detalles sino promover que los estudiantes tengan una mayor interacción haciendo uso de todos los recursos mejor aún si son tecnológicos. En este mundo en el cual la tecnología avanza a pasos agigantados, los profesionales tienen que ser competentes en el idioma y en ese sentido los docentes tienen que adaptarse a nuevos métodos que incentiven y mejoren el aprendizaje y la competencia comunicativa de los estudiantes (Beltrán, 2017).

Según López (2009), indica en relación a las actividades comunicativas que para lograr el objetivo deseado deben de tener tres características necesarias las cuales pueden apreciarse en la siguiente figura:

Figura 11 Actividades Comunicativas



Fuente: Adaptado de (López, 2009)

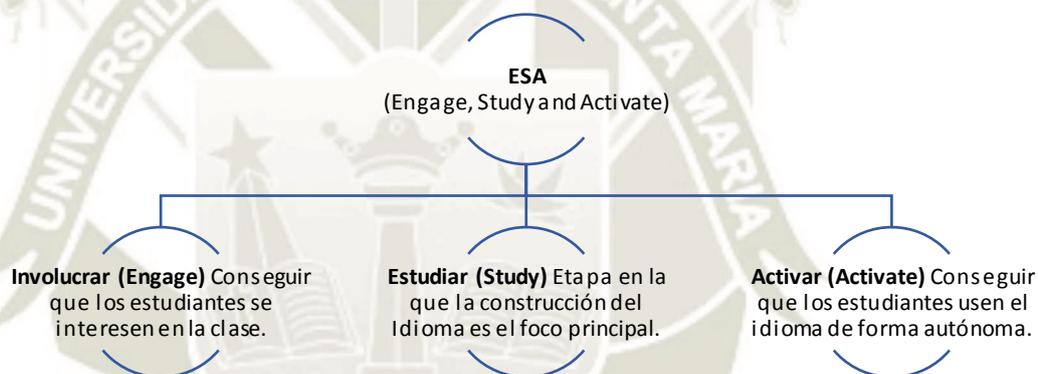
Como se puede apreciar en la figura el vacío de información hace referencia a que cuando dos personas dialogan una de ellas no tiene idea del tema que la otra persona tiene en mente, así mismo las formas lingüísticas hace referencia a que en un dialogo se usa ciertas formas determinadas por el estatus social de ambas personas involucradas en el dialogo, finalmente es necesario tal y como se observa en la figura la evaluación es ahí donde el

emisor se autoevaluará. Si se cumple con estas características entonces se puede favorecer al estudiante a que desarrolle su proceso comunicativo.

1.3.3 ¿Qué elementos y habilidades son necesarios para el aprendizaje de idiomas con éxito en un salón de clases?

Las alumnas y los alumnos en el aula por lo general no reciben el mismo tipo de exposición o el estímulo al idioma. Pero eso no significa que los que se encuentran dentro de un aula, no puedan aprender un idioma, pero si se dan las condiciones adecuadas, como la motivación, la exposición a la lengua, y las posibilidades de utilizar el lenguaje se desarrollara o fomentara el aprendizaje del inglés para situaciones reales (Harmer, 2007).

Figura 12 Tres elementos para el aprendizaje del idioma inglés



Adaptado de “How to teach English.” (Harmer, How to teach English, 2007)

Por consiguiente, los elementos que según Harmer tienen que emplear los docentes en una clase, para que los alumnos aprendan más y mejor, se les denomina ESA la cual es una metodología común cuando se enseña un idioma a los estudiantes y fue desarrollado por Jeremy Harmer, ahora bien, utilizando parte de esta metodología en las clases estas serán más estructuradas, organizadas y efectivas. El usar ESA le da al profesor la flexibilidad para dirigir una clase de un modo productivo y organizado ESA es extremadamente importante cuando se refiere a la enseñanza por qué mantiene a los estudiantes motivados interesados y expuestos a aprender más, es por eso que muchos docentes especialmente los recién graduados de universidades deberían de aprender el método ESA cuando a enseñanza de idiomas se refiera. En cuanto a la primera fase que los docentes deberían siempre de empezar una lección es:

La fase de involucrar: En esta fase los docentes simplemente deberían de conseguir que sus estudiantes estén listos para participar en las lecciones, involucrar a los estudiantes puede incluir mostrarles imágenes, objetos reales, discusiones con todos y cada uno de ellos también hacer mímicas y actuar promoviendo e incentivando que los estudiantes respondan y hacer preguntas para que los estudiantes piensen y hablen en inglés, el objetivo del involucramiento es obtener la atención de los estudiantes y preguntarles el significado de palabras y temas que serán cubiertas en la lección, esta etapa es muy importante porque nos da a los profesores la oportunidad de incluir a todos los estudiantes en la actividad, la fase del involucramiento también permite que los estudiantes se sientan más motivados y cómodos y listos para aprender la lección.

La fase de estudiar: después de que el docente haya involucrado los estudiantes es en ese momento en que ellos deben de moverse a la fase de estudiar la fase de estudiar consiste de muchas actividades como por ejemplo estudiar de textos y diálogos ejemplos en oraciones, crucigramas, ejercicios de completar espacios en blancos, buscar palabras, juegos de apareamiento, y repetición de palabras; el objetivo de la fase de estudiar es en realidad aquella fase en la cual el docente enseña a los estudiantes nuevas palabras y temas y mostrarles el camino correcto de usarlos, en esta fase es también donde muchos errores deben de ser corregidos y discutidos con mucha cautela y sumo cuidado, durante esta fase el profesor puede ayudar a los estudiantes a tener un mejor entendimiento de todos los temas es así que los estudiantes puedan aprender y adelantarse en el aprendizaje del mejor modo posible.

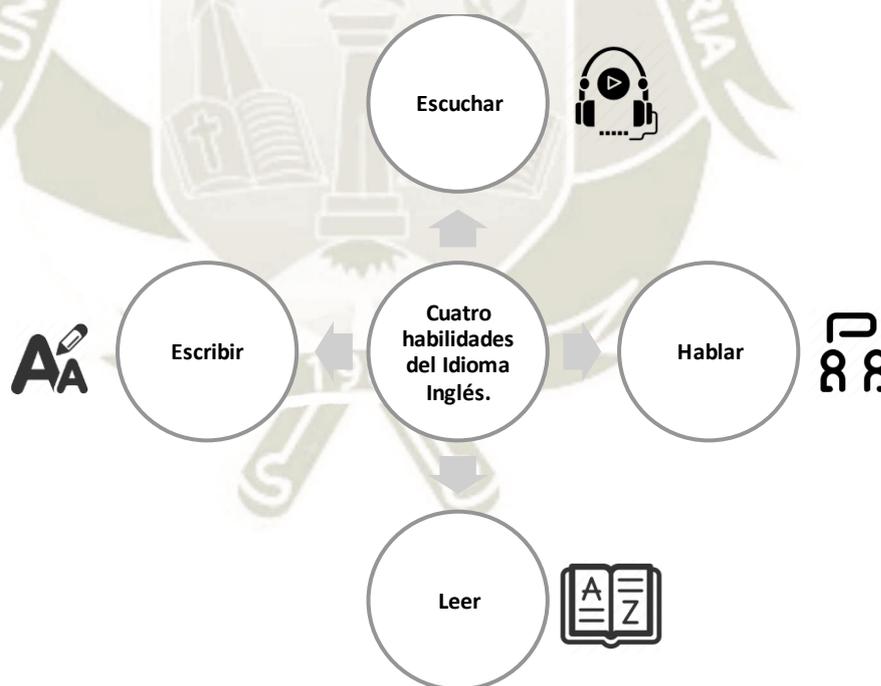
La fase de activar: finalmente la fase de activar permite al docente incluir discusiones para toda la clase formando grupos incluso en parejas promoviendo e incentivando la actuación en parejas, la creación de historias, la elaboración de postres, anuncios simulaciones y debates; la fase de activar es donde los estudiantes ponen a trabajar todo lo que han aprendido en la fase de estudiar logrando activar a los estudiantes, esta fase permitirá al docente conocer cuán bien los estudiantes han entendido los materiales que fueron puestos en discusión en el desarrollo de la clase; es muy importante estar seguro siempre de involucrar a los estudiantes primero y activarlos posteriormente.

1.3.4 Habilidades del idioma inglés

Según Harmer (2007), cualquiera de las habilidades del idioma inglés no se desarrollan solas cuando las personas están involucradas en una conversación, ellos están escuchando y también están hablando en un orden de interacción con la persona a la cual

se dirige; en el caso de las personas que dan conferencias por ejemplo ellos leen apuntes que han preparado con anterioridad y en la misma situación las personas que están escuchando dichas conferencias están también tomando fuentes muy importantes dicha actividad lo cual incentiva y provoca una conversación o al menos un comentario entre aquellas personas que están atendiendo la conferencia, es por eso que no tiene sentido enseñar habilidades de forma aislada y en una clase de enseñanza de idiomas todas las habilidades deben estar integradas y debe demostrar conexión de funcionamiento de un idioma; en consecuencia se debe integrar las cuatro habilidades de aprendizaje del idioma inglés en una lección; así mismo este debe ser un proceso natural que faciliten los profesores de brindar un máximo aprendizaje brindando oportunidades a los estudiantes en las clases, en ese sentido tiene mucha coherencia integrar las diferentes habilidades, además de esto el Currículo Nacional en concordancia con el Marco Común Europeo de Referencia promueven e incentivan desarrollar estas habilidades mediante los propósitos de aprendizajes que incluyen las competencias, las capacidades y los desempeños.

Figura 13 Las cuatro habilidades del idioma inglés



Fuente: elaboración propia

Como hemos podido apreciar en la figura las habilidades: escuchar, leer, hablar y escribir, Harmer las señala de la siguiente manera:

1.3.4.1 Escuchar

El acto de escuchar significa prestar atención a algo o alguien que uno pueda oír (Hornby, 2005). Esto implica la idea de comprender el mensaje que uno escucha así que dicha persona pueda responder e interactuar con la persona a la cual se escucha.

Es quizás el reto más grande de todas las habilidades de lograr dominar en un idioma extranjero por qué los idiomas hablados son diferentes de los textos escritos en inglés; los hablantes pueden obviar una palabra o un verbo o también romper una de las oraciones en el medio o dudar y pensar acerca de lo que van a decir en una próxima oración o incluir palabras frases o ideas que no son estrictamente necesarias (Hadfield & Charles, 2008).

De acuerdo con Ur (1996), es muy importante trabajar en el desarrollo la comprensión de escucha porque los estudiantes deberían aprender cómo interactuar exitosamente en un contexto real de escucha.

Existen dos distintos tipos de escucha por un lado la escucha extensiva la cual se refiere a lo que usualmente los estudiantes hace por placer o por alguna otra razón o motivo, los materiales que ellos consumen usualmente son canciones en aplicaciones como Spotify, Youtube o series en Netflix que se encuentran en internet los cuales ellos disfrutan y lo escuchan por qué se les hace más fácil entenderlos debido a la motivación, este tipo de escucha es muy importante desde el punto de vista motivacional porque incrementa cuantiosamente al momento de que los estudiantes escoja sus propias audios para escuchar (Harmer, 2007).

De otro lado tenemos la escucha intensiva es una de las cuales en la que los estudiantes escuchan específicamente el modo en el que el inglés es hablado usualmente, este tipo de audio se escucha se desarrolla y toma lugar en las clases de los colegios en los laboratorios de idiomas y en especial cuando los profesores presentan algún tipo de guía a los estudiantes cuando ellos tienen dificultades en actividades de escucha.

Cómo desarrollar las habilidades de escucha

Con el objeto de desarrollar las habilidades de escucha, se menciona diversos tipos de actividades y estrategias. Uno de ellos es escuchar con un propósito lo cual es muy importante porque los estudiantes pueden adaptar el modo de escuchar a sus objetivos prestando más atención a la información que ellos necesitan para extraer información de los audios (Hadfield & Charles, 2008).

Otro aspecto importante es escuchar lo más importante, cuando el profesor usa esta estrategia pregunta a los estudiantes algo relacionado a la actividad, de este modo los estudiantes antes de escuchar el audio ellos ya están preparados a lo que puedan oír en la actividad de escucha (Hadfield & Charles, 2008).

El tercer aspecto es la escucha por detalles específicos lo cual significa escuchar con un claro propósito lo cual hace que los estudiantes desarrollen la habilidad de excluir todo aquello que no se necesita y no les ayude en la actividad (Hadfield & Charles, 2008).

Seleccionando tareas

Los autores Richards y Renandya (2002) sostienen que un importante aspecto que debería ser tomado en consideración es la selección de tareas auditivas en la que los estudiantes deberían estar involucrados en el proceso de aprendizaje. Para lograr este objetivo se menciona diferentes fuentes de actividades de audio para crear un ambiente dinámico de aprendizaje el cual involucre a todos los estudiantes (Harmer, 2007).

Por ejemplo, el mencionar extractos grabados tomados de los cd, cassetts o mp3. Otra opción podría ser aquella en la cual el profesor graba sus propios audios considerando la necesidad de sus estudiantes, otra fuente mencionada por Jeremy Harmer es los audios en un contexto real lo cual quiere decir aquellos encuentros en la clase que se desarrollan cara a cara, la tercera fuente mencionado por Harmer es el audio y el vídeo en el que se incentiva y promueve que los estudiantes pueden obtener el idioma de uso cotidiano; nosotros mencionamos otra fuente la cual está relacionada a las aplicaciones las cuales ofrecen una variedad de audios que en un contexto gamificado es una fuente muy enriquecedora en el aula (Harmer, 2007).

Otro aspecto importante que considerar cuando se seleccionan las actividades y tareas de audio es aquella mencionada en la cual se propone la selección de actividades de acuerdo a los intereses y el nivel de los estudiantes; coincidimos con Hadfield en el sentido de que tiene que haber una selección de acuerdo al contexto escolar en ese sentido

la gamificación ayuda en la dosificación no solo de contenidos sino incentiva al constante aprendizaje del estudiante y a su motivación con actividades acorde a su nivel. Así mismo el autor en mención señala y propone un balance en las actividades auditivas lo cual significa que se debe proponer actividades un poco más difíciles para los estudiantes y balancear con actividades relativamente fáciles y viceversa para que los estudiantes se motiven y reten constantemente (Hadfield & Charles, 2008).

1.3.4.2 Hablar

Según Hornby (2005), la habilidad de hablar es el acto de conversar con alguien o de expresar una idea, de acuerdo con esta habilidad el estudiante tiene la necesidad de la interacción entre un grupo de personas lo cual significa que no necesariamente es pensar en un mensaje. Sino que también la respuesta que el receptor pueda dar al emisor, sin embargo, esta acción presenta un gran desafío para el estudiante del idioma inglés como lengua extranjera porque los estudiantes tienen que pensar algo para comunicar y además de esto tener la seguridad para intentar comunicar lo que tiene que expresar porque para esto los estudiantes tienen que poner en práctica los conocimientos de estructuras gramaticales para producir las ideas a las demás personas y así de este modo hacerse entender.

Como desarrollar la habilidad de hablar

El uso de aplicaciones para desarrollar la habilidad fundamental del habla en el aprendizaje del idioma inglés tiene como objetivo que estos adquieren vocabulario diverso para desenvolverse en diversos contextos; cómo se pudo analizar en párrafos anteriores las aplicaciones que desarrollan esta habilidad estimulan al estudiante el aprendizaje de vocabulario que les ayudará a desenvolverse en escenarios reales.

Para que los estudiantes puedan desarrollar la habilidad del habla los profesores tiene que estimular y promover en los estudiantes la voluntad y el interés por la lectura de textos relacionados al tema que el profesor este presentando a los estudiantes para que de este modo los estudiantes puedan comprender el vocabulario el cual se desarrollará en determinada sesión, además de esto también es muy importante esta acción por que facilita que los estudiantes puedan pensar en el tema que se está desarrollando y de este modo ellos puedan estimular el desarrollo de ideas en torno al tema principal (Hadfield & Charles, 2008). Nosotros podemos indicar y coincidir que esto además de incrementar el vocabulario motiva a los estudiantes a involucrarse en actividades en las cuales esta

habilidad este inmersa más aún si en el curso de determinada sesión se utiliza las apps para reforzar esta habilidad.

También es muy importante que los profesores faciliten a los estudiantes unas tarjetas indicándoles el rol y algunas recomendaciones para qué formen y preparen un diálogo, incluso las actividades deben de ser con un objetivo conciso claro para que de esta manera el estudiante tenga una idea clara lo que tienen que realizar en determinada actividad, como hemos indicado en párrafos anteriores las aplicaciones en la actualidad son una fuente muy interesante emotiva ahora por el estudiante para desarrollarla la seguridad y confianza en el estudiante respecto a esta habilidad. Los estudiantes tienen que practicar en parejas lo que ellos quieran expresar para que de este modo se sientan con más seguridad y libertad para decir lo que ellos desean no solo en pares sino al frente de todos sus compañeros (Hadfield & Charles, 2008).

Para ayudar a nuestros estudiantes a desarrollar la habilidad del habla y también la fluidez lo más importante y primordial es incentivar a los estudiantes que hablen entre compañeros sobre diferentes temas que sean interesantes y motivadores para ellos en situaciones variadas y de relevancia comunicativa para que de este modo ellos se expresen de forma coherente lo más que pueda en el aula ya que en el Perú al ser el idioma inglés un idioma extranjero tiene el estudiante que practicar el idioma en el salón de clases lo más posible aprovechando la interacción en el idioma, sin embargo gracias a las aplicaciones en un contexto gamificado los estudiantes pueden desarrollar esta habilidad con el uso de apps propuestas por el docente.

Otro de los aspectos importantes que debemos de mencionar en esta habilidad es la retroalimentación que el profesor tiene que dar a los estudiantes, al respecto nosotros coincidimos en que el profesor no debe de interrumpir a los estudiantes para corregirlos mientras ellos están desarrollando la habilidad mediante diálogos con sus compañeros porque de este modo ellos no desarrollarán la fluidez al ser interrumpidos (Hadfield & Charles, 2008). Además de esto tenemos que mencionar que las aplicaciones permiten al estudiante desarrollar la fluidez y al final de las actividades este recibe un reporte los aspectos que debe mejorar muchas de estas aplicaciones utilizan un algoritmo el cual analiza la pronunciación de los estudiantes y los motiva a continuar desarrollando los ejercicios propuestos.

Para Harmer (2011), cuando el estudiante tenga que desarrollar esta habilidad teniendo en cuenta a la fluidez no solamente debe tener presente cuáles son las

características del idioma sino que además de esto tiene que tener la habilidad de procesar todo este conocimiento en el momento, es así que los estudiantes necesitan ser fluidos haciendo uso coherente de los fonemas en un contexto real y para lograr esto los estudiantes deben de estar inmersos en actividades en las cuales se promueva esta habilidad y que mejor si se aprovecha la tecnología.

Al respecto Celce-Murcia (1991) señala: “El objetivo del componente del habla en una clase de idiomas debe ser la adquisición de la habilidad de la comunicación oral real tanto dentro como fuera de la clase” (p. 126). Coincidimos con el autor ya que también esta habilidad se desarrolla fuera de la clase más aún en este contexto de la pandemia en la cual los estudiantes aprovechan el uso de las aplicaciones bajo la guía y orientación el profesor.

1.3.4.3 Leer

Una persona desarrolla la habilidad de la lectura cuando está observa símbolos impresos y los entiende captando el mensaje presente; sí nosotros coincidimos con esta afirmación y podemos agregar que los estudiantes desarrollan esta habilidad al leer información que encuentran en el mundo virtual en el cual los estudiantes se encuentran más inmersos (Hornby, 2005).

Es muy importante proveer a los estudiantes de un contexto para qué para que los mismos puedan entender y predecir el contenido del texto que se les va a presentar y este sea desarrollado de forma comprensible, por qué leer en idioma inglés es muy distinto a leer en el idioma español debido a las diferencias presentes en los mismos; este contexto puede ser brindado a los estudiantes mediante aplicaciones las cuales incentivan y promueven el desarrollo de esta habilidad debido a que se encuentra bastante material de lectura en la internet (Hadfield & Charles, 2008).

Según Harmer (2011), para que un estudiante desarrolle esta habilidad se encuentra dos tipos de lectura una de ellas se denomina lectura extensiva y la otra se denomina lectura intensiva, aquella lectura en la cual el estudiante siente mucha comodidad y además de eso en la cual el estudiante tiene la oportunidad de elegir los textos de su agrado, en general esta lectura es disfrutada por los estudiantes y puede ser encontrado ahora en este mundo en donde la tecnología está presente en nuestra vida diaria en el internet y en aplicaciones que ofrecen el desarrollo de esta habilidad. La otra habilidad la cual se denomina lectura intensiva sé que ella la cual el estudiante tiene que

prestar mucha tensión en el vocabulario y la gramática para lo cual el docente tiene que motivar a los estudiantes para que estos se sientan involucrados en las actividades y temas a desarrollar en clase uno de los soportes los cuales ayudan a desarrollar este tipo de lectura son las aplicaciones cómo escribimos en párrafos anteriores.

Como desarrollar la habilidad de la lectura

Para que el estudiante desarrolle la habilidad de la lectura los docentes juegan un rol muy importante en el desarrollo de esta habilidad, los mismos tienen que lograr que el estudiante se enfoque más en la esencia de la lectura y no concentrarse en palabras las cuales no entiendan y puedan frenar el entendimiento de la lectura asimismo los docentes deben de promover en los estudiantes desarrollar hábitos que mejoran la comprensión de la lectura de una manera eficiente (Hadfield & Charles, 2008). Coincidimos con el autor debido a nuestra experiencia en el aula en que los estudiantes tienen que enfocarse más en captar el mensaje de manera global y no estancarse en aquellas palabras que muestren dificultad ya que además de frenar el entendimiento puede disminuir la motivación en el estudiante.

Según Harmer (2011), los estudiantes para entender los textos necesitan desarrollar ciertas actividades y a la vez tener presente usar algunas estrategias Las cuales son denominadas habilidades de lectura, una de ellas consiste en que los estudiantes escaneen el texto dándole una lectura rápida en la cual se buscará información relevante e importante. Asimismo, los estudiantes para desarrollar la otra habilidad necesitan identificar de manera rápida aquellas palabras o frases las cuales le brinden una idea general de lo que trata el texto para así de este modo tener una idea general de la lectura.

Para desarrollar la lectura la cual consiste en leer para captar el meollo o la esencia del texto lo cual implica que el estudiante lea con un propósito inicial considerando la lectura en la cual se incida en los detalles. Asimismo nosotros debemos de considerar que hay oportunidades en las cuales es importante que el estudiante de una lectura profunda al texto para obtener el significado y mensaje que pretende transmitir el autor; debido al constante desarrollo de las nuevas tecnologías muchas aplicaciones ofrecen a los estudiantes mejorar esta habilidad en las cuales pueden poner en práctica todo lo expuesto desde una lectura prestando atención a todos los detalles o aquella en la cual implique buscar por determinada información de acuerdo a las actividades propuestas y necesidades del estudiante (Hadfield & Charles, 2008).

Nosotros desde nuestra experiencia en el aula podemos indicar qué es necesario que los estudiantes tengan acceso a diversos materiales que promuevan e incentiven lectura y mucho mejor aún si en este estado de pandemia se promueve en el estudiante el uso de aplicaciones las cuales lo motiven el disfrute por la lectura.

Duglosz (2000) señala: “La introducción temprana a la lectura acelera, por añadidura sus progresos en entender y hablar la lengua extranjera” (p. 286). Además de lo señalado por el autor en mención nosotros podemos indicar también que ahora muchas aplicaciones incentivan a este propósito a través de muchos recursos los cuales en un entorno gamificado hacen del aprendizaje algo interesante y motivador por parte de los estudiantes.

En la propuesta de Duglosz (2000) para la lectura se insiste en que: “Cada palabra, presentada individualmente por medio de tarjetas, o cada frase, vaya siempre acompañada de la lectura repetida en voz alta hecha por el profesor” (p. 286). Para reforzar lo dicho por el autor en mención nosotros podemos indicar que a través de las aplicaciones el estudiante encuentra muchos recursos los cuales gracias a su entorno intuitivo y atractivo incentiva al estudiante el aprendizaje y desarrollo de esta habilidad.

1.3.4.4 Escribir

Esta habilidad es quizás otra de las más difíciles para que el estudiante de un idioma extranjero puede desarrollar con total naturalidad y sin presentar ningún problema. Según Hornby (2005), la habilidad de la escritura consiste en escribir números o letras haciendo uso de medios físicos como lapiceros; sobre la dificultad que los estudiantes tienen al desarrollar esta habilidad. Los autores Richards y Renandya (2002) indican que esta habilidad es una de las más difíciles a desarrollar ya que los estudiantes tienen que pensar en las ideas que quieren transmitir y además de eso organizarlas lo cual puede ser muy tedioso de organizar para los estudiantes.

Según Harmer (2011), uno de los aspectos muy importantes que tienen que ser considerados en esta habilidad es la caligrafía; nosotros coincidimos con el autor, pero también indicamos que en la actualidad y después de la pandemia los estudiantes desarrollarán esta habilidad en un mundo virtual en la cual tendrán que tener presente desarrollar ciertas habilidades las cuales tienen que ser tomadas en cuenta por el estudiante, éstas tendrán que estar relacionadas al correcto deletreo y al correcto uso de ciertas reglas establecidas. Como hemos indicado el deletreo es uno de los aspectos más

importantes a tener en cuenta en el desarrollo de esta habilidad sin embargo el deletreo es muy difícil para los estudiantes en el idioma inglés porque a diferencia del idioma español en el cual se lee cómo se escribe en el idioma inglés un sonido puede tener diferentes formas de deletreo.

Otro de los aspectos importantes a tener en consideración en esta habilidad es los signos de puntuación para lo cual el docente tiene que proveer a los estudiantes de recursos en los cuales éstos tengan especial cuidado en el uso de los signos de puntuación y la estructura para la elaboración de un texto de forma coherente y apropiada, Además de esto debemos de indicar que la retroalimentación es uno de los aspectos más importantes a considerar dentro del desarrollo de esta habilidad para lo cual el uso de aplicaciones es un es un importante recurso para brindar la retroalimentación de forma inmediata indicando a los estudiantes aspectos a mejorar y a tener en consideración en futuras actividades.

Como desarrollar la habilidad de la escritura.

De acuerdo a la experiencia en el aula en la enseñanza del idioma inglés como idioma extranjero algunos aspectos que influyen en el desarrollo de la escritura tienen que ver con el tipo de texto a desarrollar; al respecto Harmer (2011), indica que los tipos de textos son una fuente variada de formas de representación escrita de la cual los estudiantes pueden tener acceso, por ejemplo estos pueden ser un poema, una carta o un anuncio publicitario; el docente puede aprovechar estos recursos para enseñar a los estudiantes presentándoles un modelo a seguir y así de este modo intentar que los estudiantes elaboren un texto de acuerdo al modelo presentado. En ese sentido coincidimos con los autores Hadfield y Charles (2008) quienes mencionan que los profesores al diseñar un determinado tipo de texto pueden dar a sus estudiantes determinadas actividades para incrementar el nivel de desarrollo de esta habilidad en términos de qué es lo que el estudiante quiere expresar o decir con total autonomía y libertad.

De acuerdo a Ur (1996), muchas personas se sienten orgullosos de su trabajo tanto así que desean que los demás lo lean; nosotros coincidimos con el autor por qué de acuerdo a la experiencia del aula los estudiantes al terminar las actividades se sienten motivados cuando los demás aprecian y valoran su trabajo y cuando el docente a través de las aplicaciones haciendo uso de la tecnología brindan una retroalimentación que promueve el desarrollo de la habilidad, cuando hacemos mención a la escritura creativa podemos ver que se trata de un proceso de autodescubrimiento el cual incentiva y

promueve en el estudiante aprendizaje efectivo, además de esto el estudiante se siente más motivado cuando el docente solicita actividades escritas poniendo todo de sí en producir textos variados con uso de un lenguaje coherente y apropiado.

Como mencionamos en párrafos anteriores el desarrollo de esta habilidad es uno de los más importantes y que presentan mayor dificultad y mucho más aún en este estado de pandemia por lo cual es necesario formar un hábito en nuestros estudiantes y en ese sentido el uso de las aplicaciones en un entorno calificado contribuye que los estudiantes consideren a la escritura como parte de su vida cotidiana lo cual lo desarrollarán con entusiasmo brindándoles actividades interesantes las cuales ellos disfruten al elaborarlos oh y lo mejoren con las indicaciones envías por el docente en las aplicaciones.

1.4 Análisis de Antecedentes Investigativos

Los antecedentes de la investigación se refieren a la discusión de trabajos previos sobre el tema en estudio, como fuentes primarias con aportes importantes sobre la gamificación y el aprendizaje del idioma inglés, en trabajos de grado y de postgrado, con artículos como resultados de investigaciones, además de ponencias, conferencias, congresos, etc. de los cuales debemos conocer por lo menos al autor, título, el resumen y los resultados de la investigación. Veamos a continuación algunos antecedentes significativos para nuestra investigación.

La Gamificación es una técnica de aprendizaje cada vez más preferida por los estudiantes por su carácter lúdico y divertido, motivando a los alumnos en el trabajo sobre las tecnologías de la información y comunicación, como afirma (Gaitán, 2013). La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

La idea de la Gamificación no es crear un juego, sino utilizar sistemas de recompensa a los ganadores de un concurso por ejemplo donde existe un puntaje, pero bajo los objetivos de aprendizaje de cada una de las asignaturas. La gamificación para el aprendizaje de una segunda lengua inglés y los avances en tecnologías de la información, la proliferación del uso de redes sociales, además de la masificación de teléfonos inteligentes y tabletas son considerados technology enablers que han propiciado las

condiciones necesarias que han hecho posible la implementación de esta técnica en entornos de aprendizaje (Castillo et al., 2014).

Sobre la idea de lo juegos serios desarrollado se menciona aplicaciones educativas, de entrenamiento, simulación y salud (Ma et al., 2011).

En el denominado círculo mágico (magic circle), que es una abstracción de la realidad en la que se puede hacer lo que se desee separando la realidad del ludus o “juego”, definido por una estructura que enmarca el conjunto de decisiones que llevan a determinados resultados, es decir, aprendizaje y solución de problemas (Werbach, 2013).

Veamos a continuación algunas investigaciones importantes sobre la gamificación en el proceso de aprendizaje del idioma extranjero inglés.

1.4.1 Antecedentes a Nivel Internacional

Como antecedentes internacionales presentamos a: “Mobile learning, Gamificación y Realidad Aumentada para la enseñanza-aprendizaje de idiomas” (Martinez et al., 2016, p. 1).

En síntesis, se muestra como la tecnología ha ido ganando terreno en cada aspecto de nuestras vidas: la comunicación, el trabajo, la educación, el esparcimiento todo gira en torno a los aparatos electrónicos; todos estos cambios en la vida social y en el campo educativo especialmente nos está llevando a una adaptación de los procesos formativos, didácticos y curriculares que deben guiar al ciudadano desde un enfoque tecnológico digital.

En las conclusiones indican que, Para dar respuesta eficaz a las nuevas demandas, exigencias y desafíos que plantea la era digital, es una prioridad en el terreno educativo que nuestro profesorado esté formado en el uso de las TIC.

Los docentes deben estar capacitados para seleccionar, reutilizar, diseñar recursos multimedia aprovechando las posibilidades que les ofrecen las plataformas de Android e iOS de dispositivos como smartphone, phablet y tablets.

Otra investigación importante realizada es la Tesis denominada: “El uso de las técnicas de gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés” (Rodriguez & Galeano, 2015, p. 1).

A la luz de los resultados obtenidos, tras las cinco sesiones de intervención con Dracolíngual, en los grupos gamificado y no gamificado, se obtiene que la hipótesis

comprobada es la alterna. Pues, es un hecho que sí existen diferencias significativas entre los puntajes obtenidos por el grupo gamificado, frente al no gamificado y, análogamente, los resultados de la prueba final también se ven afectados positivamente.

Frente a este resultado, vale la pena citar el aporte de investigadores como Vargas-Machuca y Contreras (2013) quienes afirman que el uso recurrente de las mecánicas y dinámicas gamificadas aumenta en gran medida las probabilidades de éxito de un sistema. Así mismo, testifican que los nuevos modelos de comunicación, surgidos a raíz de las nuevas tecnologías de la información y la cibercultura, pueden verse beneficiados por la implementación de estrategias de gamificación, tanto como cualquier otro sector que no sea el de la comunicación en el caso de esta investigación, el sector educativo.

1.4.2 Antecedentes a Nivel Nacional

Los antecedentes nacionales son también cada vez más importantes, es el caso del trabajo presentado: “La gamificación como herramienta para la implementación de la estrategia; Caso: Institución de enseñanza de idiomas, Lima –Perú; Tesis para obtener el título profesional de Licenciado en Gestión con mención en Gestión Empresarial, en la Pontificia Universidad Católica del Perú, Facultad de gestión y alta dirección” (Horna & Yaranga, 2019, p. 1).

En resumen, indica que el entorno dinámico que están enfrentando las organizaciones ha generado que los directivos de las empresas se planteen nuevas estrategias que involucren el desarrollo de innovaciones tecnológicas para conseguir ventajas competitivas.

Es en estas investigaciones en las cuales se origina la gamificación, el cual como ya se tiene conocimiento su aplicación se remonta a varios siglos atrás, sin embargo, el término fue acuñado no hace mucho tiempo. Es innegable que la gamificación en las últimas décadas ha tomado la relevancia y protagonismo incluso estando presente en varias ramas de diversas ciencias y especialidades; especialmente en el ámbito empresarial en donde el objetivo es la eficacia y la reducción de costos.

En las conclusiones indica que, de acuerdo con los resultados obtenidos, se pudo corroborar que cuando los trabajadores aceptan el uso de la gamificación, esto aumenta la efectividad en la implementación de la estrategia, lo cual genera una ventaja competitiva para la empresa.

Asimismo, Orihuela (2019) presenta la investigación: “La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un Instituto de idiomas de Lima; trabajo de investigación para optar el grado académico de bachiller en Educación, Pontificia Universidad Católica del Perú, Facultad de Educación” (p. 1).

En resumen, indica que la investigación tiene como objetivo principal describir la gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un Instituto de Idiomas de Lima.

1.4.3 Antecedentes a Nivel Local

Entre los trabajos de investigación local presentamos como antecedente la tesis denominada: “Efectos de las herramientas virtuales en el aprendizaje basado en proyectos de los estudiantes de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la UNSA, Arequipa 2018. Tesis para optar el grado académico de Doctora en Comunicación y Desarrollo” (Ortiz, 2018, p. 1).

En resumen, indica que teniendo en cuenta que el proceso enseñanza aprendizaje no puede quedar aislado de los avances tecnológicos ni de los cambios en el proceso educativo; es importante conocer que plataformas y programas conocen los estudiantes de la escuela Profesional de Ciencias de Comunicación de la Universidad Nacional de San Agustín, que factores y/o limitantes presentan en la utilización de las diferentes herramientas virtuales.

Una forma activa de hacer partícipe a los estudiantes dentro de su proceso de aprendizaje, de interacción con sus iguales es el método basado en proyectos, donde el docente guiará, orientará en la aplicación de herramientas virtuales y determinara cuales son los efectos de estas, las cuales se presentan en este trabajo de investigación como resultados trascendentales.

CAPITULO II

METODOLOGÍA

2.1 Descripción del Problema

En nuestro medio sigue siendo un problema el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma extranjero inglés, porque el sistema educativo no asegura la continuidad de su enseñanza y no existe un sistema de monitoreo y evaluación real y no maquillado de los resultados, de la calidad y cantidad de profesores, de la importancia del idioma inglés en la comunicación con angloparlantes, incluso de otras culturas.

Los profesores debemos dejar de lado la enseñanza tradicional y buscar el aprendizaje participativo, el aprendizaje con el apoyo de las TIC, con las redes sociales, con los instrumentos y aplicaciones en Smartphone y equipos móviles, al margen del anticuado proceso de enseñanza aprendizaje tradicional, en el que cada estudiante buscaba individualmente su progreso al margen de su entorno, generando fastidio y rechazo en la mayoría de los estudiantes.

La investigación tiene por objetivo aplicar la técnica de la gamificación por aplicaciones para mejorar el aprendizaje del idioma extranjero inglés en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa.

Es necesario comprobar en qué medida la técnica de la gamificación determina un aprendizaje significativo del idioma extranjero inglés, lo que representa al mismo tiempo un mejor rendimiento académico, por cuanto la gamificación pretende que los estudiantes tengan perfectamente asimiladas las dinámicas de juego que se llevarán a cabo, invitando al alumno a jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos de aprendizaje, apoyados en las nuevas tecnologías.

Con la gamificación se busca despertar el interés por el juego, aplicando la dinámica de la recompensa, de la competición, del interés sobre la actividad, estableciendo una conexión entre los juegos y el aprendizaje, pues algunos docentes inconscientemente hemos venido empleando el juego en contextos de no juego para lograr resultados específicos en el aula.

Es momento de transformar los materiales didácticos adecuándolos a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, de la sociedad digitalizada, con un

nuevo enfoque de producción de materiales educativos basados en la lógica de los juegos, que implican una mayor interactividad humano-máquina, pero con componentes lúdicos.

La gamificación permite aplicar ciertas estrategias didácticas, ciertos métodos y técnicas de enseñanza aprendizaje que logran mejorar el nivel de aprendizaje de una segunda lengua, mejorando el rendimiento escolar, como una mejor alternativa didáctica, buscando mejorar la motivación y el interés por el estudio.

Es hora de cambiar el material didáctico tradicional con estos nuevos enfoques y concepción del material educativo basado por ejemplo en interfaces digitales e interactivas, con situaciones lúdicas y problemáticas similares a la lógica de funcionamiento de los juegos, para lograr mejores niveles de aprendizaje, o de aprendizaje significativo, mejorando también el nivel de aprendizaje significativo.

2.2 Análisis de variables e indicadores

a) Variables:

VI: Aplicación de la técnica de la gamificación.

Definición conceptual:

1. "Gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos, Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional" (Gallego et al., 2014, p. 1).
2. "La gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora, Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes" (Marín & Hierro, 2014, p. 1).
3. "Gamificación (gamification en el ámbito anglosajón) es el empleo de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos

comunes a todos los juegos". (<http://www.gamificacion.com/que-es-la-gamificacion>., s.f.)

4. El tema es nuevo y se debe investigar aun al respecto, sin embargo, es necesario definir o ensayar unas definiciones y conceptos al respecto, para nosotros: *La gamificación es una estrategia didáctica que, simulando juegos en entornos y aplicaciones no lúdicas, aseguran que el proceso de enseñanza logra aprendizajes significativos en los estudiantes, producto de la motivación, la competencia y el aprendizaje divertido.*

V2: Aprendizaje del idioma extranjero inglés.

Definición conceptual:

Una didáctica desarrolladora de lenguas extranjeras concibe la enseñanza y el aprendizaje contemporáneos de excelencia como un proceso social interactivo de comunicación, formativo, holista e integrador, con una fuerte base cognitiva y esencialmente humanista, donde un grupo de estudiantes disfrutan y se responsabilizan en condiciones favorables del aprendizaje, con la solución de tareas que satisfacen sus necesidades, en un marco de socialización y cooperación que les permite auto realizarse y experimentar cambios duraderos en su actitud, actuación y pensamientos, transferibles a nuevas situaciones y producidos por la actividad práctica e intelectual en un proceso de desarrollo de competencias, creado, facilitado y dirigido por el maestro (González, 2009).

Tabla 1 Operacionalización de las variables

VARIABLE	DIMENSIÓN	SUB-DIMENSIÓN	INDICADOR
<p>V1: Variable Independiente. - Aplicación de la técnica de la gamificación</p>	<p>Componentes de la gamificación</p>	Logros	<ul style="list-style-type: none"> • El docente establece reglas para gestionar el comportamiento de los estudiantes. • Los estudiantes cumplen las reglas establecidas.
		Avatares	<ul style="list-style-type: none"> • El docente promueve relaciones afectivas positivas entre los estudiantes. • Los estudiantes manifiestan emociones positivas.
		Niveles	<ul style="list-style-type: none"> • El docente presenta con Claridad el sentido de la asignatura gamificada. • Los estudiantes expresan beneficios y dificultades de la asignatura gamificada.
		Puntos	<ul style="list-style-type: none"> • El docente determine el avance o evolución en función a las tareas o actividades realizadas. • Los estudiantes evidencian sus progresos y reacciones frente a ellos.

<p>V2: Variable Dependiente. - Aprendizaje del idioma extranjero inglés</p>	<p>Componentes del aprendizaje de idioma extranjero</p>	Escucha	<ul style="list-style-type: none"> • Infiere palabras dentro del contexto.
		Habla	<ul style="list-style-type: none"> • Habla con fluidez. • Pronuncia adecuadamente el idioma inglés. • Entona apropiadamente.
		Lee	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende literalmente ideas en inglés. • Comprende información específica.
		Escribe	<ul style="list-style-type: none"> • Redacta adecuadamente en el idioma inglés.

Fuente: Elaboración propia.

2.3 Interrogantes

a) Interrogante Principal

¿Cuál es el efecto de la gamificación en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa?

b) Interrogantes Secundarias:

- ¿Cuál es el nivel de aprendizaje del idioma extranjero inglés antes de aplicar experimentalmente la técnica de la gamificación en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa?
- ¿Cuál es el nivel de aprendizaje del idioma extranjero inglés después de aplicar experimentalmente la técnica de la gamificación en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Mostajo Miranda de Tiabaya, Arequipa?
- ¿Cuáles son las habilidades del idioma extranjero inglés que se ven más afectadas por la aplicación de la técnica de la gamificación en los estudiantes

de la Institución Educativa Secundaria Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa?

- ¿Cuál será el nivel de satisfacción de los estudiantes después de la aplicación del programa gamificado de sesiones en la Institución Educativa Secundaria Francisco Mostajo Miranda de Tiabaya, Arequipa?

2.4 Tipo de investigación

La investigación cuasiexperimental es bastante aplicada en educación, aunque fue propuesta por los psicólogos norteamericanos: Donald Campbell y Julian Stanley, desarrollando los conceptos de validez convergente y discriminante y presentaron el libro "Experimental and Quasi-Experimental Designs for Research" en 1966, y se constituyó en uno de los textos de consulta obligado para la formación en estudios cuasi experimentales (ECE) (Campbell & Stanley, 1966).

Los diseños cuasi experimentales, son esquemas de investigación no aleatorios y dada la no aleatorización, no es posible establecer de forma exacta la equivalencia inicial de los grupos, como ocurre en los diseños experimentales. Los cuasiexperimentos como una alternativa a los experimentos de asignación aleatoria, en aquellas situaciones sociales donde se carece de pleno control experimental (Cook & Campbell, 1986).

Diseño cuasi experimental con pretest y postest:

GRUPO EXPERIMENTAL:	01	X	02
GRUPO DE CONTROL:	01	-	02

2.5 Nivel de Investigación

La investigación que se pretende realizar es de tipo aplicada con diseño experimental porque busca comprobar el grado de relación y el nivel de interacción relacional entre las dos variables planteadas.

Según Espinoza (2010), sobre Tipo y nivel de investigación, indica que, existen dos tipos de investigación: la investigación básica y la investigación tecnológica. La investigación básica tiene como propósito ampliar el conocimiento científico a partir de la observación del funcionamiento de los fenómenos de la realidad. Sus niveles son la descripción y explicación. La investigación tecnológica tiene como propósito aplicar el

conocimiento científico para solucionar los diferentes problemas que benefician a la sociedad. Sus niveles son la experimentación y la aplicación.

La investigación descriptiva tiene como propósito describir los objetos de investigación tal como están funcionando u ocurriendo. El investigador no debe influir en el funcionamiento del objeto de investigación.

La investigación explicativa tiene como propósito buscar las relaciones de causa y efecto entre las variables del objeto de estudio.

En este estudio el investigador no manipula las variables. En algunas investigaciones se determinará la correlación de las variables sin encontrar causalidad, aunque desde el punto de vista sistémico, existe relación entre las variables que integran un objeto o sistema.

La investigación experimental tiene como propósito manipular las variables que tienen relación causal para transformar el objeto de investigación. Su finalidad es crear conocimientos nuevos para mejorar el objeto.

La investigación aplicada, también conocida como diseño o innovación, tiene como propósito aplicar los resultados de la investigación experimental para diseñar tecnologías de aplicación inmediata en la solución de los problemas de la sociedad, buscando eficiencia y productividad.

2.6 Justificación del Problema

La investigación se justifica académicamente porque nos permite identificar y analizar las posibilidades didácticas de la técnica de la gamificación, asimilada como técnica didáctica para lograr un mejor aprendizaje del idioma extranjero inglés.

Se justifica también desde la práctica pedagógica porque los docentes de inglés podrán contar con una posibilidad didáctica que permita mejorar el nivel de aprendizaje del idioma extranjero inglés, sobre todo superando las dificultades de la mayoría de los estudiantes en el aprendizaje de una segunda lengua.

La investigación así mismo permitirá analizar el logro de las metas educacionales propuestas en los lineamientos de políticas educativa del País, en el mejoramiento de los resultados de la educación, haciendo posible el “Proyecto Educativo Nacional 2021”, que tiene como objetivo estratégico: “Oportunidades y resultados educativos de igual calidad para todos”.

También desde el punto de vista práctico y social, el estudio presenta como problemática el análisis del proceso de aprendizaje de los estudiantes del idioma extranjero inglés, plasmado en el rendimiento escolar de los estudiantes de primero de secundaria.

Se justifica teóricamente porque vamos a analizar diversas teorías como la teoría del constructivismo genético de Piaget, J. (1981), la teoría sociocultural de Vigotsky L. (1993), la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel D. (1976), que establece que el alumno debe pasar a la actividad y convertirse en un constructor de conocimientos.

Se justifica también porque la gamificación debe mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, es decir eleva el aprendizaje significativo y el rendimiento se visualiza en mejores calificaciones, como producto de mejora de las capacidades de comunicación en una lengua extranjera. Vamos a demostrar que la técnica de la gamificación supera largamente al aprendizaje tradicional, netamente expositivo y demostrativo, para pasar a uno interactivo y con el uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en el aula, con aplicaciones específicas en recursos móviles, que han potenciado el uso de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje, tanto en el aula como a distancia, incluso mejorando el autoaprendizaje.

Finalmente, la investigación se justifica por sus efectos en el proceso de enseñanza aprendizaje, proceso bastante complicado y para algunos estudiantes, bastante aburrido para otros con la enseñanza tradicional, que aún se mantiene en las aulas, lo que puede ser superado fácilmente con algunas aplicaciones de las nuevas tecnologías de información y comunicación y de las nuevas herramientas como el smartphone y la tablets, incluso en línea y a distancia con software libre. La gamificación es una técnica que fácilmente se puede adaptar a una nueva didáctica del inglés, logrando mejores resultados.

2.7 Análisis de variables

Para medir la Variable Dependiente: Aprendizaje del idioma extranjero inglés, se aplicarán exámenes escritos y evaluaciones orales para conocer el nivel de aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa, antes y después de la aplicación experimental de la técnica de la gamificación, de acuerdo a los indicadores y subindicadores siguientes:

- a) Escucha: Infiere palabras dentro del contexto

- b) Habla: Habla con fluidez, Pronuncia adecuadamente el idioma inglés, Entona apropiadamente
- c) Lee: Comprende literalmente ideas en inglés, Comprende información específica
- d) Escribe: Redacta adecuadamente en el idioma inglés

Para la Variable Independiente: Aplicar experimentalmente la técnica de la gamificación para mejorar el aprendizaje del idioma extranjero inglés en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Mostajo de Tiabaya,

Se han seleccionado diez aplicaciones para la gamificación del proceso de enseñanza aprendizaje del idioma extranjero inglés, de las cuales se debe conocer con la aplicación de una entrevista estructurada y a profundidad en los estudiantes, las características de la operatividad de las apps respecto a:

- a) **Perfil-avataar:** es una representación gráfica asociada a un usuario para su identificación en un videojuego, foro de internet, puede ser una fotografía, icono, gif o figura, como icono en los foros de internet y otras comunidades en línea.
- b) **Actividades multimedia:** las actividades multimedia son producto de sistemas interactivos con múltiples combinaciones de texto, gráficos, audio y vídeo con enlaces que permitan al usuario navegar, interactuar, sobre una PC.
- c) **Niveles:** En los juegos los niveles son las dificultades que aumenta progresivamente para atraer la atención de jugadores de todos los tipos. Cada nivel muestra nuevo contenido y desafíos para mantener el interés de los jugadores.
- d) **Insignias-premios:** Las insignias son iconos o logotipos digitales, adjudicados por los propietarios de los juegos y que validan haber alcanzado cierto nivel de dominio del juego, ganar la competencia, etc.
- e) **Test o evaluaciones de progreso**

A continuación, presentamos las apps más conocidas entre los estudiantes de la Educación Básica Regular, por lo menos en las zonas urbanas, útiles en el proceso de aprendizaje del idioma extranjero inglés:

1. Duolingo

2. Voscreen
3. Edmodo
4. LyricsTraining
5. Kahoot!
6. ClassDojo
7. Edpuzzle
8. LingoDeer
9. Quizizz
10. Socrative

2.8 Validación del instrumento

La validación de los instrumentos de investigación responde a la necesidad de lograr la confiabilidad de que un instrumento produce los resultados esperados, y que al mismo tiempo corroboran una hipótesis y sustentan los objetivos de investigación.

La validación del Cuestionario de entrevista y del cuestionario de evaluación se efectuaron por Análisis de fiabilidad, en el programa estadístico SPSS V.25.

Asimismo, se realiza la validación de los instrumentos de investigación por expertos en la enseñanza del idioma extranjero inglés, ver anexo:

- a. El informe de opinión favorable de validación de instrumento de investigación del Maestro Rolando Remy Rivas Deza, profesor de idioma Inglés de la Universidad Tecnológica de Perú, UTP, validando el instrumento: The Michigan Young Learners English (MYLE), University of Michigan.
- b. Informe de opinión favorable de validación de instrumento de investigación de la Maestra Miriam del Rosario Salas Machaca, profesora de idioma inglés de la Institución Educativa N° 40656, validando el instrumento: The Michigan Young Learners English (MYLE), University of Michigan.
- c. Así mismo la opinión favorable de la validación del instrumento de investigación por parte de la Maestra Liliana Uriarte Condori, profesora de idioma inglés de la Institución Educativa Rafael Loayza validando el instrumento: The Michigan Young Learners English (MYLE), University of Michigan.

2.9 Población y muestra

La población está determinada por todos los integrantes de la Institución Educativa Francisco Mostajo de Tiabaya,

Tabla 2 Población de estudiantes de la Institución Educativa

Nº	Grado y Sección	Nº Matriculados
1	PRIMER GRADO "A"	15
2	PRIMER GRADO "B"	18

Fuente. Nómina de matrícula de la I. E. Francisco Mostajo de Tiabaya.

La muestra está determinada por muestreo no probabilístico por criterio, siendo el criterio la selección del aula de primer grado "B" con 18 estudiantes en total, a quienes aplicaciones de acuerdo al Programa de estudios, la programación curricular del área de idioma extranjero inglés, con el propósito de medir la Variable Dependiente: Aprendizaje del idioma extranjero inglés, antes y después de la aplicación experimental de la técnica de la gamificación, de acuerdo a los indicadores y sub indicadores de cada variable de investigación. Se determina que el aula de control es el primer grado "A" y el aula experimental es el primer grado "B"

2.10 La técnica de análisis de datos

El análisis de datos consiste en la realización de las operaciones a las que el investigador someterá los datos con la finalidad de alcanzar los objetivos del estudio. La recolección de datos y ciertos análisis preliminares pueden revelar problemas y dificultades que desactualizarán la planificación inicial del análisis de los datos.

- Técnicas cuantitativas: en las que los datos se presentan en forma numérica.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Resultados de la investigación

A continuación, presentamos el análisis de los resultados obtenidos a partir de la aplicación de tres instrumentos de investigación que se encuentran en los anexos:

- Los test de evaluación que presentan los resultados del pretest y del postest respecto del nivel aprendizaje del idioma extranjero inglés.
- El Programa de estudio, con las aplicaciones específicas para la gamificación en cada sesión de aprendizaje.
- El cuestionario de encuesta, respecto de la aplicación de la técnica de la gamificación.

3.2 Análisis e interpretación de los resultados de la aplicación del pretest y postest respecto del nivel aprendizaje del idioma extranjero inglés

La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la Institución Educativa Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa. Dentro del conjunto de destrezas que se requieren para trabajar está el dominio del idioma inglés, lo que en nuestro medio es bastante escaso, la mayoría de los profesionales llega a nivel intermedio, pero en los trabajadores en general es muy débil el dominio del idioma inglés.

El bajo nivel de inglés se debe a la deficiente calidad de la enseñanza del inglés en la educación básica regular debido a que en el Perú el estudiante en el sistema educativo y la currícula solo tiene 3 horas académicas de inglés, por lo cual su exposición al idioma se ve limitada, es en ese sentido que el idioma inglés recibe el tratamiento de idioma extranjero ya que este no tiene oficialidad en nuestro país, debido a lo mencionado el estudiante no puede desarrollar las cuatro habilidades para lograr el aprendizaje del idioma inglés.

Tabla 3 Registro de evaluación pretest

INSTITUCIÓN EDUCATIVA FRANCISCO MOSTAJO						
Área: inglés como Lengua Extranjera						
Grado y Sección: 1° B						
Profesor: Cahuide Lucho López Apaza						
Profesor: Jesus David Quispe Hañari						
N°	Apellidos y nombres del estudiante	Pretest				Promedio
		Escucha	Habla	Lee	Escribe	
1		6	7	5	9	6.8
2		8	9	10	7	8.5
3		7	7	9	6	7.3
4		10	9	11	10	10
5		6	5	7	9	6.8
6		8	6	10	7	7.8
7		11	11	9	12	11
8		12	13	14	12	13
9		8	8	5	10	7.8
10		9	8	10	11	9.5
11		10	9	7	12	9.5
12		10	7	11	10	9.5
13		5	8	5	6	6
14		8	5	10	9	8
15		10	9	9	11	9.8
16		7	9	10	6	8
17		11	12	11	10	11
18		8	9	9	6	8
Promedio general:						8.79

Fuente: Registro de evaluación.

De acuerdo a los resultados de la evaluación del pretest, generados en el Registro de evaluación, antes de aplicar la estrategia de gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la Institución Educativa Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa, el promedio general es de 8.79 puntos.

3.3 Análisis e interpretación de los resultados en el proceso de gamificación

En el desarrollo de la gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la Institución Educativa Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa, se han tomado las evaluaciones respectivas por cada sesión de aprendizaje, de

modo que tenemos también la evaluación de proceso, ver anexos en registro de evaluación de proceso - gamificación.

3.4 Análisis e interpretación de los resultados del postest

Para evaluar todas las habilidades y especialmente la habilidad del habla en el postest se hizo uso del test y la rúbrica con la cual se fue evaluando a los estudiantes de acuerdo a los criterios de evaluación presentados.

La evaluación del test tomo una duración de cuarenta minutos y la habilidad de habla tomó un estimado aproximada de cuatro minutos por estudiante, quienes ya conocían el formato del mismo; al igual que en el pretest todo el protocolo de preguntas y lenguaje usado por el profesor fue guionado en el proceso de evaluación de la habilidad oral para asegurar igualdad y equidad en todos los estudiantes.

Este guion permitió ofrecer apoyo e incentivar el desarrollo del mismo con total naturalidad en un ambiente cómodo para los estudiantes.

La evaluación oral fue desarrollada de la siguiente manera: el primer docente dio la bienvenida y la antesala antes de iniciar la evaluación en idioma español. Luego procedió a la evaluación en idioma inglés haciendo uso del test, presentada y elaborada por el “Michigan Language Assessment” en asociación con la Universidad de Cambridge, que proveen una evaluación clara y transparente a los estudiantes, además de brindar un impacto de experiencia positiva en el aprendizaje del idioma inglés. Un estudio de caso realizado por la Universidad de Michigan concluyó que en el Perú se hizo la aplicación de este test con mucho éxito a estudiantes en edad escolar para evaluar su progreso el mismo que está acorde a la edad de estos ya que cuenta con diseño apropiado para su grupo de edad.

Los resultados de la evaluación del postest presentan las notas producto del proceso de evaluación, después de la aplicación experimental de las apps en el proceso de gamificación de la enseñanza aprendizaje del idioma extranjero inglés, para detallar la mejora de las cuatro habilidades ver la siguiente tabla.

Tabla 4 Nivel de rendimiento académico pre y post aplicación de programa de estudio

Habilidades	Pretest	Postest
Escucha	8,6	14,7
Habla	8,4	14,1
Lee	9,0	14,6
Escribe	9,0	14,8
	8,8	14,6

Fuente: Elaboración propia.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS:

De acuerdo a nuestra hipótesis, la aplicación de la técnica de la gamificación mejora significativamente el aprendizaje del idioma extranjero inglés en los estudiantes de educación secundaria, lo que quedaría demostrado con los resultados de la evaluación del postest, generados en el Registro de evaluación, después de emplear la estrategia de gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés.

Efectivamente, la aplicación de la técnica de la gamificación ha mejorado significativamente el aprendizaje del idioma extranjero inglés en los estudiantes, al alcanzar en el postest el promedio general de 14.67 puntos.

EN CONCLUSIÓN:

Comparando los resultados del pretest consolidado de 8.79 puntos en promedio, respecto del postest consolidado de 14.67 puntos en promedio, hay una mejora de los aprendizajes de 5.88 puntos entre el pretest y el postest.

Tabla 5 Porcentaje de mejora entre el pretest y postest

PROMEDIO DE PRETEST Y POSTEST PORCENTAJE/20	
8.79	43.95%
14.67	73.35%
MEJORA:	29.40%

Fuente: Elaboración propia.

3.5 Análisis e interpretación de resultados del cuestionario de encuesta

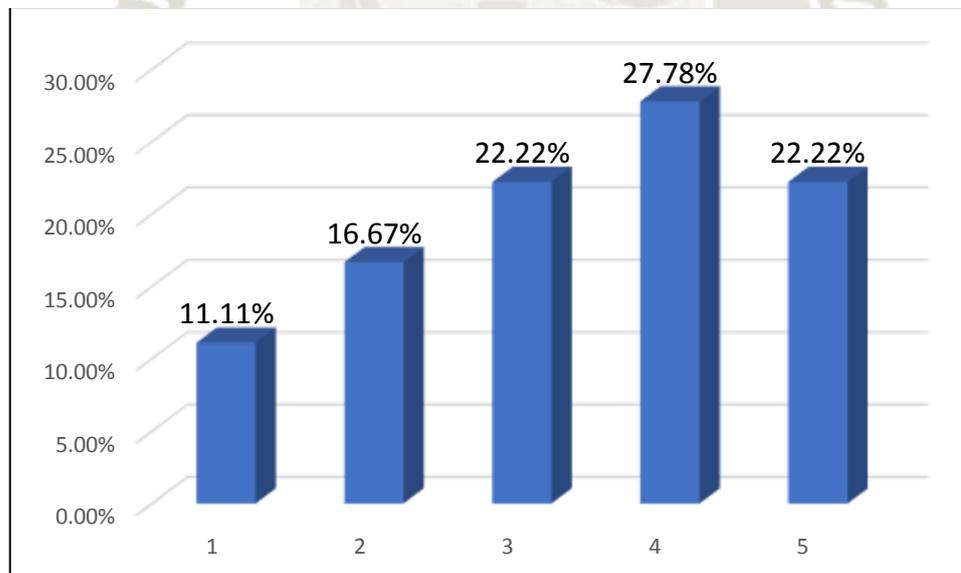
La encuesta está dirigida a conocer si la aplicación de la técnica de la gamificación con aplicaciones es de satisfacción de los estudiantes en el proceso de aprendizaje del idioma extranjero inglés, de acuerdo a los componentes de la gamificación y a sus indicadores: Logros, Avatares, Niveles, y Puntos. Los resultados son los siguientes:

Tabla 6 Las aplicaciones te ayudan en el aprendizaje

ESCALA DE VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	2	11.11%
2	3	16.67%
3	4	22.22%
4	5	27.78%
5	4	22.22%
TOTAL:	18	100,00%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 14 Las aplicaciones te ayudan en el aprendizaje



Fuente: Elaboración propia.

Tal como se observa en la Tabla 3 y Figura 14, el 27,78% de estudiantes manifiesta que está de acuerdo que las aplicaciones que conoce le ayudan en el aprendizaje del idioma extranjero inglés, el 22,22% está muy de acuerdo, otro 22,22% es indiferente, el 16,67% no está de acuerdo y el 11,11% está totalmente en desacuerdo que las aplicaciones que conoce le ayudan en el aprendizaje del idioma extranjero inglés.

En resumen, el 50,00% de estudiantes está de acuerdo o muy de acuerdo que las aplicaciones que conoce le ayudan en el aprendizaje del idioma extranjero inglés.

El uso de apps presenta numerosas ventajas porque permiten el aprendizaje en cualquier contexto, es un escenario adecuado para el aprendizaje porque desaparecen las barreras de tiempo y espacio, motivan a los estudiantes por su componente lúdico, ya que integran la dinámica del juego y recompensa para conseguir los objetivos de aprendizaje.

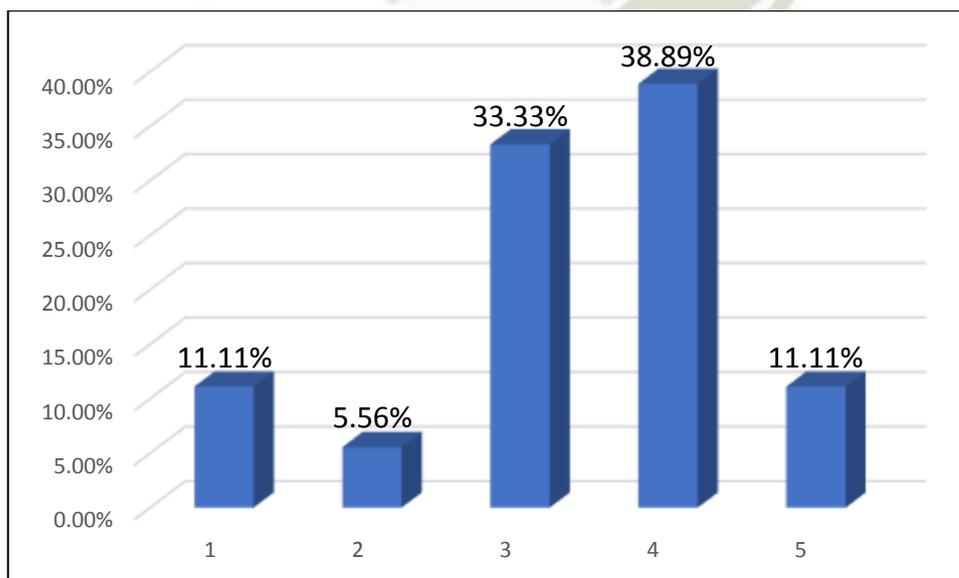
Las apps fomentan gran interacción entre estudiantes al tratarse de programas multimedia con un importante contenido gráfico de vídeos, imágenes, audios, etc., que permiten crear un entorno de aprendizaje más personalizado.

Tabla 7 Creas tu avatar y perfil fácilmente

ESCALA DE VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	2	11.11%
2	1	5.56%
3	6	33.33%
4	7	38.89%
5	2	11.11%
TOTAL:	18	100,00%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 15 Creas tu avatar y perfil fácilmente



Fuente: Elaboración propia.

Tal como se observa en la Tabla 4 y Figura 15, el 38,89% de estudiantes manifiesta que está de acuerdo que cuándo usa aplicaciones crea su avatar y perfil fácilmente, el 33,33% es indiferente, el 11,11% está muy de acuerdo, otro 11,11% está totalmente en desacuerdo y solo un 5,56% está en desacuerdo que cuándo usa aplicaciones crea su avatar y perfil fácilmente.

En resumen, el 50,00% de estudiantes está de acuerdo o muy de acuerdo que cuándo usa aplicaciones crea su avatar y perfil fácilmente.

Los estudiantes pueden personalizar su propio avatar y usarlo como foto de perfil y enviarlo como sticker en las redes sociales, colocarlo como respuesta en comentarios o enviar como imágenes en otras plataformas, como Twitter, Instagram y Snapchat, etc.

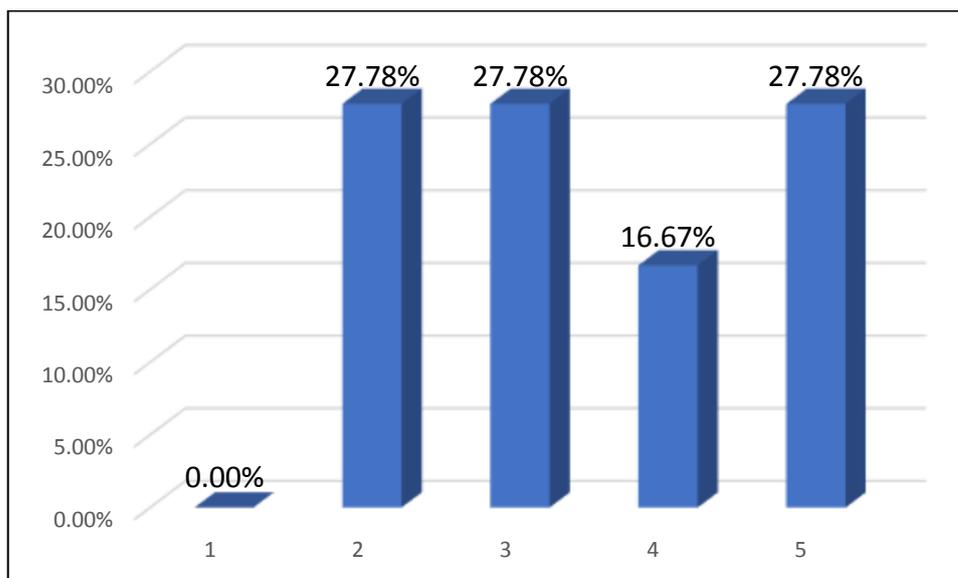
Existen muchas aplicaciones para crear avatares y emojis con el rostro de la persona y usarlos en otras apps. Los avatares están empezando a tener un éxito importante entre los estudiantes de todos los niveles educativos, con una colección de aplicaciones que crean colecciones de stickers y otras que generan emojis, algunas incluso desde el sistema operativo, en teclados o en aplicaciones aparte.

Tabla 8 Crear tu perfil y el avatar te permite interactuar mejor

ESCALA DE VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	0	0.00%
2	5	27.78%
3	5	27.78%
4	3	16.67%
5	5	27.78%
TOTAL:	18	100,00%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 16 Crear tu perfil y el avatar te permite interactuar mejor



Fuente: Elaboración propia.

Tal como se observa en la Tabla 5 y Figura 16, el 27,78% de estudiantes manifiesta que está muy de acuerdo que crear su perfil y el avatar le permite interactuar mejor con sus compañeros de clase, otro 27,78% está indiferente, y otro 27,78% no está de acuerdo, el 16,67% está de acuerdo que crear su perfil y el avatar le permite interactuar mejor con sus compañeros de clase.

En resumen, el 44,45% de estudiantes está de acuerdo o muy de acuerdo que crear su perfil y el avatar le permite interactuar mejor con sus compañeros de clase.

Las tecnologías multimedia se han convertido en un elemento importante en la educación, por cuanto el uso de diferentes tipos de medios y tecnologías de comunicación multimedia potencian la visualización de los contenidos y la interacción de los estudiantes mejorando el proceso de aprendizaje.

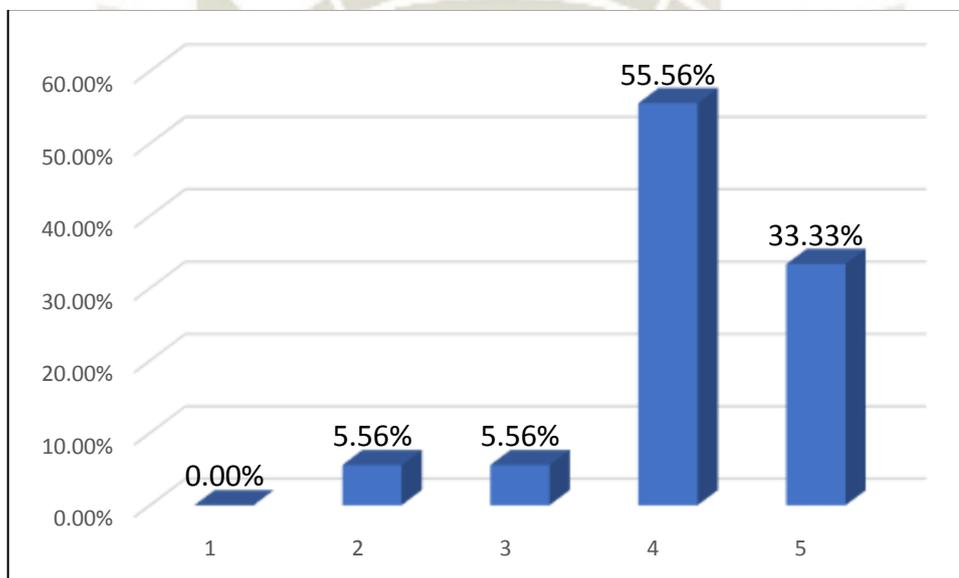
En el aprendizaje on-line o e-learning, las tecnologías multimedia ayudan a transformar los contenidos en formatos tradicionales como libros, tablas, figuras, etc. a formatos on-line e interactivos que pueden ser usados desde cualquier parte y en cualquier momento a través de Internet, facilitando la entrega de materiales mejorando la colaboración e interactividad entre estudiantes y profesores.

Tabla 9 Te parecen interesantes las actividades y recursos multimedia

ESCALA DE VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	0	0.00%
2	1	5.56%
3	1	5.56%
4	10	55.56%
5	6	33.33%
TOTAL:	18	100,00%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 17 Te parecen interesantes las actividades y recursos multimedia



Fuente: Elaboración propia.

Tal como se observa en la Tabla 6 y Figura 17, el 55,56% de estudiantes manifiesta que está de acuerdo que le parecen interesantes las actividades y recursos multimedia presentes en las aplicaciones, el 33,33% está muy de acuerdo, el 5,56% es indiferente, otro 5,56% no está de acuerdo que le parecen interesantes las actividades y recursos multimedia presentes en las aplicaciones.

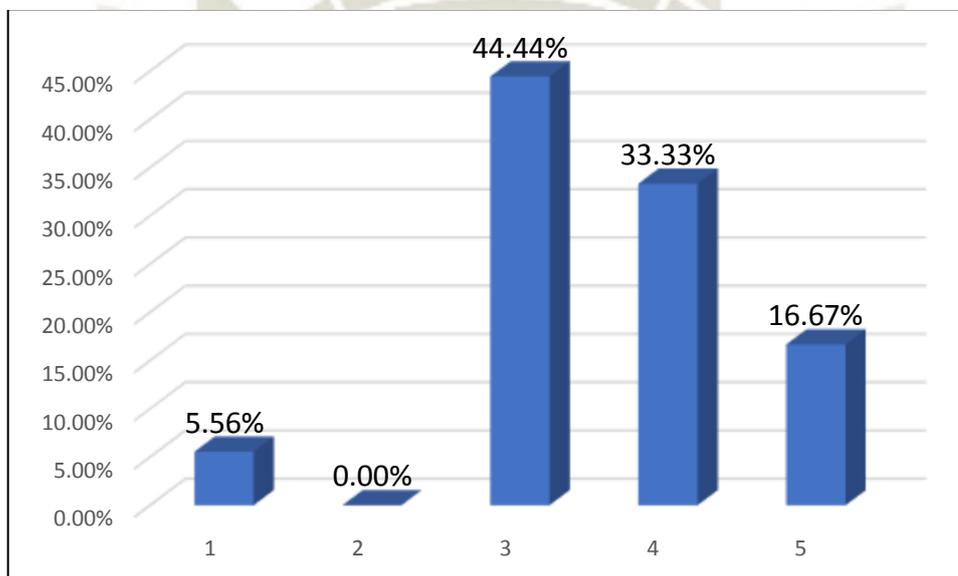
En resumen, el 88.89% de estudiantes está de acuerdo o muy de acuerdo que le parecen interesantes las actividades y recursos multimedia presentes en las aplicaciones.

Tabla 10 Los recursos multimedia enriquecen tu aprendizaje

ESCALA DE VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	1	5.56%
2	0	0.00%
3	8	44.44%
4	6	33.33%
5	3	16.67%
TOTAL:	18	100,00%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 18 Los recursos multimedia enriquecen tu aprendizaje



Fuente: Elaboración propia.

Tal como se observa en la Tabla 7 y Figura 18, el 44,44% de estudiantes es indiferente respecto a que creen que el uso de los recursos multimedia enriquece su aprendizaje, el 33,33% está de acuerdo, otro 16,67% está muy de acuerdo y el 5,56% está totalmente en desacuerdo que creen que el uso de los recursos multimedia enriquece su aprendizaje.

En resumen, el 50,00% de estudiantes está de acuerdo o muy de acuerdo que creen que el uso de los recursos multimedia enriquece su aprendizaje.

En realidad, las tecnologías multimedia facilitan la presentación de materiales de aprendizaje adaptativos y en formatos diferentes, los que son necesarios para elaborar y entregar materiales de estudio a cada estudiante, incluso con perfiles o necesidades de

aprendizaje diferentes, lo que permite a los estudiantes aprender con mayor motivación, lo que hace más interactivo e importante su aprendizaje.

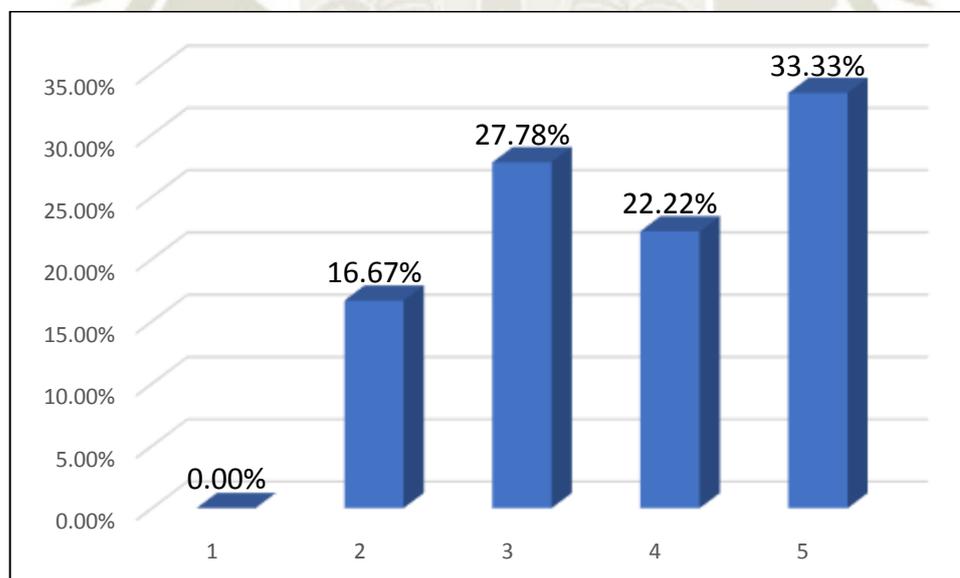
Como sabemos, las actividades de aprendizaje interactivo utilizan generalmente cinco tipos básicos de interactividad: dialogo, control, manipulación, búsqueda y navegación, lo que facilitara lograr aprendizajes significativos en los estudiantes de cualquier nivel educativo.

Tabla 11 Subir de nivel en una aplicación te motiva en el aprendizaje

ESCALA DE VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	0	0.00%
2	3	16.67%
3	5	27.78%
4	4	22.22%
5	6	33.33%
TOTAL:	18	100,00%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 19 Subir de nivel en una aplicación te motiva en el aprendizaje



Fuente: Elaboración propia.

Tal como se observa en la Tabla 8 y Figura 19, el 33,33% de estudiantes manifiesta que está muy de acuerdo que subir de nivel en una aplicación le motiva en el aprendizaje, el 22,22% está de acuerdo, otro 27,78% es indiferente, el 16,67% no está de acuerdo que subir de nivel en una aplicación le motiva en el aprendizaje.

En resumen, el 55,55% de estudiantes está de acuerdo o muy de acuerdo que subir de nivel en una aplicación le motiva en el aprendizaje.

Las aplicaciones utilizan una serie de signos para la comunicación, basados en los signos básicos de la lengua, en videos o gráficos asociados a palabras u otros signos, adaptándolos a cualquier tipo de público ávido de información.

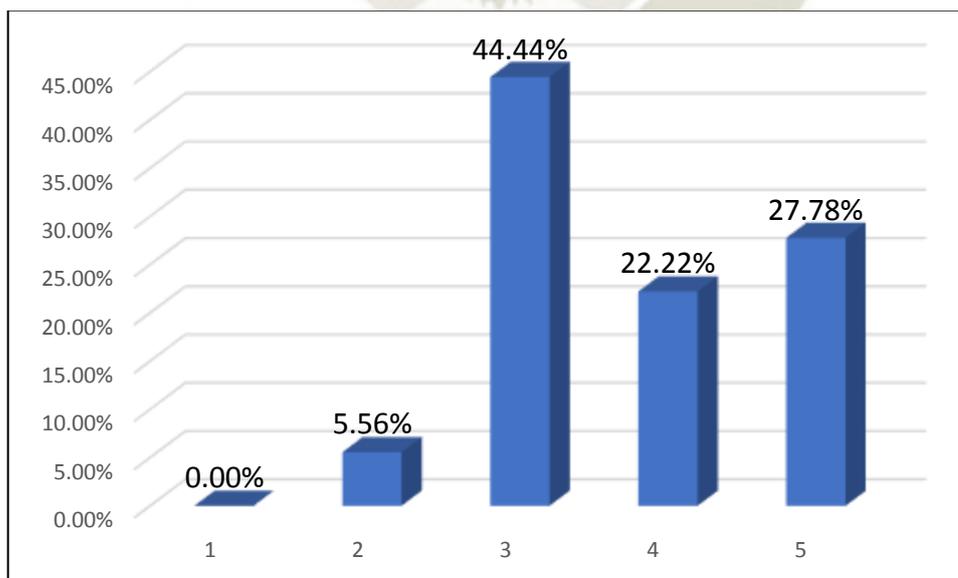
El éxito está determinado en gran parte por las habilidades de comunicación efectiva, desde los formatos individuales como escribir y hablar, a diferentes contextos como el de cliente y negocios en general.

Tabla 12 Subir de nivel en una aplicación mejorará tus habilidades comunicativas

ESCALA DE VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	0	0.00%
2	1	5.56%
3	8	44.44%
4	4	22.22%
5	5	27.78%
TOTAL:	18	100,00%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 20 Subir de nivel en una aplicación mejorará tus habilidades comunicativas



Fuente: Elaboración propia.

Tal como se observa en la Tabla 9 y Figura 20, el 44,44% de estudiantes es indiferente respecto a que al subir de nivel en una aplicación mejorará sus habilidades comunicativas, el 27,78% está muy de acuerdo, el 5,56% no está de acuerdo que al subir de nivel en una aplicación mejorará sus habilidades comunicativas.

En resumen, el 50,00% de estudiantes está de acuerdo o muy de acuerdo que al subir de nivel en una aplicación mejorará sus habilidades comunicativas.

Toda aplicación tiene como objetivo ayudar a las personas a desarrollar sus capacidades comunicativas. Las aplicaciones utilizan una serie de signos para la comunicación, basados en los signos básicos de la lengua, en videos o gráficos asociados a palabras u otros signos, adaptándolos a cualquier tipo de público ávido de información.

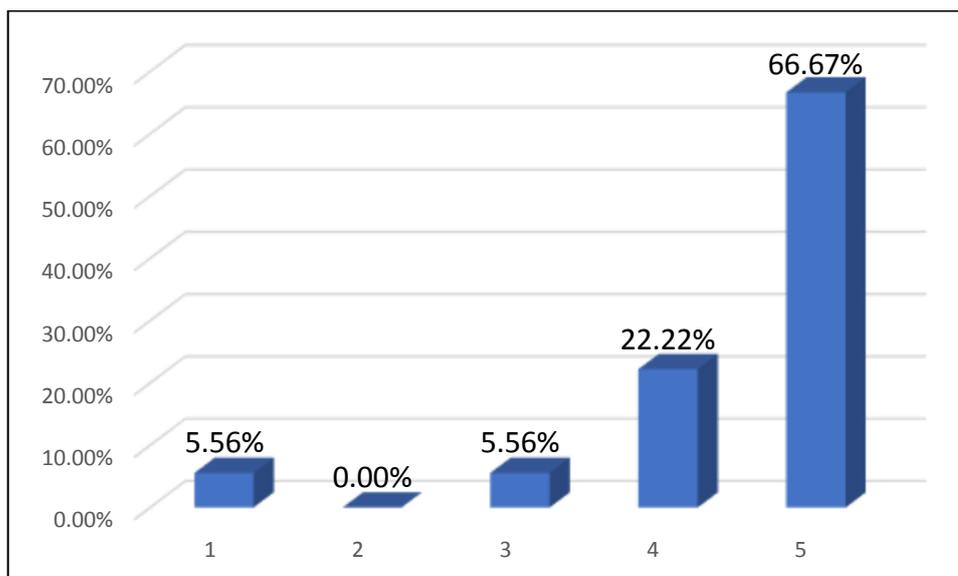
El éxito está determinado en gran parte por las habilidades de comunicación efectiva, desde los formatos individuales como escribir y hablar, a diferentes contextos como el de cliente y negocios en general.

Tabla 13 Participarías más si recibes premios o insignias

ESCALA DE VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	1	5.56%
2	0	0.00%
3	1	5.56%
4	4	22.22%
5	12	66.67%
TOTAL:	18	100,00%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 21 Participarías más si recibes premios o insignias



Fuente: Elaboración propia.

Tal como se observa en la Tabla 10 y Figura 21, el 66,67% de estudiantes manifiesta que está muy de acuerdo en que cree que participaría más si recibe premios o insignias, el 22,22% está de acuerdo, el 5,56% es indiferente, otro 5,56% está muy en desacuerdo en que cree que participaría más si recibe premios o insignias.

En resumen, el 88,89% de estudiantes está de acuerdo o muy de acuerdo que cree que participaría más si recibe premios o insignias.

Los profesores siempre estamos buscando mantener a los estudiantes motivados para el aprendizaje a lo largo de todo el proceso de enseñanza aprendizaje, para ello son necesarios estímulos y recompensas que ayuden a mantener esa motivación o estimulación para el aprendizaje en forma permanente.

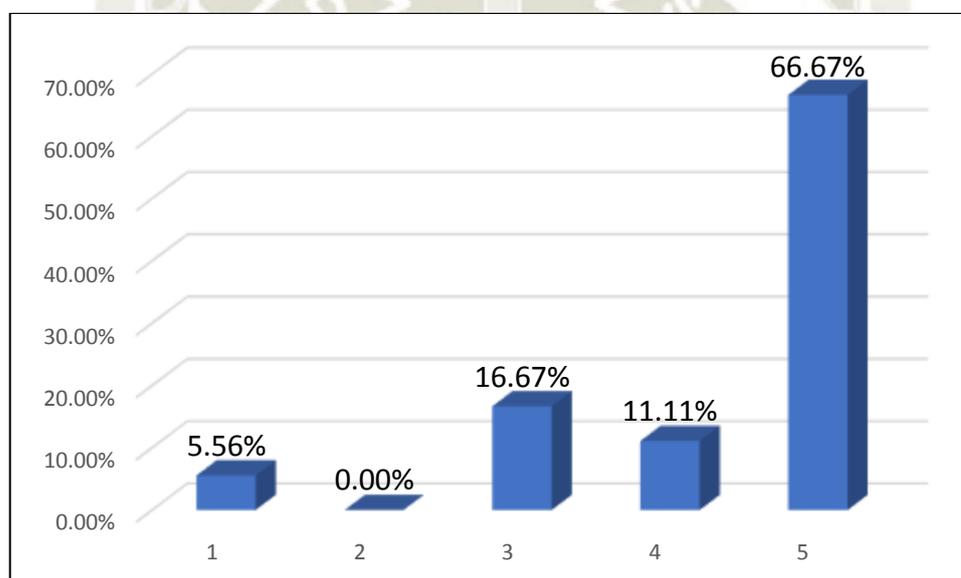
La motivación es un factor o medio de influencia que contribuye a lograr los objetivos didácticos en la educación formal, pues los estudiantes motivados aprenden con mayor rapidez y de manera más eficiente, una motivación que parte del interior del estudiante y que los profesores reforzamos para continuar aprendiendo.

Tabla 14 Si tu grupo recibe un premio o insignia te esforzarás para alcanzar la meta

ESCALA DE VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	1	5.56%
2	0	0.00%
3	3	16.67%
4	2	11.11%
5	12	66.67%
TOTAL:	18	100,00%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 22 Si tu grupo recibe un premio o insignia te esforzarás para alcanzar la meta



Fuente: Elaboración propia.

Tal como se observa en la Tabla 11 y Figura 22, el 66,67% de estudiantes manifiesta que está muy de acuerdo que si su grupo recibe un premio o insignia le esforzará para alcanzar la meta en común, el 11,11% está de acuerdo, otro 16,67% es indiferente, y el 5,56% está muy en desacuerdo que si su grupo recibe un premio o insignia le esforzará para alcanzar la meta en común.

En resumen, el 77,78% de estudiantes está de acuerdo o muy de acuerdo que si su grupo recibe un premio o insignia le esforzará para alcanzar la meta en común.

Toda evaluación es un medio para comprobar lo aprendido, entonces la evaluación es un potente medio para aprender, por cuanto evaluar a los estudiantes propicia un mejor

aprendizaje y recuerdo posterior de lo aprendido, el hecho de enfrentar una evaluación tiene más beneficios en el aprendizaje que otras técnicas o estrategias de enseñanza aprendizaje.

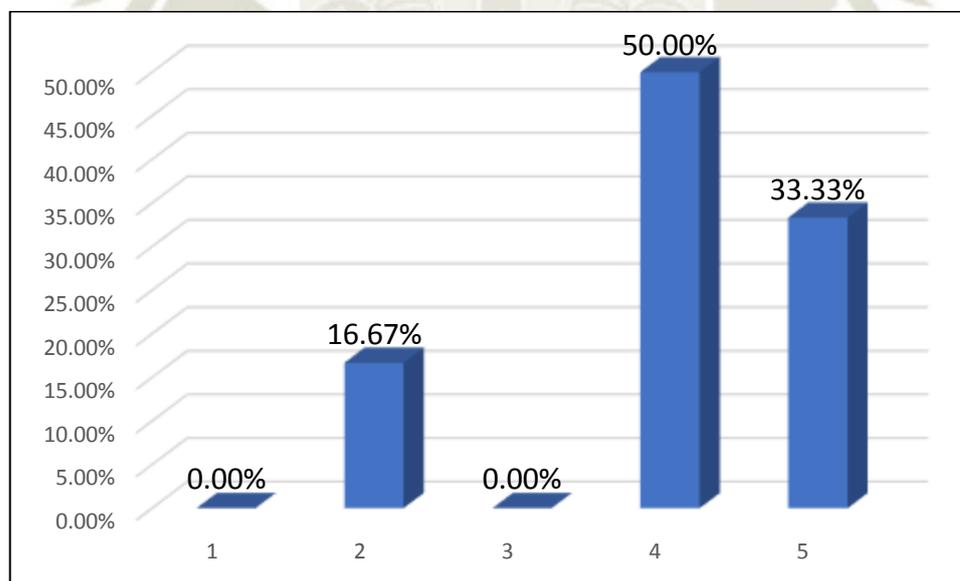
Los beneficios de las evaluaciones son constantes independientemente del tipo de tarea que se emplee o del tipo de material objeto de estudio, pues incluso determinan y mejoran el rendimiento académico de los estudiantes.

Tabla 15 Las competencias en las aplicaciones te ayudan a mejorar tu aprendizaje

ESCALA DE VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	0	0.00%
2	3	16.67%
3	0	0.00%
4	9	50.00%
5	6	33.33%
TOTAL:	18	100,00%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 23 Las competencias en las aplicaciones te ayudan a mejorar tu aprendizaje



Fuente: Elaboración propia.

Tal como se observa en la Tabla 12 y Figura 23, el 50,00% de estudiantes manifiesta que está de acuerdo que las competencias o evaluaciones en las aplicaciones le ayudan a mejorar su aprendizaje, el 33,33% está muy de acuerdo, y otro 16,67% no

está de acuerdo que las competencias o evaluaciones en las aplicaciones le ayudan a mejorar su aprendizaje.

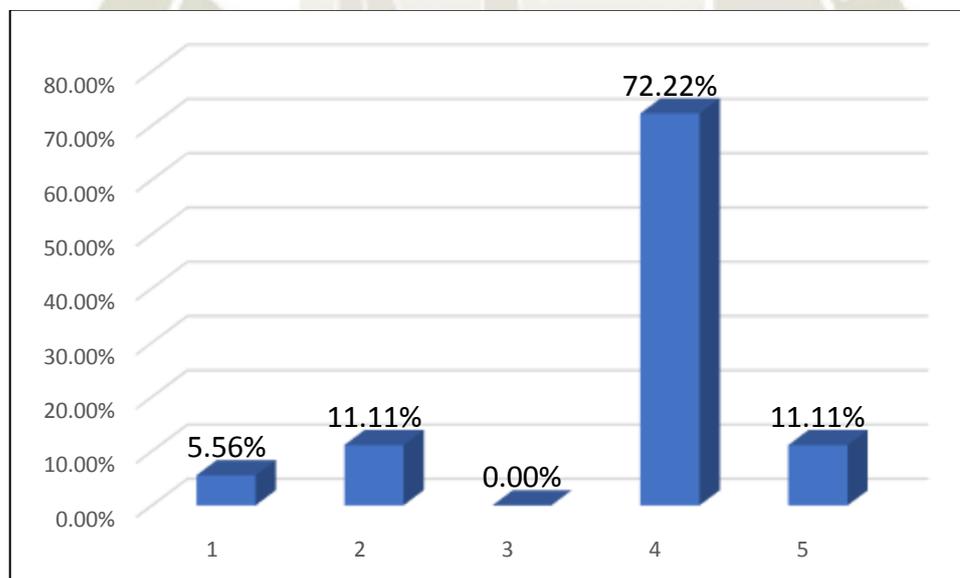
En resumen, el 83,33% de estudiantes está de acuerdo o muy de acuerdo que las competencias o evaluaciones en las aplicaciones le ayudan a mejorar su aprendizaje.

Tabla 16 Las evaluaciones te proporcionan suficiente ayuda para el dominio del inglés

ESCALA DE VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	1	5.56%
2	2	11.11%
3	0	0.00%
4	13	72.22%
5	2	11.11%
TOTAL:	18	100,00%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 24 Las evaluaciones te proporcionan suficiente ayuda para el dominio del inglés



Fuente: Elaboración propia.

Tal como se observa en la Tabla 13 y Figura 24, el 72,22% de estudiantes manifiesta que está de acuerdo que las evaluaciones en las aplicaciones le proporcionan suficiente ayuda para desarrollar su dominio en el idioma inglés, el 11,11% está muy de acuerdo, otro 11,11% está en desacuerdo y solo un 5,56% está totalmente en desacuerdo

que las evaluaciones en las aplicaciones le proporcionan suficiente ayuda para desarrollar su dominio en el idioma inglés.

En resumen, el 83,33% de estudiantes está de acuerdo o muy de acuerdo que las evaluaciones en las aplicaciones le proporcionan suficiente ayuda para desarrollar su dominio en el idioma inglés.

Dentro del conjunto de destrezas que se requieren para trabajar está el dominio del idioma inglés, lo que en nuestro medio es bastante escaso, la mayoría de los profesionales llega a nivel intermedio, pero en los trabajadores en general es muy débil el dominio del idioma inglés.

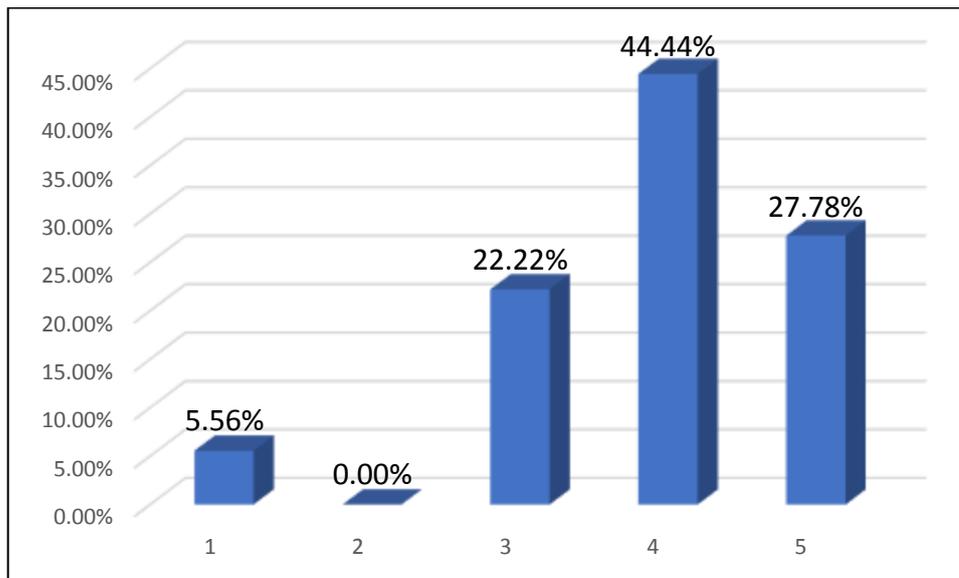
El bajo nivel de inglés se debe a la deficiente calidad de la enseñanza del inglés en la educación básica regular e incluso en el nivel superior.

Tabla 17 Las aplicaciones mejoran tu habilidad para hablar en inglés

ESCALA DE VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	1	5.56%
2	0	0.00%
3	4	22.22%
4	8	44.44%
5	5	27.78%
TOTAL:	18	100,00%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 25 Las aplicaciones mejoran tu habilidad para hablar en inglés



Fuente: Elaboración propia.

Tal como se observa en la Tabla 14 y Figura 25, el 44,44% de estudiantes manifiesta que las aplicaciones mejoran su habilidad para hablar en inglés, el 27,78% está muy de acuerdo, otro 22,22% es indiferente, y el 5,56% está totalmente en desacuerdo que las aplicaciones mejoran su habilidad para hablar en inglés.

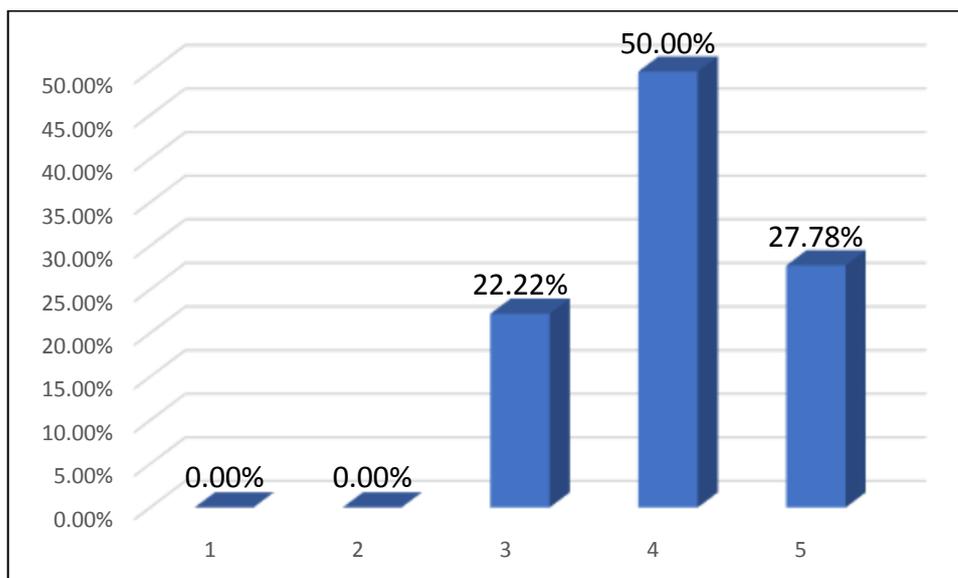
En resumen, el 72.22% de estudiantes está de acuerdo o muy de acuerdo que las aplicaciones mejoran su habilidad para hablar en inglés.

Tabla 18 Las aplicaciones mejoran tu habilidad para leer en inglés

ESCALA DE VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	0	0.00%
2	0	0.00%
3	4	22.22%
4	9	50.00%
5	5	27.78%
TOTAL:	18	100,00%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 26 Las aplicaciones mejoran tu habilidad para leer en inglés



Fuente: Elaboración propia.

Tal como se observa en la Tabla 15 y Figura 26, el 50,00% de estudiantes manifiesta que está de acuerdo que las aplicaciones mejoran su habilidad para leer en inglés, el 27,78% está muy de acuerdo, otro 22,22% es indiferente que las aplicaciones mejoran su habilidad para leer en inglés.

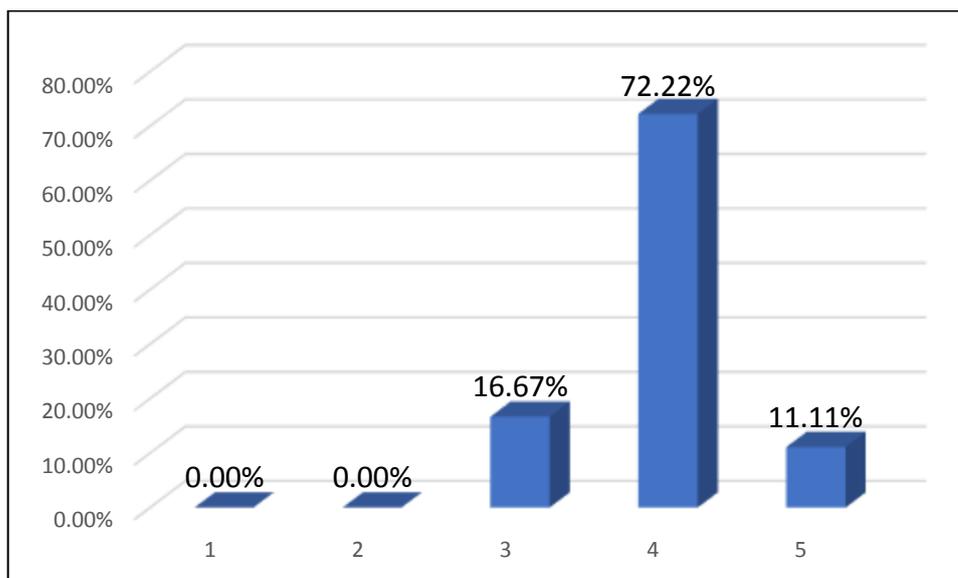
En resumen, el 77,78% de estudiantes está de acuerdo o muy de acuerdo que las aplicaciones mejoran su habilidad para leer en inglés.

Tabla 19 Las aplicaciones mejoran habilidad para escribir en inglés

ESCALA DE VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	0	0.00%
2	0	0.00%
3	3	16.67%
4	13	72.22%
5	2	11.11%
TOTAL:	18	100,00%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 27 Las aplicaciones mejoran habilidad para escribir en inglés



Fuente: Elaboración propia.

Tal como se observa en la Tabla 16 y Figura 27, el 72,22% de estudiantes manifiesta que está de acuerdo que las aplicaciones mejoran habilidad para escribir en inglés, el 11,11% está muy de acuerdo, otro 16,67% es indiferente que las aplicaciones mejoran habilidad para escribir en inglés.

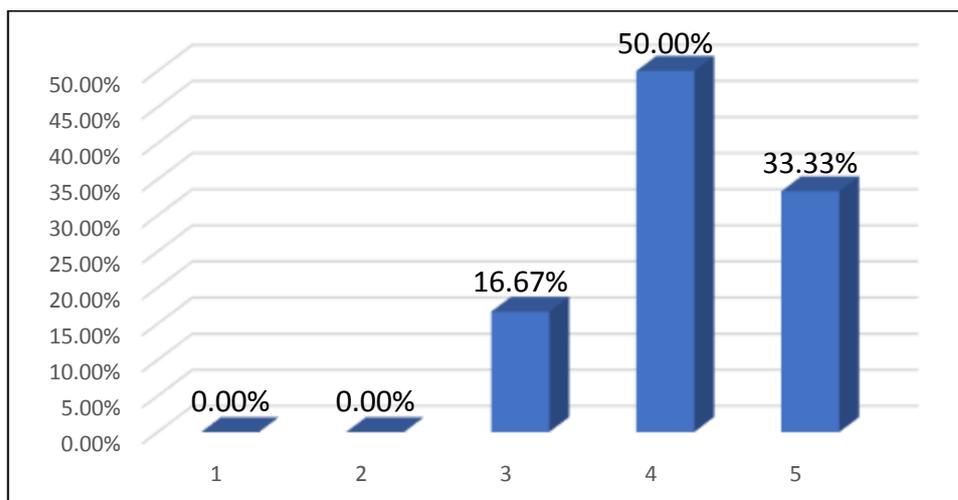
En resumen, el 83.33% de estudiantes está de acuerdo o muy de acuerdo que las aplicaciones mejoran habilidad para escribir en inglés.

Tabla 20 Las aplicaciones mejoran tu habilidad para escuchar en inglés

ESCALA DE VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	0	0.00%
2	0	0.00%
3	3	16.67%
4	9	50.00%
5	6	33.33%
TOTAL:	18	100,00%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 28 Las aplicaciones mejoran tu habilidad para escuchar en inglés



Fuente: Elaboración propia.

Tal como se observa en la Tabla 17 y Figura 28, el 50,00% de estudiantes manifiesta que está de acuerdo que las aplicaciones mejoran su habilidad para escuchar en inglés, el 33,33% está muy de acuerdo, otro 16,67% es indiferente que las aplicaciones mejoran su habilidad para escuchar en inglés.

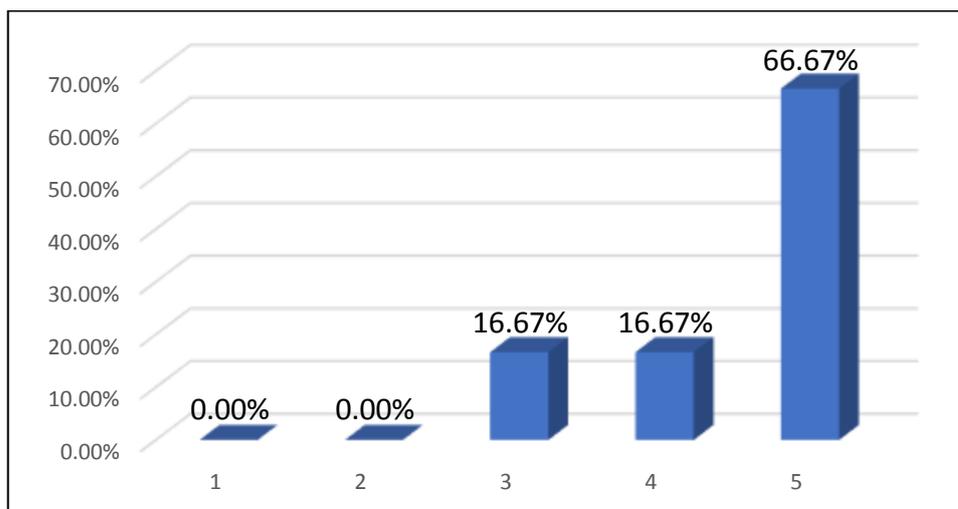
En resumen, el 83,33% de estudiantes está de acuerdo o muy de acuerdo que las aplicaciones mejoran su habilidad para escuchar en inglés.

Tabla 21 Estas satisfecho de trabajar con las aplicaciones en el curso de inglés

ESCALA DE VALORACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	0	0.00%
2	0	0.00%
3	3	16.67%
4	3	16.67%
5	12	66.67%
TOTAL:	18	100,00%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 29 Estas satisfecho de trabajar con las aplicaciones en el curso de inglés



Fuente: Elaboración propia.

Tal como se observa en la Tabla 18 y Figura 29, el 66,67% de estudiantes manifiesta que está muy de acuerdo que está satisfecho de trabajar con las aplicaciones en el curso de inglés, el 16,67% está de acuerdo, otro 16,67% es indiferente que está satisfecho de trabajar con las aplicaciones en el curso de inglés.

En resumen, el 83.34% de estudiantes está de acuerdo o muy de acuerdo que está satisfecho de trabajar con las aplicaciones en el curso de inglés.

EN CONCLUSIÓN:

Elaborando un consolidado general como producto de la opinión de los estudiantes respecto a la satisfacción de trabajar con aplicaciones en base a la estrategia de la gamificación tenemos:

Tabla 22 Consolidado general de la encuesta

N°	CONCLUSIÓN DE PREGUNTAS	EVALUACIÓN POSITIVA %
1	El 50,00% de estudiantes está de acuerdo o muy de acuerdo que las aplicaciones que conoce le ayudan en el aprendizaje del idioma extranjero inglés.	50.00%
2	El 50,00% de estudiantes está de acuerdo o muy de acuerdo que cuándo usa aplicaciones crea su avatar y perfil fácilmente.	50.00%
3	El 44,45% de estudiantes está de acuerdo o muy de acuerdo que crear su perfil y el avatar le permite interactuar mejor con sus compañeros de clase.	44.45%
4	El 88,89% de estudiantes está de acuerdo o muy de acuerdo que le parecen interesantes las actividades y recursos multimedia presentes en las aplicaciones.	88.89%
5	El 50,00% de estudiantes está de acuerdo o muy de acuerdo que creen que el uso de los recursos multimedia enriquece su aprendizaje.	50.00%
6	El 55,55% de estudiantes está de acuerdo o muy de acuerdo que subir de nivel en una aplicación le motiva en el aprendizaje.	55.55%
7	El 50,00% de estudiantes está de acuerdo o muy de acuerdo que al subir de nivel en una aplicación mejorará sus habilidades comunicativas.	50.00%
8	El 88,89% de estudiantes está de acuerdo o muy de acuerdo que cree que participaría más si recibe premios o insignias.	88.89%
9	El 77,78% de estudiantes está de acuerdo o muy de acuerdo que si su grupo recibe un premio o insignia le esforzará para alcanzar la meta en común.	77.78%

10	El 83,33% de estudiantes está de acuerdo o muy de acuerdo que las competencias o evaluaciones en las aplicaciones le ayudan a mejorar su aprendizaje.	83.33%
11	El 83,33% de estudiantes está de acuerdo o muy de acuerdo que las evaluaciones en las aplicaciones le proporcionan suficiente ayuda para desarrollar su dominio en el idioma inglés.	83.33%
12	El 72.22% de estudiantes está de acuerdo o muy de acuerdo que las aplicaciones mejoran su habilidad para hablar en inglés.	72.22%
13	El 77,78% de estudiantes está de acuerdo o muy de acuerdo que las aplicaciones mejoran su habilidad para leer en inglés.	77.78%
14	El 83.33% de estudiantes está de acuerdo o muy de acuerdo que las aplicaciones mejoran habilidad para escribir en inglés.	83.33%
15	El 83,33% de estudiantes está de acuerdo o muy de acuerdo que las aplicaciones mejoran su habilidad para escuchar en inglés.	83.33%
16	El 83.34% de estudiantes está de acuerdo o muy de acuerdo que está satisfecho de trabajar con las aplicaciones en el curso de inglés.	83.84%
Promedio general:		70,17%

Fuente: Elaboración propia.

EN CONCLUSIÓN: El 70,17% de estudiantes están satisfechos de trabajar en el aula con la gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la Institución Educativa Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa.

3.6 Prueba de normalidad de variables

La prueba de normalidad indica si debe rechazar o no rechazar la hipótesis nula, que indica que los datos provienen de una población distribuida normalmente.

Se puede realizar una prueba de normalidad y producir una gráfica de probabilidad normal en el mismo análisis. La prueba de normalidad y la gráfica de probabilidad suelen ser las mejores herramientas para evaluar la normalidad.

H0: los datos provienen de una distribución normal

H1: los datos NO provienen de una distribución normal

Si p-valor es \geq alfa, se Acepta H0: los datos provienen de una distribución normal

Si p-valor es \leq alfa, se Acepta H1: los datos NO provienen de una distribución normal

3.6.1 Prueba de la variable independiente:

Tabla 23 Resumen del procesamiento de los casos

	Casos					
	Válidos		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
VAR00001	18	100,0%	0	,0%	18	100,0%

Fuente: Elaboración propia en el programa SPSS V.25

Tabla 24 Descriptivos

			Estadístico	Error típ.
VAR0000	Media		50,4444	9,14381
1	Intervalo de confianza para la media al 95%	Límite inferior	31,1527	
		Límite superior	69,7362	
	Media recortada al 5%		50,2716	
	Mediana		68,0000	
	Varianza		1504,967	
	Desv. típ.		38,79391	
	Mínimo		6,00	
	Máximo		98,00	
	Rango		92,00	
	Amplitud intercuartil		78,00	
	Asimetría		-,091	,536
	Curtosis		-2,018	1,038

Fuente: Elaboración propia en el programa SPSS V.25

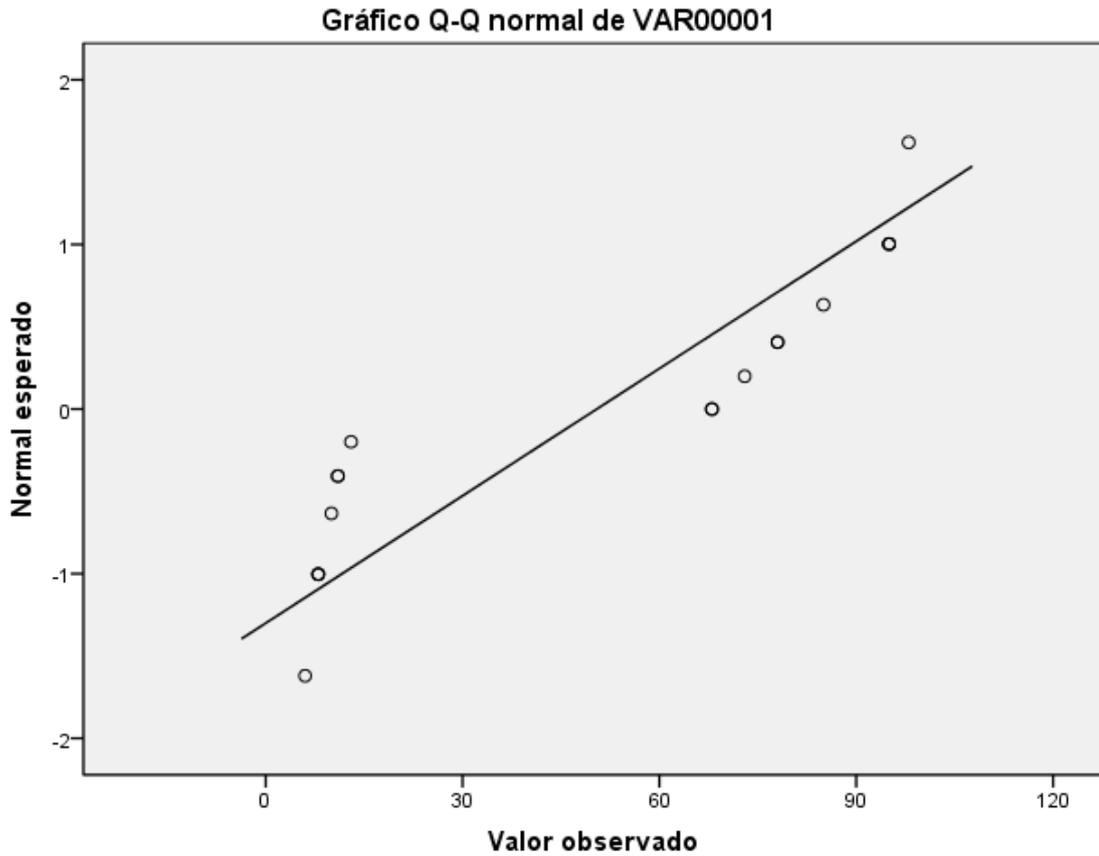
Tabla 25 Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
VAR0000	,277	18	,001	,784	18	,001
1						

Fuente: Elaboración propia en el programa SPSS V.25

a. Corrección de la significación de Lilliefors

EL p-valor es \geq alfa



EN CONCLUSIÓN: El nivel de significación es 0,001, en este caso: $0.001 < 0.05$, por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna H_1 : los datos NO provienen de una distribución normal.

3.6.2 Prueba de normalidad de la variable dependiente

Tabla 26 Resumen del procesamiento de los casos

	Casos					
	Válidos		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
VAR0000 1	18	100,0%	0	,0%	18	100,0%

Fuente: Elaboración propia en el programa SPSS V.25

Tabla 27 Descriptivos

			Estadístico	Error típ.
VAR0000	Media		50,4444	9,14381
1	Intervalo de confianza para la media al 95%	Límite inferior	31,1527	
		Límite superior	69,7362	
	Media recortada al 5%		50,2716	
	Mediana		68,0000	
	Varianza		1504,967	
	Desv. típ.		38,79391	
	Mínimo		6,00	
	Máximo		98,00	
	Rango		92,00	
	Amplitud intercuartil		78,00	
	Asimetría		-,091	,536
	Curtosis		-2,018	1,038

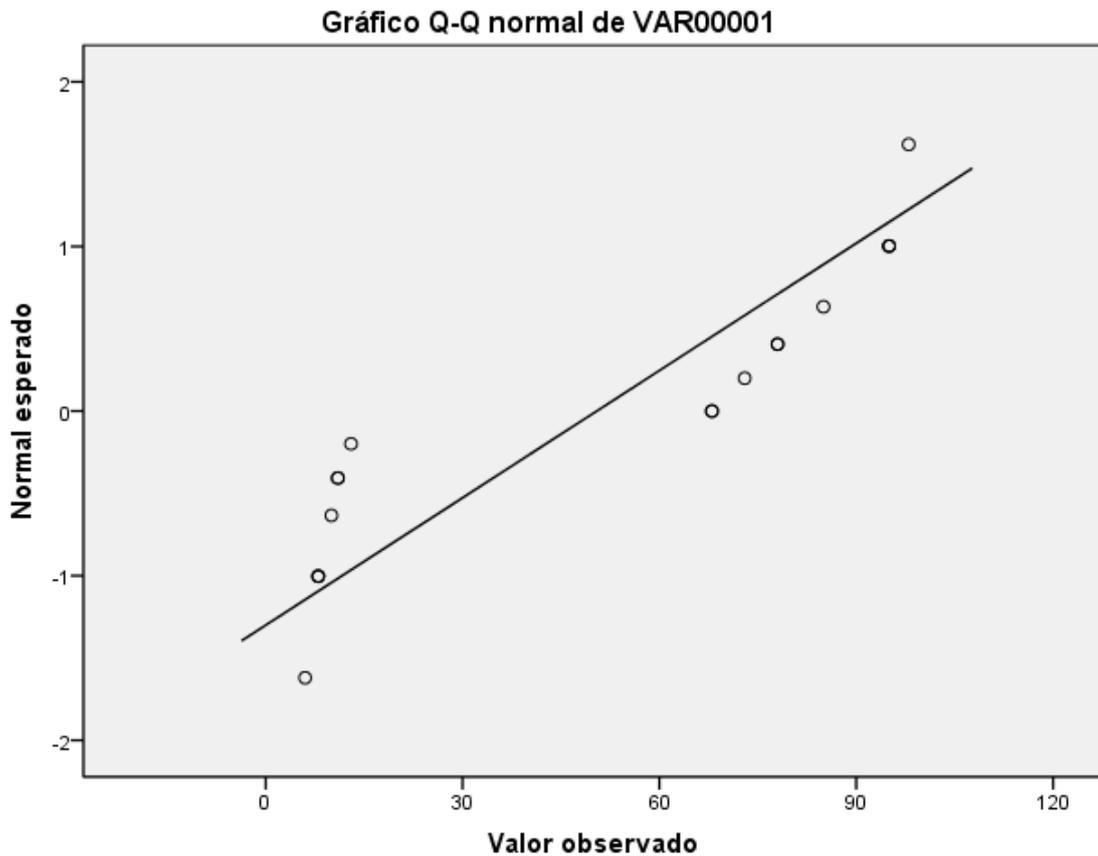
Fuente: Elaboración propia en el programa SPSS V.25

Tabla 28 Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
VAR0000 1	,277	18	,001	,784	18	,001

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Fuente: Elaboración propia en el programa SPSS V.25



EN CONCLUSIÓN: El nivel de significación es 0,001, en este caso: $0.001 < 0.05$, por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna H_1 : los datos NO provienen de una distribución normal.

3.6.3 Prueba de normalidad de las dos variables relacionadas

Tabla 29 Resumen del procesamiento de los casos

	Casos					
	Válidos		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
VAR0000 1	18	100,0%	0	,0%	18	100,0%

Fuente: Elaboración propia en el programa SPSS V.25

Tabla 30 Descriptivos

			Estadístico	Error típ.
VAR0000	Media		50,4444	9,14381
1	Intervalo de confianza para la media al 95%	Límite inferior Límite superior	31,1527 69,7362	
	Media recortada al 5%		50,2716	
	Mediana		68,0000	
	Varianza		1504,967	
	Desv. típ.		38,79391	
	Mínimo		6,00	
	Máximo		98,00	
	Rango		92,00	
	Amplitud intercuartil		78,00	
	Asimetría		-,091	,536
	Curtosis		-2,018	1,038

Fuente: Elaboración propia en el programa SPSS V.25

Tabla 31 Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
VAR0000	,277	18	,001	,784	18	,001
1						

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Fuente: Elaboración propia en el programa SPSS V.25

Gráfico Q-Q normal de VAR00001

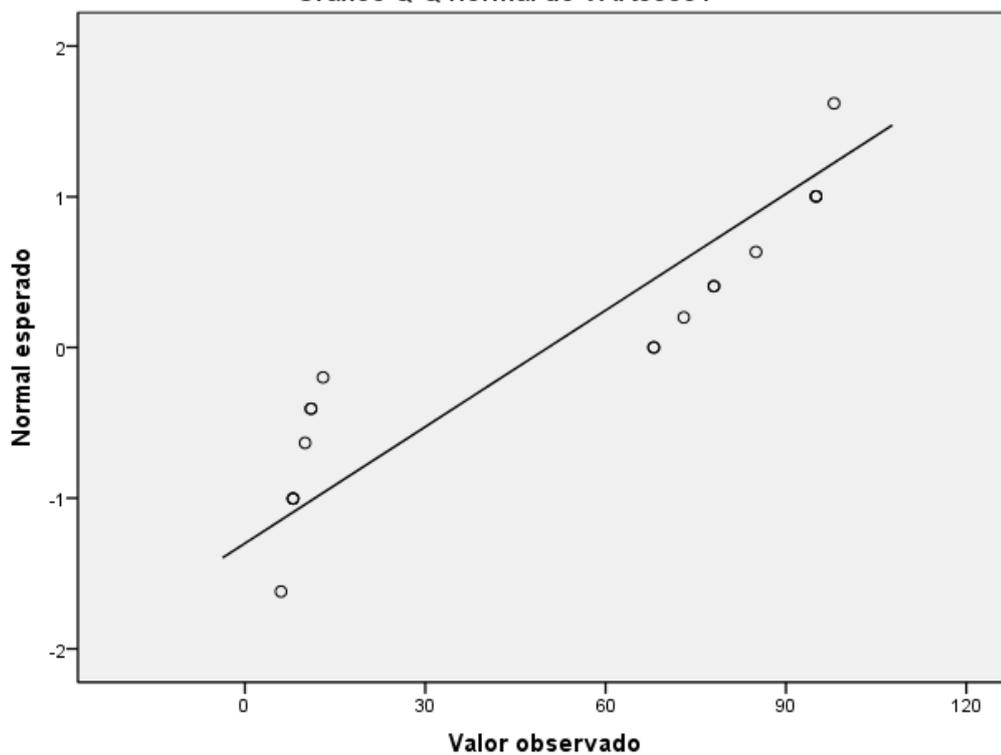
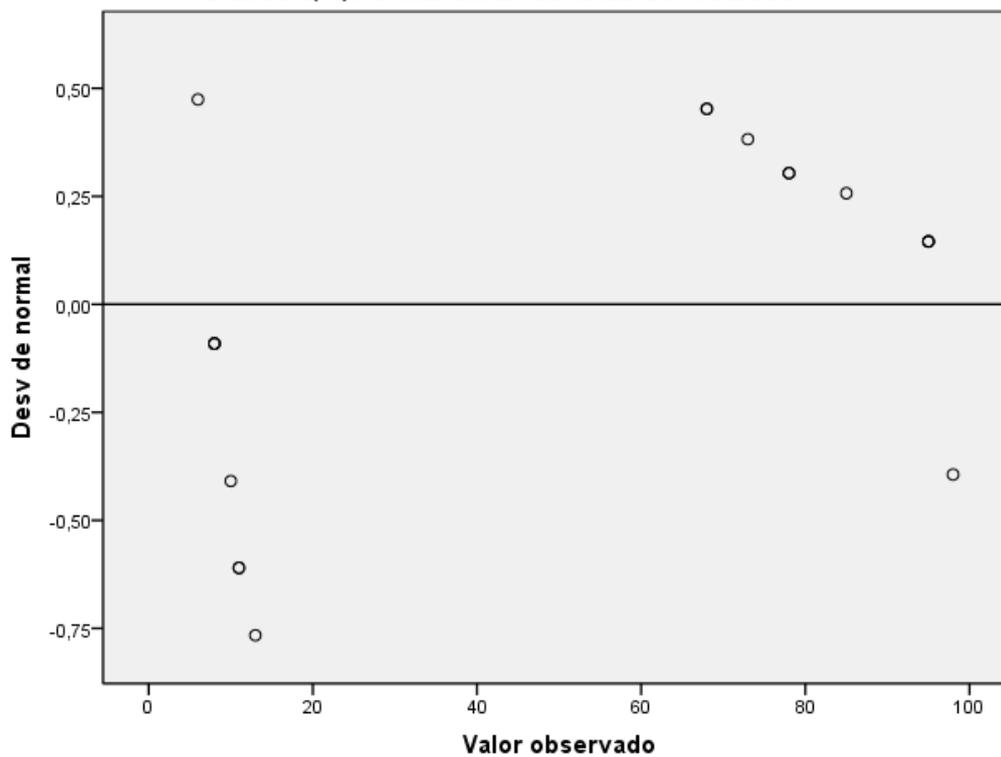


Gráfico Q-Q normal sin tendencias de VAR00001



EN CONCLUSIÓN: En la prueba de normalidad de las dos variables relacionadas El nivel de significación no ha variado, sigue siendo 0.001, en este caso: $0.001 < 0.05$, por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna H_1 : los datos no provienen de una distribución normal.

3.7 Análisis de fiabilidad de los instrumentos de investigación

Mediante el coeficiente de fiabilidad Alfa de Cronbach, se ha procedido a validar el instrumento de investigación que cuenta con una escala de valoración, similar a la escala de Likert, con valores de 1 a 5, donde 1: Muy en desacuerdo, 2: En desacuerdo, 3: Indiferente, 4: De acuerdo, 5: Muy de acuerdo.

El Análisis de fiabilidad calcula un número de medidas de fiabilidad de escala que se utilizan normalmente y también proporciona información sobre las relaciones entre elementos individuales de la escala. Alfa de Cronbach es un modelo de consistencia interna, que se basa en la correlación entre elementos promedio, divide la escala en dos partes y examina la correlación entre dichas partes.

A continuación, presentamos el cálculo de Alfa de Cronbach para conocer el nivel de fiabilidad de la encuesta aplicada, empleando el programa estadístico SPSS V.25 con los siguientes resultados:

Tabla 32 Información general de alfa de Cronbach después de la tabla de normalidad entre ellos

Resultados creados		08-AUG-2020 16:46:19
Comentarios		
Entrada	Conjunto de datos activo	Conjunto_de_datos0
	Filtro	<ninguno>
	Peso	<ninguno>
	Dividir archivo	<ninguno>
	Núm. de filas del archivo de trabajo	18
Entrada matricial		

Tratamiento de los datos perdidos	Definición de perdidos	Los valores perdidos definidos por el usuario se tratarán como perdidos.
	Casos utilizados	Los estadísticos se basan en todos los casos con datos válidos para todas las variables del procedimiento.
Sintaxis	<p>RELIABILITY</p> <p>/VARIABLES=V1 V2 V3 V4 V5 V6 V7 V8 V9 V10 V11 V12 V13 V14 V15 V16</p> <p>/SCALE('ALL VARIABLES') ALL</p> <p>/MODEL=ALPHA</p> <p>/STATISTICS=DESCRIPTIVE SCAL</p>	
Recursos	Tiempo de procesador	00:00:00.00
	Tiempo transcurrido	00:00:00.01

Fuente: Elaboración propia en el Programa SPSS V.25

Tabla 33 Escala: todas las variables

Resumen del procesamiento de los casos			
		N	%
Casos	Válidos	18	100,0
	Excluidos ^a	0	,0
	Total	18	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Fuente: Elaboración propia en el Programa SPSS V.25

Tal como se puede apreciar, no ha sido excluido ningún elemento, por lo que se puede inferir que la distribución de las variables tiene características de normalidad, por lo tanto, la información recabada es confiable.

Tabla 34 Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en los elementos tipificados	N de elementos
,939	,945	16

Fuente: Elaboración propia en el Programa SPSS V.25

El coeficiente de fiabilidad Alfa de Cronbach, calculado en base a la aplicación SPSS V.25, indica que el instrumento de investigación es de fiabilidad positiva muy alta, cuyo índice Alfa de Cronbach alcanza 0,939, equivalente al 93,9% de fiabilidad y Alfa de Cronbach basada en los elementos tipificados es de 0,945, equivalente a 94,5% de fiabilidad.

Asimismo, en la tabla siguiente se puede apreciar la información estadística de los elementos, donde la media de los elementos es de 3,896, la Varianzas es 0,983 y la correlación entre los elementos es de 0,518.

Tabla 35 Estadísticos de resumen de los elementos

	Medi a	Mínim o	Máxim o	Rang o	Máximo/mínim o	Varianz a	N de elemento s
Medias de los elementos	3,896	3,333	4,500	1,167	1,350	,139	16
Varianzas de los elementos	,983	,291	1,765	1,474	6,067	,154	16
Correlaciones inter-elementos	,518	-,222	,899	1,120	-4,054	,061	16

Fuente: Elaboración propia en el Programa SPSS V.25

3.8 Discusión y análisis de resultados

Para la discusión y análisis de los resultados aplicamos el coeficiente de correlación de Spearman, Rho de Spearman, ρ (rho) una medida de la correlación, es decir, la asociación o interdependencia entre las dos variables de investigación, dado que ambas variables no tienen una distribución normal.

De acuerdo a nuestra hipótesis:

- H1: La aplicación de la técnica de la gamificación mejora significativamente el aprendizaje del idioma extranjero inglés en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Mostajo Miranda de Tiabaya, Arequipa.
- H0: El uso y aplicación de la técnica de la gamificación NO mejora el aprendizaje del idioma extranjero inglés en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Mostajo Miranda de Tiabaya, Arequipa.

Asumimos que de las variables, una tiene distribución normal y la otra no la tiene, especificamos el nivel de la probabilidad (nivel de alfa, nivel de la significación, p) que estamos dispuestos a aceptar ($p < .05$ es un valor común), lo que será muy importante para comprobar si hubo una mejora significativa entre el pretest y el posttest, es decir, comprobar la hipótesis: La aplicación de la técnica de la gamificación mejora significativamente el aprendizaje del idioma extranjero inglés en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Mostajo Miranda de Tiabaya, Arequipa.

La estadística de las muestras emparejadas, tanto el pretest como el posttest presentan una media de $x = 50,44$ y $y = 14,67$, con una desviación típica de $S1 = 38,8$ para el pretest y de $S2 = 1,14$.

Tabla 36 Estadísticas de muestras emparejadas

	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1 POST	14,6667	18	1,13759	,26813
TEST				
PRETEST	50,4444	18	38,79391	9,14381

Fuente: Programa estadístico SPSS V.25

De acuerdo a los resultados las medias están diferenciadas, es decir, el pretest ha tomado 18 datos, con una desviación estándar de 38,79 bastante alto, respecto del posttest es más homogéneo, 1,14.

El coeficiente de correlación de Spearman, ρ (rho) es una medida de la correlación, es decir, la asociación o interdependencia entre las dos variables de investigación, cuando se trata de variables continuas o discretas, con una distribución sea normal o no.

Para calcular ρ , los datos son ordenados y reemplazados por su respectivo orden.

La interpretación del coeficiente de Spearman es igual que la del coeficiente de correlación de Pearson. Oscila entre -1 y +1, indicándonos asociaciones negativas o positivas respectivamente, 0 cero, significa no correlación, pero no independencia. En nuestro caso, aplicado el programa estadístico SPSS V.25 con el coeficiente de correlación de Spearman, ρ (rho), presenta la siguiente correlación:

Tabla 37 Correlaciones

			PRETES	POSTEST
			T	
Rho de Spearman	PRETEST	Coeficiente de correlación	1,000	-,326
		Sig. (bilateral)	.	,187
		N	18	18
	POSTEST	Coeficiente de correlación	-,326	1,000
		Sig. (bilateral)	,187	.
		N	18	18

Fuente: Programa estadístico SPSS V.25

Interpretación:

Como el Coeficiente de correlación es $-0,326$, la Correlación entre el pretest y el postest es negativa baja, pero es válida.

Si la correlación entre el pretest y el post test es negativa baja, significa que las notas del pretest determinan relativamente las notas del post test, por lo que podemos concluir que, pueden existir también otras variables que determinan el diferencial entre el pretest y el postest.

Otras Conclusiones:

Las aplicaciones que hacen posible la técnica didáctica de la gamificación, ha sido una experiencia muy enriquecedora tanto para los investigadores, pero mucho más importante para los estudiantes de la Institución Educativa Francisco Mostajo Miranda de Tiabaya, Arequipa. Las tecnologías de la información y comunicación están presentes como un gran cambio en la educación y tenemos que adaptarnos a ellas.

Los resultados obtenidos nos indican en primer lugar que los estudiantes han quedado muy satisfechos de trabajar con aplicaciones en base a la técnica de la gamificación.

Más del 50,00% de estudiantes está de acuerdo o muy de acuerdo que las aplicaciones que conoce le ayudan en el aprendizaje del idioma extranjero inglés, que usa estas aplicaciones y crea su avatar y perfil fácilmente, que el uso de los recursos multimedia enriquece su aprendizaje, que subir de nivel en una aplicación le motiva en el aprendizaje, y mejorará sus habilidades comunicativas.

Más de tres cuartos o 75% de estudiantes en promedio están de acuerdo que le parecen interesantes las actividades y recursos multimedia presentes en las aplicaciones, que participaría más si recibe premios o insignias, que si su grupo recibe un premio o insignia le esforzará para alcanzar la meta en común, que las competencias o evaluaciones en las aplicaciones le ayudan a mejorar su aprendizaje, que las evaluaciones en las aplicaciones le proporcionan suficiente ayuda para desarrollar su dominio en el idioma inglés, que las aplicaciones mejoran su habilidad para hablar en inglés, que las aplicaciones mejoran su habilidad para leer en inglés, que las aplicaciones mejoran su habilidad para escribir en inglés, que las aplicaciones mejoran su habilidad para escuchar en inglés, que está satisfecho de trabajar con las aplicaciones en el curso de inglés,

Finalmente, solo un 44,45% de estudiantes está de acuerdo o muy de acuerdo que crear su perfil y el avatar le permite interactuar mejor con sus compañeros de clase.

En conclusión, el 70,17% de estudiantes están satisfechos de trabajar en el aula con la gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la Institución Educativa Francisco Mostajo Miranda de Tiabaya, Arequipa.

Las aplicaciones con la técnica de la gamificación han facilitado el aprendizaje del idioma extranjero inglés, pero sobre todo hemos demostrado que estas aplicaciones son factibles de utilizar en el aula física o en el aula remota con mucha facilidad. Estas

apps son bastante conocidas entre los estudiantes de la Educación Básica Regular, por lo menos en las zonas urbanas. Estos son:

1. Duolingo
2. Voscreen
3. Edmodo
4. LyricsTraining
5. Kahoot!
6. ClassDojo
7. Edpuzzle
8. LingoDeer
9. Quizizz
10. Socrative.

Respecto a los resultados del pretest, esta fue una evaluación realizada antes de la aplicación de la gamificación y podemos observar que el rendimiento académico es bastante precario, pues de acuerdo al Registro de evaluación, el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la Institución Educativa Francisco Mostajo Miranda de Tiabaya, Arequipa, el promedio general es solo de 8.79 puntos.

Luego se realizaron 20 sesiones de aprendizaje con las diez aplicaciones seleccionadas y la estrategia de la gamificación para comprobar sus resultados, con evaluaciones de proceso permanentes en cada sesión de aprendizaje y una evaluación final como postest donde los estudiantes alcanzan un promedio de 14,67 puntos.

Comparando los resultados del pretest y el postest consolidados, la diferencia porcentual es bastante alta, alcanzando un 29,40% de mejora en el rendimiento escolar.

La puesta en práctica de este trabajo de investigación ha llevado consigo algunas limitaciones, empezando por los obstáculos de conectividad, la instalación de las aplicaciones en cada uno de los equipos de los estudiantes, el tiempo de inicio de las actividades en algunos casos, o los equipos de baja gama que a veces presentan ciertas limitaciones, etc.

Otra de las dificultades es el tiempo de inicio de las sesiones de aprendizaje cuando se presentan algunas dificultades técnicas, por la velocidad de wifi o en algunos estudiantes por la falta de créditos para su conexión, quedando poco tiempo para las actividades programadas.

En cuanto a los puntos fuertes y débiles de la gamificación, están relacionados a la preparación de las sesiones de aprendizaje que a los profesores nos ha ocupado bastante tiempo adicional, en realidad el tiempo de preparación de las clases se ha duplicado. Sin embargo, es bastante compensado con los resultados obtenidos, sobre todo porque se ha alcanzado altos niveles de la motivación en los estudiantes y una mejora significativa en el rendimiento escolar.

La gamificación es una técnica didáctica adicional a las ya conocidas, y se podría utilizar como una nueva alternativa muy efectiva para el aprendizaje del idioma extranjero inglés. Otra desventaja puede ser el carácter competitivo de algunas aplicaciones, que podría llegar a generar algunos conflictos en el aula.

Finalmente, podemos indicar que el trabajo ha generado bastante expectativa en los estudiantes y en los padres de familia, porque han visto que existen diversas herramientas tecnológicas que se pueden aplicar en el proceso de enseñanza aprendizaje incluso de las otras asignaturas, calificadas como interesantes prácticas y experiencias por los mismos estudiantes y que están satisfechos con la gamificación.

CONCLUSIONES

PRIMERA: Los estudiantes lograron mejores resultados de aprendizaje, luego de aplicar la técnica de la gamificación debido a su carácter lúdico motivador lo que facilita el aprendizaje de una forma divertida.

SEGUNDA: Los estudiantes evaluados inicialmente con el pretest obtuvieron un promedio general debajo del nivel óptimo de aprendizaje, antes de la aplicación del programa gamificado de sesiones.

TERCERA: Aplicado el programa de sesiones gamificado se mejoró el aprendizaje del idioma extranjero inglés, es decir, hubo incremento significativo en el rendimiento académico.

CUARTA: Las aplicaciones Voscreen, LyricsTraining, Duolingo, Edpuzzle, LingoDeer y Socrative utilizadas en la presente investigación desarrollaron en mayor medida las habilidades de escribir y escuchar con respecto a las otras dos habilidades debido a su carácter más dinámico y motivador para los estudiantes.

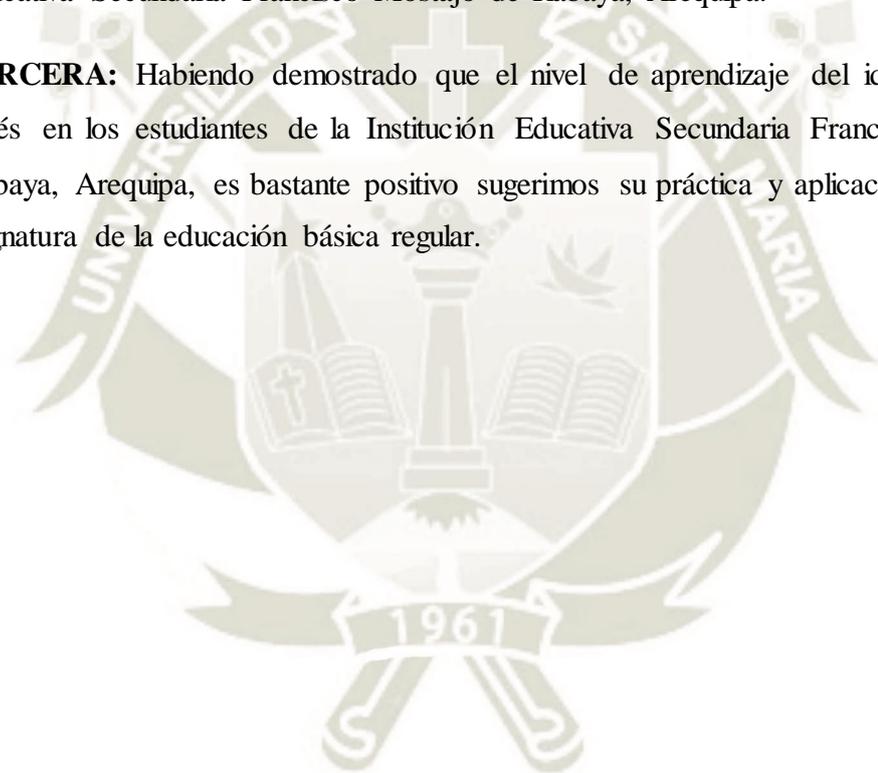
QUINTA: Los estudiantes en la encuesta de satisfacción personal valoraron de forma significativamente positiva, ya que al ser partícipes de una experiencia da como resultado de que ellos sean conscientes de su propio proceso de aprendizaje.

SUGERENCIAS

PRIMERA: La técnica de la gamificación es bastante motivadora en el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula, mejora significativamente el aprendizaje del idioma extranjero inglés en los estudiantes, por lo que se sugiere su aplicación tal como hemos presentado en las sesiones de aprendizaje de la presente investigación.

SEGUNDA: Se sugiere también tomar como modelo la forma y el proceso de aplicación de las sesiones de aprendizaje para las diversas áreas curriculares del diseño curricular nacional, con la técnica de la gamificación por los resultados obtenido en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma extranjero inglés en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa.

TERCERA: Habiendo demostrado que el nivel de aprendizaje del idioma extranjero inglés en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa, es bastante positivo sugerimos su práctica y aplicación en cualquier asignatura de la educación básica regular.



REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Beltrán, M. (2017). El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. *Revista Redipe*, 6.
- Blanton, R. (2017). *Zombies and international relations: a simple guide for bringing the undead into your classroom*. International Studies Perspectives.
- Borrás, G. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Madrid: Gabinete de Tele-Educación de la Universidad Politécnica de Madrid.
- Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1966). *Diseños experimentales y cuasiexperimentales en la investigación social*. Chicago: Raud McNally & Company.
- Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2014). *Gamification and education: a literature review*. Berlín: University of Applied Sciences.
- Carolei, P., Munhoz, G., Gavassa, R., & Ferraz, L. (2016). *Gamificacao como elemento de uma política pública de formacao de professores: vivencias mais imersivas e investigativas*. Sao Paulo: Atas.
- Castellón, L., & Jaramillo, Ó. (2012). *Educación y videojuegos: hacia un aprendizaje inmersivo*. Barcelona: Homo videoludens.
- Castillo, A., Lozano, C., & Pineda, W. (2014). Aprende jugando: el uso de técnicas de gamificación en entornos de aprendizaje. *Impertinente*, 125-143.
- Celce-Murcia, M. (1991). *teaching English as a Second or Foreign Language*. Estados Unidos: Heinle & Heinle Publishers.
- Contreras, R., & Eguía, J. (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Barcelona: Bellaterra.
- Cook, T., & Campbell, D. (1986). The causal assumptions of quasiexperimental practice. *Synthese*, 141-180.
- Cortizo Perez, J. C., Carrero García, F. M., Monsalve Piquera, B., Velasco Collado, A., Díaz del Dedo, L., & Pérez Martín, J. (2011). *Gamificación y docencia: lo que la universidad tiene que aprender de los videojuegos*. Revista española de documentación Científica.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper perennial modern classics.
- Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke. (2011). *From game design elements to gamefulness: defining "gamification"*. New York: ACM.
- Deterding, S. (2017). *Gamification: toward a definition*. Desney: BEGOLE, Bo.

- Duglosz, D. (2000). *Rethinking the role of reading in teaching a foreign Language to Young Learners*. Estados Unidos: Heinle & Heinle Publishers.
- Ertmer, P., & Newby, t. (1993). *Conductismo, cognitivismo y constructivismo: una comparación de los aspectos críticos desde la perspectiva del diseño de instrucción*. Perfomance Improvement Quartely.
- Escribano, F. (2013). *Gamificación versus Ludictadura*. Barcelona: Obra Digital.
- Espinoza, C. (2010). *Metodología de investigación tecnológica*. Lima: Autoeditor.
- Figuroa, J. (2015). Innovación educativa a través de aplicaciones móviles gamificadas. *Teledu*, 15.
- Foncubierta, J. M., & Rodriguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Edinumen.
- Gaitán, V. (2013). *Gamificación: El aprendizaje divertido*. Alcala de Henares: Educativa.
- Gallego, F., Molina, R., & Llorens, F. (2014). *Gamificar una propuesta docente Diseñando experiencias positivas de aprendizaje*. Oviedo: Universidad de Alicante.
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. (2002). *Games, motivation, and learning: a research and practice model*. London: Simulation & Gaming.
- Gómez, C., Ramirez, J. L., Martinez-Gonzalez, O., & Chuc, I. (2019). El uso de las TIC en la enseñanza del Inglés en las primarias Públicas. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 75-94.
- Gonzáles, R. (2009). *La Clase de lengua extranjera*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Hadfield, J., & Charles. (2008). *Introduction to teaching English*. Portugal: Oxford University Press.
- Hamari, J., & Koivisto, J. (2013). *Social motivations to use gamification: an empirical study of gamifyng exercise*. ECIS.
- Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*, 152-161.
- Harmer, J. (2007). *How to teach English*. England: Longman.
- Harmer, J. (2011). *The Practise of English Language Teaching*. Essex, England: Pearson Education Limited.

- Hernández, F. (2000). Los métodos de enseñanza de lenguas y las teorías de aprendizaje. *Revista de Investigación e innovación en la clase de idiomas*, 141-153.
- Herranz, E. (2013). *Gamificación: un agente de cambio*. Madrid: Universidad Carlos III.
- Horna, S. E., & Yaranga, I. A. (2019). *La gamificación como herramienta para la implementación de la estrategia*. Lima: PUCP.
- Hornby, A. (2005). *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. China: Oxford University Press.
- <http://www.gamificacion.com/que-es-la-gamificacion>. (n.d.).
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. California.
- Hunter, D. (2017). *Zombie-Based Learning: geography taught in zombie apocalypse-kickstarter*.
- Jackson, G. T., & McNamara, D. S. (2013). Motivation and performance in a game-based intelligent tutoring system. *Journal of Education Psychology*, 105.
- Johnson, L., Adams, S., Cummins, M., Estrada, V., Freeman, A., & Ludgate, H. (2013). *NMC Horizon Report: Edición sobre Educación Superior*. Texas: The New Media Consortium.
- Kapp, K. (2012). *Games, Gamification, and the quest for learner engagement*. Reino Unido: Training and Development.
- Krashen, S. (1980). The theoretical and practical relevance of simple codes in second language acquisition. *Newbury House*, 7-18.
- Lee, J., & Hammer, J. (2011). *Gamificación en educación: what, how, why brother?* New York: Academy Exchange Quarterly.
- López, M. (2009). Estrategias y enfoques metodológicos del uso comunicativo en las lenguas extranjeras: aplicación teórico-práctica del paradigma pragmático. *Tejuelo*, 57-76.
- Luna, A., Ortiz, F., & Rivas, R. (2014). El enfoque comunicativo inmerso en el aprendizaje del idioma Inglés en Ciencia de la Computación. *Santiago*, 548-558.
- Luzón, J., & Soria, I. (n.d.). El enfoque comunicativo en la enseñanza de lenguas. Un desafío para los sistemas de enseñanza y aprendizaje abiertos y a distancia.
- Ma, M., Oikonomou, A., & Jain, L. (2011). *Serious games and edutainment applications*. London: Springer.

- Marcano, B. (2008). *Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital*. Salamanca: Revista electrónica Teoría de la Educación.
- Marczewski, A. (2013). *Gamification A Simple Introduction*. E-Book.
- Marín, I., & Hierro, E. (2014, Julio). Oviedo, España.
- Martinez, N., Olivencia, J., & Terrón, A. (2016). Mobile learning, Gamification y Realidad Aumentada para la enseñanza-aprendizaje de idiomas. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation.*, 16-34.
- Molla , A., Cooper, V., & Karpath, V. (2015). *IT Managers' Perception and Response to Digital Disruption: An Exploratory Study*. Melbourne: School of Business IT and Logistics.
- Muntean, C. L. (2011). *Raising engagement in e-learning trough gamification*. ICVL.
- Orihuela, P. (2019). *La gamificación como estrategia de enseñanza de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 2 años de un Instituto de Lima*. Lima: PUCP.
- Ortega, G. (2020). *Análisis de entornos gamificados como recursos de integración*.
- ORTIZ Colón, A. M., Jordán, J., & AgredaI, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica. *Educação e Pesquisa*, 6.
- Ortiz, L. A. (2018). *Efectos de las herramientas virtuales en el aprendizaje basado en proyectos de los estudiantes de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación UNSA*. Arequipa: UNSA.
- Perrota, c., Featherstone, G., Aston, H., & Houghton, E. (2013). *Game-based learning: latest evidence and future directions*. Slough: NFER.
- Perry, B. (2015). Gamifying French Language Learning: a case study examining a. *ScienceDirect*, 2314.
- Prensky, M. (2005). *Listen to the natives. Educational Leadership*. Vancouver.
- Richards, J., & Renandya, W. (2002). *Methodology in Language Teaching: an anthology of current practice*. New York: Cambridge.
- Rodríguez, F., & Santiago, R. (2015). *Gamificación.*. Rioja: Océano.
- Rodriguez, L. E., & Galeano, J. D. (2015). Bogota: Universidad Pedagógica Nacional de Colombia.
- Sailer, M., Hense, J., Heinz, M., & Mark, K. (2013). *Psychological Perspectives on Motivation through Gamification*. Munich: IxD&A.

- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: game design fundamentals*. Massachusetts: MIT Press.
- Simoes, J., Diaz, R., & Fernández, A. (2013). *A social gamification framework for a K-6 learning platform*. Elseiver.
- Stott, A., & Neustaedter, C. (2013). *Analysis of gamification in education*. Simon Fraser University.
- Teixes, F. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Barcelona: UOC Business School.
- Teixes, F. (2015). *Gamificación: motivar jugando*. Barcelona: UOC.
- Teixes, F. (2019). *Gamificación: Fundamentos y aplicaciones*. Catalunya: UOC (Universitat Oberta de Catalunya).
- Tori, R. (2016). *Tecnología y metodología para una educacao sem distancia*. Porto Alegre: EaD EmRede.
- Ur, P. (1996). *A course in Language Teaching, Practice and Theory*. Cambridge UK: Cambridge University Press.
- Valderrama, B. (2015). *Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar*. Madrid: Capital Humano.
- Vargas-Machuca, R., & Contreras, F. (2013). *La gamificación al servicio de nuevos modelos de comunicación surgidos de la cibercultura*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Vesselinov, R., & Grego, J. (2012). *Duolingo Effectiveness Study*. New York: City University of New York.
- Werbach, K. (2013). Definition of Gamification.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: how game thin-king can revolutionize your business*. Philadelphia: Wharton Digital Press.
- Woolfolk, A. (2006). *Psicologia Educativa*. Pearson Educación.
- Wu, Y., & Huang, K.-W. (2015). Gamification in Fitness Apps: How do Leaderboards influence Exercise? *National University of Singapore*, 3.
- Zarzycka-Piskorz, E. (2016). Kahoot it or not? can games be motivating in learning grammar? *Podchorążych*, 19.
- Zichermann, G., & Linder, J. (2013). *The gamification Revolution: How Leaders Leverage Game Mechanics to Crush the Competition*. New York: McGraw-Hill.

ANEXOS

Anexo N° 01: Cuestionario de encuesta

Anexo N° 02: Carta de presentación

Anexo N° 03: Validación de instrumento de investigación

Anexo N° 04: Permiso para investigación

Anexo N° 05: Informe de opinión de experto de Test (MYLE) de Inglés

Anexo N° 06: Informe de opinión de experto de Test (MYLE) de Inglés

Anexo N° 07: Informe de opinión de experto de Test (MYLE) de Inglés

Anexo N° 08: Carta de presentación

Anexo N° 09: Carta de presentación

Anexo N° 10: Carta de presentación

Anexo N° 11: Rúbrica

Anexo N° 12: Test de evaluación de Inglés (MYLE)

Anexo N° 13: Registro de evaluación

Anexo N° 14: Registro de evaluación posttest

Anexo N° 15: Programa de estudio aplicado y sesiones

ANEXO 1

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

Escuela de Postgrado

Maestría en Educación con Mención en Gestión de

los Entornos Virtuales para el Aprendizaje

CUESTIONARIO DE ENCUESTA

VARIABLE: APLICACIÓN DE LA TÉCNICA DE LA GAMIFICACIÓN

Estimado estudiante, la presente encuesta es anónima, por favor responde con mucha sinceridad, de tus respuestas depende que nuestro estudio sea verdadero.

Institución Educativa:.....

Grado y Sección:..... **Edad:**

1. Marcar las aplicaciones para aprender inglés que conozca. (Puede marcar más de uno)

- a) Duolingo
- b) Voscreen
- c) Edmodo
- d) Lyricstraining
- e) Kahoot
- f) ClassDojo
- g) EdPuzzle
- h) LingoDeer
- i) Quizizz
- j) Socrative
- k) No conozco ninguna

2. ¿Cuento con acceso a internet?

- a) Sí
- b) No

3. De las siguientes características de las aplicaciones cuales conoce usted:

- a) Perfil-avatar
- b) Actividades multimedia
- c) Niveles
- d) Insignias-premios
- e) Test o evaluaciones de progreso

A continuación, con la escala de valoración de la tabla, califica el uso de las TIC en el aula.

Nunca	Casi nunca	Indiferente	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

Debe MARCAR con una “x” en el casillero que corresponda su valoración.

EL USO DE LAS TIC	ESCALA DE VALORACIÓN				
	1	2	3	4	5
1. ¿Las aplicaciones que conoces te ayudan en el aprendizaje?					
2. ¿Cuándo usas aplicaciones creas tu avatar y perfil fácilmente?					
3. ¿Crees que el crear tu perfil y el avatar te permite interactuar mejor con tus compañeros de clase?					
4. ¿Te parecen interesantes las actividades y recursos multimedia presentes en las aplicaciones?					
5. ¿Crees que el uso de los recursos multimedia enriquece tu aprendizaje?					
6. ¿Crees que el subir de nivel en una aplicación te motiva en el aprendizaje?					
7. ¿Crees que al subir de nivel en una aplicación mejorarás tus habilidades comunicativas?					
8. ¿Crees que participarías más si recibes premios o insignias?					
9. ¿Si tu grupo recibe un premio o insignia te esforzarás para alcanzar la meta en común?					
10. ¿Las competencias o evaluaciones en las aplicaciones te ayudan a mejorar tu aprendizaje?					
11. ¿Las evaluaciones en las aplicaciones te proporcionan suficiente ayuda para desarrollar tu dominio en el idioma inglés?					
12. ¿Las aplicaciones mejoran tu habilidad para hablar en inglés?					
13. ¿Las aplicaciones mejoran tu habilidad para leer en inglés?					
14. ¿Las aplicaciones mejoran habilidad para escribir en inglés?					
15. ¿Las aplicaciones mejoran habilidad para escuchar en inglés?					
16. ¿estas satisfecho de trabajar con las aplicaciones en el curso de inglés?					

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 2

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita):

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO POR JUICIO DE EXPERTO.

Es grato expresarle nuestro saludo, así como hacer de su conocimiento que en el proceso de investigación que venimos realizando en la Maestría, con mención en de la Universidad, para lo cual es necesario validar los instrumentos de investigación con los cuales recogeremos la información necesaria para el desarrollo del marco operativo de la investigación.

El título del proyecto de investigación es:

.....

..... por lo que pedimos a usted la evaluación y aprobación de experto, que nos permitirá aplicar los instrumentos de investigación correctamente.

Acudimos a usted por su connotada trayectoria y experiencia profesional, que nos ayudara a procesar información valida, logrando los objetivos de la investigación propuesta, expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración.

Atentamente.

ANEXO 3

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS

1. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del Experto:
- 1.2. Grado Académico:
- 1.3 Profesión:
- 1.4. Institución donde labora:
- 1.5. Cargo que desempeña:
- 1.6 Denominación del Instrumento:
- 1.7. Autor del instrumento:

2. VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

- 1. La escala de valoración es la siguiente:
- 2. Totalmente en desacuerdo
- 3. En desacuerdo
- 4. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- 5. De acuerdo
- 6. Totalmente de acuerdo

INDICADORES DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje claro y apropiado que facilita su comprensión					
2. OBJETIVIDAD	Expresan conductas observables, medibles					
3. CONSISTENCIA	Existe una relación lógica entre los contenidos y la teoría					
4. COHERENCIA	Existe una relación lógica entre los contenidos y los indicadores de cada variable					
5. PERTINENCIA	La escala responde a valoraciones apropiadas					
6. SUFICIENCIA	La cantidad y calidad de los ítems son suficientes					
SUMATORIA PARCIAL						
TOTAL:						

RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

3.1. Valoración total:

3.2. Opinión: FAVORABLE: DEBE MEJORAR:

FIRMA

ANEXO 4

PERMISO PARA INVESTIGACIÓN

"Año de la Universalización de la Salud"



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
FRANCISCO MOSTAJO
MESA DE PARTES
N° 103 Fol. 6
Fecha 12 MAR. 2020
Firma: [Signature]

Solicito: Permiso para investigación,
tesis de maestría.

DIRECTORA DE LA I.E. FRANCISCO MOSTAJO DE TIABAYA
Mg. Juliana Tania Málaga Díaz

CAHUIDE LUCHO LÓPEZ APAZA, identificado con
DNI N° 43985342 con domicilio en Villa La Familia Mz B
Lt 8 Miraflores, **JESUS DAVID QUISPE HAÑARI**
identificado con DNI N° 44993132 con domicilio en La
Colina Sección A Parcela 85.

Ante Ud. Atentamente nos presentamos y exponemos: Que,
habiendo culminado los estudios de la Maestría en Educación con mención en Gestión de
los Entornos Virtuales para el Aprendizaje en la Universidad Católica de Santa María, ha
sido presentado el proyecto de investigación con el título: **LA TÉCNICA DE LA
GAMIFICACIÓN POR APLICACIONES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE
DEL IDIOMA EXTRANJERO INGLES EN LOS ESTUDIANTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA FRANCISCO MOSTAJO DE
TIABAYA, AREQUIPA 2020**

Para efectuar el proceso de investigación es necesario aplicar la investigación en la
institución educativa de su digna dirección, por lo que es necesaria una autorización
expresa, comprometiéndome a entregar los resultados de la investigación para beneficio
de docentes y estudiantes en la práctica pedagógica en el área de inglés.

POR LO EXPUESTO:

Pedimos a usted acceder a nuestra solicitud, por tratarse de una investigación que
contribuirá a mejorar los resultados del proceso de enseñanza aprendizaje.

Atentamente.

Arequipa 10 de marzo del 2020



JESUS DAVID QUISPE HAÑARI
DNI N° 44993132



CAHUIDE LUCHO LÓPEZ APAZA
DNI N° 43985342

ANEXO 5

INFORME DE OPINION DE EXPERTO DE TEST (MYLE) DE INGLÉS

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del Experto: Mag. ROLANDO REMY RIVAS DIAZ
- 1.2. Grado Académico: MAGISTER
- 1.3 Profesión: PROFESOR IDIOMA INGLÉS
- 1.4. Institución donde labora: UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DEL PERÚ (UTP)
- 1.5. Cargo que desempeña: DOCENTE
- 1.6 Denominación del Instrumento: TEST
- 1.7. Autor del instrumento: Michigan Language Assessment (UNIVERSITY OF MICHIGAN)

II. VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

La escala de valoración es la siguiente:

- 1) Totalmente en desacuerdo, 2) En desacuerdo, 3) Ni de acuerdo ni en desacuerdo, 4) De acuerdo, 5) Totalmente de acuerdo.

INDICADORES DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje claro y apropiado que facilita su comprensión					X
2. OBJETIVIDAD	Expresan conductas observables, medibles					X
3. CONSISTENCIA	Existe una relación lógica entre los contenidos y la teoría					X
4. COHERENCIA	Existe una relación lógica entre los contenidos y los indicadores de cada variable					X
5. PERTINENCIA	La escala responde a valoraciones apropiadas					X
6. SUFICIENCIA	La cantidad y calidad de los items son suficientes					X
SUMATORIA PARCIAL						30
TOTAL:						30

III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

3.1. Valoración total: Opinión: FAVORABLE: (X) DEBE MEJORAR: ()

FIRMA..... 
DNI: 45564310

ANEXO 6

INFORME DE OPINION DE EXPERTO DE TEST (MYLE) DE INGLÉS

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del Experto: Mag. MIRIAM DEL ROSARIO SALAS MACHACA
- 1.2. Grado Académico: MAGISTER
- 1.3 Profesión: PROFESORA IDIOMA INGLÉS
- 1.4. Institución donde labora: IE Nro. 40656
- 1.5. Cargo que desempeña: DOCENTE
- 1.6 Denominación del Instrumento: The Michigan Young Learners English (MYLE) test
- 1.7. Autor del instrumento: UNIVERSITY OF MICHIGAN

II. VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

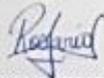
La escala de valoración es la siguiente:

- 1) Totalmente en desacuerdo, 2) En desacuerdo, 3) Ni de acuerdo ni en desacuerdo, 4) De acuerdo, 5) Totalmente de acuerdo.

INDICADORES DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje claro y apropiado que facilita su comprensión					✓
2. OBJETIVIDAD	Expresan conductas observables, medibles					✓
3. CONSISTENCIA	Existe una relación lógica entre los contenidos y la teoría					✓
4. COHERENCIA	Existe una relación lógica entre los contenidos y los indicadores de cada variable					✓
5. PERTINENCIA	La escala responde a valoraciones apropiadas					✓
6. SUFICIENCIA	La cantidad y calidad de los items son suficientes					✓
SUMATORIA PARCIAL						30
TOTAL:						30

III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

3.1. Valoración total: Opinión: FAVORABLE: (✓) DEBE MEJORAR: ()



FIRMA.....
Mag. Miriam del Rosario Salas Machaca
Docente del Nivel Secundario – Especialidad de Inglés
D.N.J. 45554612

ANEXO 7

INFORME DE OPINION DE EXPERTO DE TEST (MYLE) DE INGLÉS

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del Experto: Mag. URIARTE CONDORI, LILIANA
- 1.2. Grado Académico: MAGISTER
- 1.3 Profesión: PROFESORA IDIOMA INGLÉS
- 1.4. Institución donde labora: LE POLITECNICO RAFAELLOAYZA GUEVARA
- 1.5. Cargo que desempeña: DOCENTE
- 1.6 Denominación del Instrumento: TEST
- 1.7. Autor del instrumento: (UNIVERSITY OF MICHIGAN)

II. VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

La escala de valoración es la siguiente:

- 1) Totalmente en desacuerdo, 2) En desacuerdo, 3) Ni de acuerdo ni en desacuerdo, 4) De acuerdo, 5) Totalmente de acuerdo.

INDICADORES DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje claro y apropiado que facilita su comprensión					x
2. OBJETIVIDAD	Expresan conductas observables, medibles					x
3. CONSISTENCIA	Existe una relación lógica entre los contenidos y la teoría					x
4. COHERENCIA	Existe una relación lógica entre los contenidos y los indicadores de cada variable					x
5. PERTINENCIA	La escala responde a valoraciones apropiadas					x
6. SUFICIENCIA	La cantidad y calidad de los items son suficientes					x
SUMATORIA PARCIAL						30
TOTAL:						30

III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

3.1. Valoración total: Opinión: FAVORABLE: (x) DEBE MEJORAR: ()

Apellidos y nombres: Uriarte Condori, Liliana

Identificación Académica: Maestra en Ciencias de la Educación; mención en Educación Superior. DNI: 43927201



ANEXO 8

CARTA DE PRESENTACIÓN

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita): Mag. ROLANDO REMY RIVAS DIAZ

Presente.

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO POR JUICIO DE EXPERTO.

Es grato expresarle mi saludo, así como hacer de su conocimiento que en el proceso de investigación que vengo realizando en la Maestría en Educación con mención en Gestión de los Entornos Virtuales para el Aprendizaje, de la Universidad Católica de Santa María de Arequipa, es necesario validar los instrumentos de investigación con los cuales recogeremos la información necesaria para el desarrollo del marco operativo de la investigación.

El título del proyecto de investigación es: LA TÉCNICA DE LA GAMIFICACIÓN POR APLICACIONES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA EXTRANJERO INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA FRANCISCO MOSTAJO DE TIABAYA, AREQUIPA 2020, por lo que pedimos a usted la evaluación y aprobación de experto, que nos permitirá aplicar los instrumentos de investigación correctamente.

Acudimos a usted por su connotada trayectoria y experiencia profesional, que nos ayudara a procesar información válida, logrando los objetivos de la investigación propuesta, expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración.

Atentamente.



CAHUIDE LUCHO LÓPEZ APAZA



JESUS DAVID QUISPE HAÑARI

ANEXO 9

CARTA DE PRESENTACIÓN

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ta): Mag. MIRIAM DEL ROSARIO SALAS MACHACA

Presente.

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO POR JUICIO DE EXPERTO.

Es grato expresarle mi saludo, así como hacer de su conocimiento que en el proceso de investigación que vengo realizando en la Maestría en Educación con mención en Gestión de los Entornos Virtuales para el Aprendizaje, de la Universidad Católica de Santa María de Arequipa, es necesario validar los instrumentos de investigación con los cuales recogeremos la información necesaria para el desarrollo del marco operativo de la investigación.

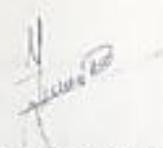
El título del proyecto de investigación es: LA TÉCNICA DE LA GAMIFICACIÓN POR APLICACIONES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA EXTRANJERO INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA FRANCISCO MOSTAJO DE TIABAYA, AREQUIPA 2020, por lo que pedimos a usted la evaluación y aprobación de experto, que nos permitirá aplicar los instrumentos de investigación correctamente.

Acudimos a usted por su connotada trayectoria y experiencia profesional, que nos ayudara a procesar información válida, logrando los objetivos de la investigación propuesta, expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración.

Atentamente.



CAHUIDE LUCHO LÓPEZ APAZA



JESUS DAVID QUISPE HAÑARI

ANEXO 10

CARTA DE PRESENTACIÓN

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita): Mag. URIARTE CONDORI, LILIANA

Presente.

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO POR JUICIO DE EXPERTO.

Es grato expresarle mi saludo, así como hacer de su conocimiento que en el proceso de investigación que vengo realizando en la Maestría en Educación con mención en Gestión de los Entornos Virtuales para el Aprendizaje, de la Universidad Católica de Santa María de Arequipa, es necesario validar los instrumentos de investigación con los cuales recogeremos la información necesaria para el desarrollo del marco operativo de la investigación.

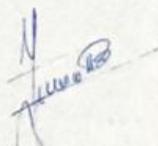
El título del proyecto de investigación es: LA TÉCNICA DE LA GAMIFICACIÓN POR APLICACIONES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA EXTRANJERO INGLES EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA FRANCISCO MOSTAJO DE TIABAYA, AREQUIPA 2020, por lo que pedimos a usted la evaluación y aprobación de experto, que nos permitirá aplicar los instrumentos de investigación correctamente.

Acudimos a usted por su connotada trayectoria y experiencia profesional, que nos ayudara a procesar información valida, logrando los objetivos de la investigación propuesta, expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración.

Atentamente.



CAHUIDE LUCHO LÓPEZ APAZA
HAÑARI



JESUS DAVID QUISPE

ANEXO 11

RUBRICA

Assessment scales

Pre A1 level			
	Vocabulary Range Control Extent	Pronunciation Individual sounds Word stress	Interaction Reception/Responding Support required Fluency/Promptness
5	<ul style="list-style-type: none"> • Uses the vocabulary required to deal with all test tasks. • Produces simple utterances but makes occasional mistakes. • Generally responds at word or phrase level but may also produce some longer utterances. 	<ul style="list-style-type: none"> • Generally intelligible, although some sounds may be unclear. • Has limited control of word stress. 	<ul style="list-style-type: none"> • Generally responds appropriately to instructions, questions and visual prompts, although some support may be required. • Is able to ask for support if required. • Often responds promptly, although there may be hesitation.
4	Some features of 3.0 and some features of 5.0 in approximately equal measure.		
3	<ul style="list-style-type: none"> • Uses the vocabulary required to deal with most test tasks. • Attempts a few simple utterances but makes some basic mistakes that may obscure meaning. • Generally responds at word level but may also produce phrases. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sometimes intelligible. 	<ul style="list-style-type: none"> • Responds to instructions, questions, and visual prompts, although frequent support may be required. • May attempt to ask for support if required. • There is hesitation and responses may be delayed or halting.
2	Some features of 3.0 and some features of 1.0 in approximately equal measure.		
1	<ul style="list-style-type: none"> • Has the vocabulary required to attempt some test tasks. • May attempt a few simple utterances but basic mistakes and lack of language prevent communication. • Responds only at single word level or does not respond. 	<ul style="list-style-type: none"> • Attempts to produce the sounds of the language but is often difficult to understand. 	<ul style="list-style-type: none"> • Requires support throughout and often may not respond to instructions, questions, and visual prompts. • Hesitation requires a great deal of patience of a listener.
0	Performance does not satisfy the Band 1 descriptor.		

ANEXO 12

TEST DE EVALUACIÓN DE INGLÉS (MYLE)

LISTENING

Part 1

- 5 questions -

Listen and draw lines. There is one example.



Part 2

- 5 questions -

Read the question. Listen and write a name or a number.

There are two examples.



Examples

What is the new girl's name? Kim

How old is the new girl? 8

3 What is Mom's favorite fruit?



A



B



C

4 Which dog is Anna's?



A



B



C

5 What is Lucy wearing?



A



B



C

Part 4

- 5 questions -

Listen and color. There is one example.



READING AND WRITING

Part 1

- 5 questions -

Look and read. Put a check (✓) or an "X" (X) in the box.
There are two examples.

Examples



These are grapes.



This is a house.



Questions

1



This is a helicopter.



2



This is a clock.



3



These are shells.



4



This is a sock.



5



These are chairs.



Part 2
- 5 questions -

Look and read. Write **yes** or **no**.



Examples

There are two armchairs in the living room. yes

The big window is open. no

Questions

- 1 The man has black hair and glasses.
- 2 There is a lamp on the bookcase.
- 3 Some of the children are singing.
- 4 The woman is holding some drinks.
- 5 The cat is sleeping under an armchair.

Part 3
- 5 questions -

Look at the pictures. Look at the letters. Write the words.

Example



s n a k e



Questions



Part 4
- 5 questions -

Read this. Choose a word from the box. Write the correct word next to numbers 1-5. There is one example.

Lizards



Lots of lizards are very small animals but some are really big.
 Many lizards are green, gray, or yellow. Some like eating (1) and some like eating fruit.
 A lizard can run on its four (2) and it has a long (3) at the end of its body.
 Many lizards live in (4) but, at the beach, you can find some lizards on the (5) Lizards love sleeping in the sun!

Example			
animals	tail	balloon	trees
legs	spiders	teacher	sand

Part 5
- 5 questions -

Look at the pictures and read the questions. Write one-word answers.



Examples

Where are the people? in the kitchen

How many children are there? two

Questions

1 What are the children playing with? some toy



- 2 What is Mom standing on? a
- 3 Where is the spider? on Mom's



- 4 Who is pointing? the
- 5 Where are the children? in the

SPEAKING

Bronze Speaking Summary of Procedures

The usher introduces the child to the examiner.

1. After asking the child "What's your name?", the examiner familiarizes the child with the picture first and then asks the child to point out certain items on the scene picture, e.g. "Where's the door?" The examiner then asks the child to put two object cards in various locations on the scene picture, e.g. "Put the robot on the red chair."
2. The examiner asks questions about two of the people or things in the scene picture, e.g. "What's this?" (Answer: banana) "What color is it?" (Answer: yellow). The examiner also asks the child to describe an object from the scene, e.g. "Tell me about this box."
3. The examiner asks questions about four object cards, e.g. "What's this?" (Answer: (orange) juice) and "What do you drink for lunch?"
4. The examiner asks questions about the child, e.g. "Which sport do you like?"

Mag. Rolando Remy Rivas Díaz

Mag. Miriam del Rosario Salas Machaca

Mag. Liliana Uriarte Condori

ANEXO 13

REGISTRO DE EVALUACIÓN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA FRANCISCO MOSTAJO

Área: Inglés como Lengua Extranjera

Grado y Sección: 1° B

Profesor: Cahuide Lucho López Apaza

Profesor: Jesus David Quispe Hañari

N°	Pre Test				Total	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20	Post Test				Total
	Escucha	Habla	Lee	Escribe		Escribe	Habla	Escribe	Escucha	Escribe	Lee	Escucha	Habla	Escribe	Habla	Escucha	Escribe	Escucha	Lee	Habla	Escucha	Escribe	Escucha	Lee	Habla	Escucha	Habla	Lee	Escribe	
1	6	7	5	9	6.8	8	7	10	9	8	8	9	10	11	12	13	13	12	14	11	14	15	14	14	13	15	14	15	16	15
2	8	9	10	7	8.5	8	7	9	10	9	11	10	9	9	13	12	14	12	13	11	13	14	13	13	14	14	14	13	15	14
3	7	7	9	6	7.3	8	9	7	8	9	10	12	12	11	13	12	13	12	11	13	12	14	13	12	13	13	13	13	14	13
4	10	9	11	10	10	10	11	10	12	11	13	12	13	14	13	14	13	12	14	11	13	13	13	14	15	16	14	15	15	15
5	6	5	7	9	6.8	8	6	7	9	10	12	11	13	13	14	13	12	11	12	13	14	13	15	14	13	14	14	13	14	14
6	8	6	10	7	7.8	9	10	8	12	11	12	13	12	14	13	15	13	13	14	15	16	13	14	14	16	15	14	15	16	15
7	11	11	9	12	11	12	13	12	14	13	13	14	14	15	14	15	14	16	14	16	15	17	16	15	16	16	16	17	17	17
8	12	13	14	12	13	13	12	14	13	14	15	16	15	14	16	15	15	16	15	16	15	16	15	16	16	16	15	17	15	16
9	8	8	5	10	7.8	9	8	9	10	12	12	13	14	13	14	14	13	14	13	13	14	15	15	14	14	15	14	14	15	15

1 0	9	8	10	11	9. 5	9	8	9	10	12	13	12	13	14	13	14	13	13	14	14	15	16	15	14	15	15	16	14	15	15
1 1	10	9	7	12	9. 5	10	9	9	8	12	12	13	12	14	12	13	14	13	12	11	13	14	13	14	14	15	14	15	13	14
1 2	10	7	11	10	9. 5	11	12	11	10	13	12	11	13	13	14	13	12	14	13	14	13	14	13	15	14	14	13	13	15	14
1 3	5	8	5	6	6	9	8	10	11	12	13	12	14	13	13	14	12	14	13	14	14	13	12	13	14	14	13	14	14	14
1 4	8	5	10	9	8	8	8	9	10	11	13	12	13	14	13	14	13	15	14	16	15	16	15	15	15	15	15	17	15	16
1 5	10	9	9	11	9. 8	10	9	10	9	10	9	10	12	13	14	13	13	13	13	12	13	13	12	14	13	13	12	14	13	13
1 6	7	9	10	6	8	8	8	7	10	12	11	11	12	11	11	12	11	13	12	13	13	12	13	14	14	13	13	13	14	13
1 7	11	12	11	10	11	9	8	10	11	13	12	12	11	13	12	11	14	16	15	15	15	16	15	15	16	16	15	16	17	16
1 8	8	9	9	6	8	9	10	9	10	11	13	12	13	12	12	14	14	13	15	14	14	14	15	15	14	14	15	15	14	15

ANEXO 14

REGISTRO DE EVALUACIÓN POSTEST

INSTITUCIÓN EDUCATIVA FRANCISCO MOSTAJO

Área: Inglés como Lengua Extranjera

Grado y Sección: 1° B

Profesor: Cahui de Lucho López Apaza

Profesor: Jesus David Quispe Hañari

N°	Apellidos y nombres del estudiante	Posttest				Promedio
		Escucha	Habla	Lee	Escribe	
1		15	14	15	16	15
2		14	14	13	15	14
3		13	13	13	14	13
4		16	14	15	15	15
5		14	14	13	14	14
6		15	14	15	16	15
7		16	16	17	17	17
8		16	15	17	15	16
9		15	14	14	15	15
10		15	16	14	15	15
11		15	14	15	13	14
12		14	13	13	15	14
13		14	13	14	14	14
14		15	15	17	15	16
15		13	12	14	13	13
16		13	13	13	14	13
17		16	15	16	17	16
18		14	15	15	14	15
Promedio general:						14.67

Fuente: Registro de evaluación.

ANEXO 15

PROGRAMA DE ESTUDIO APLICADO Y SESIONES

De acuerdo al Programa Curricular de Educación Secundaria del Ministerio de Educación, en el numeral 6.7 Área de Inglés como Lengua Extranjera, indica que el idioma inglés es uno de los más hablados en el mundo y ha logrado convertirse en una lengua internacional utilizada en diversos ámbitos. Es llamada lengua franca debido a su uso como vehículo de comunicación entre un gran número de hablantes de otras lenguas, lo que ha acortado brechas entre países a nivel mundial.

La importancia del aprendizaje del idioma inglés es reconocida ya que se lo considera una herramienta de comunicación global que facilita el acceso a la información y a las tecnologías de vanguardia. El dominio del idioma inglés permite conectarse con diversas realidades y contextos ampliando el acceso a mejores oportunidades académicas, tecnológicas, científicas, culturales y laborales.

Debido a las características del contexto, el Currículo Nacional plantea el aprendizaje de inglés como lengua extranjera pues no es el idioma que se utiliza como medio de comunicación entre los peruanos. Esta situación implica que los estudiantes no están expuestos a su uso frecuente fuera de la institución educativa. Por ello, se propone el uso del idioma inglés en un contexto comunicativo y activo para el estudiante en el aula. Su enseñanza se alinea no solo al nuevo enfoque por competencias, sino también a estándares internacionales como el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.

El logro del Perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica requiere el desarrollo de diversas competencias. En el área de inglés como Lengua Extranjera, se incorporan las prácticas sociales del lenguaje y la perspectiva sociocultural al promover y facilitar que los estudiantes desarrollen las siguientes competencias:

- Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.
- Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera.
- Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.

En base a la programación curricular del MINEDU, presentamos a continuación las sesiones de aprendizaje desarrolladas en las dos aulas de aplicación, las que constituyen al mismo tiempo la muestra.

1. Programación de actividades por sesión

CICLO VI – 1° GRADO – NIVEL SECUNDARIA

- **Meses de ejecución:** abril, mayo, junio, julio y agosto (Del 9 de abril al 26 de agosto)
- **Habilidades del idioma inglés**

Tabla 38 Habilidades del idioma inglés

Habilidades
<ul style="list-style-type: none"> • Escucha. • Habla. • Lee. • Escribe.

Fuente: Elaboración propia.

2. Enfoques transversales:

- Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC
- Gestiona su aprendizaje de manera autónoma

3. Secuencia de sesiones:

Tabla 39 Programación de sesiones de aprendizaje

LUNES (6 ABRIL 20)	JUEVES (9 ABRIL 20)	JUEVES (16 ABRIL 20)	JUEVES (23 ABRIL 20)
<u>Presentación</u>	<u>Pre Test</u>	<u>Sesión N° 01</u>	<u>Sesión N° 02</u>
JUEVES	LUNES	MIÉRCOLES	MIÉRCOLES

(30 ABRIL 20)	(4 MAYO 20)	(13 MAYO 20)	(18 MAYO 20)
<u>Sesión N° 03</u>	<u>Sesión N° 04</u>	<u>Sesión N° 05</u>	<u>Sesión N° 06</u>
MIÉRCOLES (20 MAYO 20)	MIÉRCOLES (27 MAYO 20)	MIÉRCOLES (3 JUNIO 20)	MIÉRCOLES (10 JUNIO 20)
<u>Sesión N° 07</u>	<u>Sesión N° 08</u>	<u>Sesión N° 09</u>	<u>Sesión N° 10</u>
MIÉRCOLES (15 JUNIO 20)	MIÉRCOLES (17 JUNIO 20)	MIÉRCOLES (24 JUNIO 20)	MIÉRCOLES (1 JULIO 20)
<u>Sesión N° 11</u>	<u>Sesión N° 12</u>	<u>Sesión N° 13</u>	<u>Sesión N° 14</u>
MIÉRCOLES (8 JULIO 20)	MIÉRCOLES (13 JULIO 20)	MIÉRCOLES (15 JULIO 20)	MIÉRCOLES (22 JULIO 20)
<u>Sesión N° 15</u>	<u>Sesión N° 16</u>	<u>Sesión N° 17</u>	<u>Sesión N° 18</u>
MIÉRCOLES (12 AGOSTO 20)	MIÉRCOLES (19 AGOSTO 20)	MIÉRCOLES (26 AGOSTO 20)	
<u>Sesión N° 19</u>	<u>Sesión N° 20</u>	<u>Post Test</u>	

Fuente: Elaboración propia.

SESIÓN N° 01: Mi portafolio. “My English Portfolio”

APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS:

Para el término de la clase los estudiantes habrán:

- Practicado la habilidad de escribir sus nombres en su portafolio
- Identificar las diferentes formas de escribir sus datos personales

SESIÓN N° 02: Mi perfil “My profile”

APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS:

Para el término de la clase los estudiantes habrán:

- Practicado la habilidad de hablar en inglés sobre información personal
- Identificar las diferentes formas con las cuales se puede identificar uno en inglés con fluidez

SESIÓN N° 03: En el colegio “At school”

APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS:

Para el término de la clase los estudiantes habrán:

- Practicado la forma de escribir sobre elementos usuales de su escuela
- Identificar el diferente vocabulario en su entorno inmediato

SESIÓN N° 04: Fechas especiales “Special dates”

APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS:

Para el término de la clase los estudiantes habrán:

- Practicado la habilidad de escuchar diversas situaciones orales.
- Identificar las partes más esenciales de un diálogo.

SESIÓN N° 05: Horas y días “Hours and days”

APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS:

Para el término de la clase los estudiantes habrán:

- Practicado la habilidad de escribir en inglés usando números y fechas importantes en inglés.
- Identificar las diferentes formas de escribir en inglés usando las fechas.

SESION N° 06: My mother's birthday

APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS:

Para el término de la clase los estudiantes habrán:

- Practicado la habilidad de leer sobre diversos tipos de textos.
- Identificar y comprender la información específica.

SESIÓN N° 07: Repasemos "Let's review"

APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS:

Para el término de la clase los estudiantes habrán:

- Practicado la habilidad de escuchar infiriendo las palabras del contexto.

SESIÓN N° 08: Presentaciones "Introductions"

APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS:

Para el término de la clase los estudiantes habrán:

- Practicado la habilidad de hablar con fluidez
- Identificar las diferentes formas de pronunciar adecuadamente.

SESIÓN N° 09: Nuevos amigos "New friends"

APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS:

Para el término de la clase los estudiantes habrán:

- Practicado la habilidad de escribir adecuadamente en el idioma inglés

SESIÓN N° 10: ¿Cuál es tu nombre? “What’s your name?”

APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS:

Para el término de la clase los estudiantes habrán:

- Practicado la habilidad de hablar con entonación apropiada
- Identificar las diferentes formas de hablar y pronunciar adecuadamente.

SESIÓN N° 11: My best friend

APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS:

Para el término de la clase los estudiantes habrán:

- Practicado la habilidad de escuchar infiriendo palabras dentro del contexto.

SESIÓN N° 12: Mi familia y yo. “My family and me”

APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS:

Para el término de la clase los estudiantes habrán:

- Practicado la habilidad de leer y comprender información específica.

SESIÓN N° 13: ¿Qué es el COVID-19? “What is COVID-19?”

APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS:

Para el término de la clase los estudiantes habrán:

- Practicado la habilidad de escribir adecuadamente en el idioma inglés.

SESIÓN N° 14: ¿De dónde eres? “Where are you from?”

APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS:

Para el término de la clase los estudiantes habrán:

- Practicado la habilidad de leer y comprender información específica.

SESIÓN N° 15: Mi familia “My family”

APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS:

Para el término de la clase los estudiantes habrán:

- Practicado la habilidad de hablar con fluidez y pronunciando adecuadamente.

SESIÓN N° 16: Repasemos “Let’s review”

APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS:

Para el término de la clase los estudiantes habrán:

- Practicado la habilidad de hablar entonando apropiadamente.

SESIÓN N° 17: Alimentos saludables “Healthy food”

APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS:

Para el término de la clase los estudiantes habrán:

- Practicado la habilidad de escribir adecuadamente en el idioma inglés

SESIÓN N° 18: Super alimentos de Perú “Superfoods from Peru”

APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS:

Para el término de la clase los estudiantes habrán:

- Practicado la habilidad de escuchar infiriendo palabras dentro del contexto.

SESIÓN N° 19: “Let’s celebrate diversity!”

APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS:

Para el término de la clase los estudiantes habrán:

- Practicado la habilidad de leer comprendiendo información específica.

SESIÓN N° 20: Personas que inspiran. “People that inspire”

APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS:

Para el término de la clase los estudiantes habrán:

- Practicado la habilidad de hablar entonando apropiadamente

SESIÓN N° 02

I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.
HABILIDADES
Habla.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS

Para el término de la clase los estudiantes habrán: <ul style="list-style-type: none"> • Practicado la habilidad de hablar en inglés sobre información personal • Identificar las diferentes formas con las cuales se puede identificar uno en inglés con fluidez

III. MOMENTOS O ASPECTOS ¿Cómo van a aprender?

Momentos o aspectos	Tiempo	Recursos
TRABAJO PREVIO: Los estudiantes ingresan a Duolingo y asumen el rol de Duo y resuelven una actividad denominada "Intro" la cual consta de 5 niveles los cuales al finalizar el estudiante obtendrá los puntos o premios denominados EXP la cual es la experiencia que le permitirá subir al siguiente nivel de un total de 25 niveles.	10 min	Video Duolingo Kahoot! WhatsApp
Warm up: <ul style="list-style-type: none"> • El profesor promueve que los estudiantes desarrollen las tareas en Duolingo de los temas: "Saludos y viajes" el cual al finalizar le asignará los puntos necesarios para alcanzar el nivel siguiente de un total de 25, los premios que recibirán los estudiantes por desarrollar las tareas son los lingotes los cuales les permitirán proteger su racha o comprar trajes para su avatar de los trajes "fomal", "Chandal dorado" y "Super Duo". • El profesor incentiva a los estudiantes la tarea de completar su perfil para obtener el logro de "Fotogénico" en Duolingo. 	5 min 10 min	
PROCESO: <ul style="list-style-type: none"> • El docente solicita voluntarios y les pregunta sobre los temas desarrollados en Duolingo relacionados a "Greetings and farewells". • Los estudiantes responden a las actividades y el docente les indica que realizarán una tarea en Kahoot!, para reforzar los temas desarrollados en Duo. • ¡Los estudiantes escriben el código en Kahoot! Y desarrollan las actividades planteadas obteniendo puntos o premios de acuerdo a las respuestas a ciertas consecutivamente, ubicándose en los primeros lugares del salón. • El docente indica a los estudiantes escribir su perfil en inglés. • Los estudiantes suben su perfil a ClassDojo. 	20 min 10 min	
SALIDA: <ul style="list-style-type: none"> • Los logros a obtener los estudiantes para pasar a la siguiente sesión son los siguientes: "Conquistador", "Ganador" el cual consiste en quedar en el puesto número 1 de la liga, "Estratega" en el cual el estudiante tiene que haber leído una nota de la actividad, "Amigable" en el cual tiene que haber añadido a tres compañeros de clase y "Fotogénico" en el cual agrega su foto de perfil. 	5 min	

IV. EVALUACIÓN

COMPETENCIA Y HABILIDAD	MOMENTO	INSTRUMENTO
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.	Durante	Lista de cotejo
	Después	Lista de cotejo

SESIÓN N° 03

I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA
Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.
HABILIDADES
Escribe.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS

Para el término de la clase los estudiantes habrán: <ul style="list-style-type: none"> • Practicado la forma de escribir sobre elementos usuales de su escuela • Identificar el diferente vocabulario en su entorno inmediato

III. MOMENTOS O ASPECTOS ¿Cómo van a aprender?

Momentos o aspectos	Tiempo	Recursos
TRABAJO PREVIO: Los estudiantes ingresan a Quizizz con el código asignado por el profesor y completan su perfil asumiendo el rol de estudiante para guardar su progreso e ingresan el código de Quizizz para desarrollar la tarea correspondiente resolviendo la actividad del nivel básico para obtener puntos.	10 min	Quizizz ClassDojo Edmodo WhatsApp
Warm up: <ul style="list-style-type: none"> • El profesor presenta imágenes de diverso vocabulario de clase en inglés y solicita el deletreo en inglés se asigna recompensas por cada participación. 	5 min	
PROCESO: <ul style="list-style-type: none"> • El profesor promueve que los estudiantes ingresen a ClassDojo con el rol de estudiantes y desarrollen la tarea de escribir cómo les fue en el fin de semana, actividad comprendida en el nivel básico haciendo uso de un vocabulario pertinente, los premios que el estudiante obtendrá son: "Working hard" el cual será asignado luego de revisar el docente el trabajo al estudiante y "On task" el cual es asignado una vez que el estudiante haya cumplido con la actividad. • El docente indica a los estudiantes que desarrollarán en Edmodo una actividad relacionada al deletreo y obtendrán puntos o premios por desarrollar la tarea. • Los estudiantes ingresan a Edmodo con su usuario y completan su perfil asumiendo el rol de estudiantes subiendo su foto correspondiente. • El docente pregunta a un estudiante sobre como subir una actividad a Edmodo y les explica que la actividad está comprendida en el nivel básico. • Los estudiantes resuelven la tarea en la plataforma Edmodo y el docente les otorga los puntos o premios correspondientes los cuales son unas insignias. • Los estudiantes reciben la retroalimentación respectiva y las insignias personalizadas reconociéndoles los logros a los estudiantes. 	10 min 20 min 10 min	
SALIDA: <ul style="list-style-type: none"> • Los logros a obtener los estudiantes para pasar a la siguiente sesión son los siguientes: "Hard worker" en el cual el estudiante ha cumplido con la tarea correspondiente y "Participant" por haber participado de la sesión. 	5 min	

IV. EVALUACIÓN

COMPETENCIA Y HABILIDAD	MOMENTO	INSTRUMENTO
Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.	Durante	Lista de cotejo
	Después	Lista de cotejo

SESIÓN N° 04

I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.
HABILIDADES
Escucha.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS

Para el término de la clase los estudiantes habrán: <ul style="list-style-type: none"> • Practicado la habilidad de escuchar diversas situaciones orales. • Identificar las partes más esenciales de un diálogo.
--

III. MOMENTOS O ASPECTOS ¿Cómo van a aprender?

Momentos o aspectos	Tiempo	Recursos y materiales
TRABAJO PREVIO: Los estudiantes ingresan a Voscreen y crean su perfil asumiendo el rol de estudiante, resuelven una tarea de listening en la aplicación denominada: "My name is Melissa Perez" en la cual escuchan y observan un extracto de video seleccionando una respuesta coherente y obteniendo puntos por cada respuesta correcta, recibiendo la retroalimentación de modo instantáneo.	10 min	Voscreen EdPuzzle Edmodo WhatsApp
Warm up: <ul style="list-style-type: none"> • El profesor promueve que los estudiantes indiquen la fecha de sus cumpleaños usando las fechas en inglés. • El profesor solicita voluntarios y los estudiantes participan enviando sus audios indicando la fecha de sus cumpleaños. 	5 min	
PROCESO: <ul style="list-style-type: none"> • El docente indica que ingresarán a EdPuzzle para desarrollar una tarea de "ordinals and months" los estudiantes ingresan con el rol de estudiantes y desarrollan la tarea respondiendo las preguntas correspondientes de acuerdo al video presentado obteniendo los puntos correctos de acuerdo a cada participación en el nivel básico. • Los estudiantes desarrollan las actividades propuestas en EdPuzzle y reciben retroalimentación del docente luego de recibir los puntos. • El docente indica la importancia de las fechas en inglés para comunicar la fecha de sus cumpleaños en el idioma extranjero. • El docente indica a los estudiantes subir una breve introducción indicando la fecha de sus cumpleaños en inglés a Edmodo luego de ingresar con el rol de estudiantes desarrollarán la tarea del nivel básico con un vocabulario adecuado al nivel solicitado. • Los estudiantes reciben retroalimentación en Edmodo luego de la recepción de las medallas e insignias correspondientes. 	10 min 20 min 10 min	
SALIDA: <ul style="list-style-type: none"> • Los logros a obtener los estudiantes para pasar a la siguiente sesión es el de "Hard worker" por cumplir con las actividades solicitadas. 	5 min	

IV. EVALUACIÓN

COMPETENCIA Y HABILIDAD	MOMENTO	INSTRUMENTO
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.	Durante	Lista de cotejo
	Después	Lista de cotejo

SESIÓN N° 05

I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA
Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.
HABILIDADES
Escribe.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS

<p>Para el término de la clase los estudiantes habrán:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Practicado la habilidad de escribir en inglés usando números y fechas importantes en inglés. • Identificar las diferentes formas de escribir en inglés usando las fechas.

III. MOMENTOS O ASPECTOS ¿Cómo van a aprender?

Momentos o aspectos	Tiempo	Recursos y materiales
<p>TRABAJO PREVIO:</p> <p>Los estudiantes ingresan a LingoDeer y completan su perfil con el rol de estudiante resuelven la tarea en LingoDeer propuesta por el docente denominado “Números” la cual está comprendida en el nivel básico, los estudiantes obtienen puntos denominados XP lo cual les permite obtener rachas del día y obtener logros diarios y semanales teniendo el progreso de su avance en su perfil.</p>	10 min	LingoDeer Socrative ClassDojo WhatsApp
<p>Warm up:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El profesor promueve que los estudiantes se presenten indicando su edad en inglés, el profesor indica desarrollar las tareas de LingoDeer en casa. 	5 min	
<p>PROCESO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente indica las diferencias principales entre los siguientes números: 13 y 30; 14 y 40 en la pronunciación reforzando las tareas de LingoDeer. • Los estudiantes ingresan a Socrative y crean su perfil asumiendo el rol de estudiantes, e ingresan el código de Socrative correspondiente. • Los estudiantes resuelven la tarea proporcionada en la aplicación Socrative para lo cual tienen que marcar una de las opciones presentadas para obtener puntuación correcta o incorrecta indicándoles que la tarea es del nivel básico, los estudiantes obtienen los puntos correspondientes e indicándoseles que el desarrollo de las tareas en Socrative les permitirá el refuerzo de las tareas presentadas en el desarrollo de las actividades en clase. • El docente brinda retroalimentación sobre la actividad e indica desarrollar un breve texto indicando sus datos completos y edad en inglés para desarrollar esta actividad los estudiantes ingresan a ClassDojo con el rol de estudiante y escriben la tarea solicitada siguiendo las instrucciones presentadas. • Los estudiantes suben la actividad a ClassDojo y obtienen los puntos o premios “<i>Persistence</i>” por desarrollar las actividades demostrando perseverancia. 	10 min 20 min 10 min	
<p>SALIDA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los logros los cuales los estudiantes alcanzarán en esta sesión son: “<i>Working hard</i>” por el buen desempeño demostrado en las tareas 	5 min	

IV. EVALUACIÓN

COMPETENCIA Y HABILIDAD	MOMENTO	INSTRUMENTO
Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.	Durante	Lista de cotejo
	Después	Lista de cotejo

SESIÓN N° 06

I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA
Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera
HABILIDADES
Lee.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS

<p>Para el término de la clase los estudiantes habrán:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Practicado la habilidad de leer sobre diversos tipos de textos. • Identificar y comprender la información específica.

III. MOMENTOS O ASPECTOS ¿Cómo van a aprender?

Momentos o aspectos	Tiempo	Recursos y materiales
<p>TRABAJO PREVIO:</p> <p>Los estudiantes ingresan a la aplicación Kahoot! Con el rol de estudiante y resuelven la tarea asignada en la aplicación, en la tarea presentada los estudiantes tienen que responder de forma correcta obteniendo los puntos correspondientes logrando estar en la tabla luego de responder las preguntas.</p>	10 min	Kahoot! Edmodo WhatsApp
<p>Warm up:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El profesor promueve que todos los estudiantes trabajen en las actividades. • El profesor brinda la retroalimentación respectiva enfatizando en las actividades de mayor complejidad en aquellas que los estudiantes necesiten clarificación respecto a las dificultades que hayan encontrado. 	5 min	
<p>PROCESO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente indica a los estudiantes ingresar a Edmodo con el rol de estudiantes y el docente les indica que en la aplicación Edmodo encontrarán una lectura relacionada a los cumpleaños en diversos países en el mundo. • Los estudiantes desarrollan la tarea leyendo con atención y consultando el vocabulario en la aplicación wordreference, se les indica a los estudiantes que la tarea está comprendida en el nivel básico. • El docente indica a los estudiantes a desarrollar la actividad en la aplicación Edmodo siguiendo las instrucciones presentes en Edmodo. • Los estudiantes suben la actividad en la aplicación Edmodo y el docente brinda la retroalimentación respectiva otorgando puntos y premios a los estudiantes de acuerdo al trabajo realizado recibiendo las insignias de "Hard Worker" por el esfuerzo demostrado en la consecución de las tareas. 	10 min 20 min	
<p>SALIDA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los logros a obtener los estudiantes para pasar a la siguiente sesión son los siguientes: "Perfect Attendance" el cual motivará a los estudiantes a completar las tareas asignadas y ser reconocido por el avance de las actividades presentadas en las aplicaciones de Kahoot! Y Edmodo. 	10 min 5 min	

IV. EVALUACIÓN

COMPETENCIA Y HABILIDAD	MOMENTO	INSTRUMENTO
Se desenvuelve en entornos virtuales y comprensión auditiva.	Durante	Lista de cotejo
	Después	Lista de cotejo

SESIÓN N° 07

I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.
HABILIDADES
Escucha.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS

Para el término de la clase los estudiantes habrán: <ul style="list-style-type: none"> • Practicado la habilidad de escuchar infiriendo las palabras del contexto.

III. MOMENTOS O ASPECTOS ¿Cómo van a aprender?

Momentos o aspectos	Tiempo	Recursos y materiales
TRABAJO PREVIO: Los estudiantes ingresan a la aplicación Lyrics training y ocupan el rol de estudiantes y resuelven la tarea de listening en la aplicación denominado "Alicia keys – Empire State of Mind (Part II)" en la cual los estudiantes escuchan la canción y completan los ejercicios propuestos, obteniendo los puntos correspondientes, se les indica a los estudiantes que las actividades presentadas son del nivel básico pero si desean continuar pueden escuchar como actividad extra aquellas de más nivel.	10 min	Lyrics training EdPuzzle ClassDojo WhatsApp
Warm up: <ul style="list-style-type: none"> • El docente pregunta a los estudiantes sobre la canción de A. Keys. • El profesor presenta imágenes de varios nombres en inglés y solicita deletrearlos correctamente. 	5 min	
PROCESO: <ul style="list-style-type: none"> • El docente explica que el deletreo es muy importante en el idioma inglés y que ingresarán a EdPuzzle y ocuparán el rol de estudiante y desarrollarán la tarea de listening en la cual escucharán un audio seleccionado por el docente de acuerdo al nivel básico. • Los estudiantes reciben el código asignado por el profesor de EdPuzzle para desarrollar la tarea e ingresan a la aplicación. • Los estudiantes resuelven la actividad en la plataforma EdPuzzle recibiendo los puntos o premios correspondientes indicándoseles que la actividad está comprendida en el nivel básico. • El docente brinda retroalimentación sobre las principales actividades en las cuales presentaron dificultad los estudiantes de acuerdo a los resultados. • Los estudiantes ingresan a la aplicación ClassDojo en el modo estudiantes y revisan la retroalimentación en sus cuentas de ClassDojo. 	10 min 20 min	
SALIDA: <ul style="list-style-type: none"> • Los logros a obtener los estudiantes para pasar a la siguiente sesión son los siguientes: "On task" el cual es un indicador de que los estudiantes están desarrollando las actividades y se le permita el reconocimiento a el esfuerzo dedicado en el uso de las aplicaciones. 	10 min 5 min	

IV. EVALUACIÓN

COMPETENCIA Y HABILIDAD	MOMENTO	INSTRUMENTO
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.	Durante	Lista de cotejo
	Después	Lista de cotejo

SESIÓN N° 08

I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.
HABILIDADES
Habla.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS

Para el término de la clase los estudiantes habrán: <ul style="list-style-type: none"> • Practicado la habilidad de hablar con fluidez • Identificar las diferentes formas de pronunciar a decuadamente.
--

III. MOMENTOS O ASPECTOS ¿Cómo van a aprender?

Momentos o aspectos	Tiempo	Recursos y materiales
TRABAJO PREVIO: Los estudiantes ingresan a la aplicación Lyricstraining y ocupan el rol de estudiantes y resuelven la tarea en la aplicación denominada: "Billie Eilish - Ocean Eyes" en la cual los estudiantes tienen que completar las palabras que faltan en los lyrics de la canción presentada, el nivel de la actividad es básico, se incentiva a que los estudiantes logren desarrollar el nivel siguiente.	10 min	Lyricstraining Duolingo. Edmodo. WhatsApp
Warm up: <ul style="list-style-type: none"> • El profesor promueve que los estudiantes se presenten en inglés usando entonación adecuada. • El profesor incentiva que los estudiantes ingresen a Edmodo y ocupen el rol de estudiantes y desarrollen la tarea: "saludos". 	5 min	
PROCESO: <ul style="list-style-type: none"> • El docente indica ingresar a Duolingo con el rol de estudiantes y que desarrollarán la tarea relacionada a los saludos, por ejemplo: <i>How are you?</i> La cual consiste en responder de forma coherente usando un vocabulario pertinente de acuerdo al nivel básico. • Los estudiantes desarrollan la tarea en Duolingo y reciben las medallas correspondientes por el logro obteniendo a demás lingotes para proteger sus rachas y subir en la tabla de posiciones. • El docente brinda la retroalimentación correspondiente a la actividad poniendo énfasis en aquellos puntos que requieren mayor atención. • El docente indica como desafío a los estudiantes enviar un audio presentándose personalmente. Por ejemplo: <i>Hello! My name is Nicole Prieto...</i> Los estudiantes ingresan a Edmodo con el rol de estudiantes y envían el audio haciendo uso de la aplicación de Edmodo. 	10 min 20 min	
SALIDA: <ul style="list-style-type: none"> • Los logros a obtener los estudiantes para pasar a la siguiente sesión son los siguientes: Completar dos canciones en Lyricstraining y completar el reto en Duolingo para reforzar lo aprendido hasta la presente sesión. Además de esto obtener las insignias de estudiante perseverante en la plataforma Edmodo. 	10 min 5 min	

IV. EVALUACIÓN

COMPETENCIA Y HABILIDAD	MOMENTO	INSTRUMENTO
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.	Durante	Lista de cotejo
	Después	Lista de cotejo

SESIÓN N° 09

I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA
Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.
HABILIDADES
Escribe.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS

Para el término de la clase los estudiantes habrán: <ul style="list-style-type: none"> • Practicado la habilidad de escribir adecuadamente en el idioma inglés

III. MOMENTOS O ASPECTOS ¿Cómo van a aprender?

Momentos o aspectos	Tiempo	Recursos y materiales
TRABAJO PREVIO: Los estudiantes ingresan a la aplicación en el rol de estudiantes para desarrollar una tarea en Kahoot! El docente indica que deben de tener cuidado en las respuestas a escoger en Kahoot de acuerdo al spelling esta tarea se encuentra en el nivel básico del idioma inglés y los puntos o premios que obtienen los estudiantes por las respuestas correctas los promueven en la tabla de estudiantes participativos en clase.	10 min	Kahoot! Edmodo WhatsApp
Warm up: <ul style="list-style-type: none"> • El profesor promueve que los estudiantes escriban oraciones con las actividades que realizan y disfrutan realizar en sus tiempos libres. • El profesor brinda un ejemplo: <i>I like reading.</i> 	5 min	
PROCESO: <ul style="list-style-type: none"> • El docente indica a los estudiantes ingresar a Edmodo y ocupar el rol de estudiantes revisando los mensajes en su cuenta recibiendo las insignias. • Los estudiantes analizan la tarea propuesta en Edmodo la cual consiste en describir los mejores amigos de cada estudiante haciendo uso de un vocabulario apropiado al nivel básico del estudiante, en esta tarea el estudiante hará uso de las convenciones del idioma en un contexto real y significativo el cual esté orientado al logro de la habilidad de la escritura. 	10 min	
<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes leen las indicaciones y ejemplos presentes y desarrollan las actividades, pudiéndolo presentar subiendo el archivo en formato Word. • El docente indica a los estudiantes desarrollar la actividad propuesta y monitoreando el avance de cada uno de ellos brindando asistencia personalizada de acuerdo a las dificultades encontradas por los estudiantes. 	20 min	
<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes suben la actividad en Edmodo de acuerdo con las indicaciones del docente asignándoseles los puntos correspondientes. 	10 min	
SALIDA: <ul style="list-style-type: none"> • Los logros a obtener los estudiantes para pasar a la siguiente sesión son los siguientes: obtener la insignia de <i>"Homework helper"</i> además de esto los estudiantes obtendrán la insignia de <i>"Perfect Attendance"</i> para reconocer su avance y motivación demostrado en el uso de la aplicación Edmodo y en las demás aplicaciones presentadas. 	5 min	

IV. EVALUACIÓN

COMPETENCIA Y HABILIDAD	MOMENTO	INSTRUMENTO
Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.	Durante	Lista de cotejo
	Después	Lista de cotejo

SESIÓN N° 10

I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.
HABILIDADES
Habla.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS

<p>Para el término de la clase los estudiantes habrán:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Practicado la habilidad de hablar con entonación apropiada • Identificar las diferentes formas de hablar y pronunciar adecuadamente.
--

III. MOMENTOS O ASPECTOS ¿Cómo van a aprender?

Momentos o aspectos	Tiempo	Recursos y materiales
<p>TRABAJO PREVIO:</p> <p>Los estudiantes ingresan a la aplicación LingoDeer y ocupan el rol de estudiante revisando su avance en el perfil, repasando a aquellas tareas que requieren proteger la racha, después resuelven la tarea asignada en LingoDeer denominado "Family" en la cual los estudiantes escucharán y escribirán el vocabulario en un contexto significativo y real en situaciones reales de comunicación, obteniendo puntos o premios.</p>	10 min	LingoDeer ClassDojo Edmodo. WhatsApp
<p>Warm up:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El profesor promueve que los estudiantes terminen la actividad propuesta en la aplicación tomando atención en la pronunciación de las palabras presentes • El profesor asigna en ClassDojo la participación de los estudiantes e indica ingresar a los estudiantes en el rol de estudiantes para revisar los puntos. 	5 min	
<p>PROCESO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente resalta la importancia del <i>speaking</i> dentro del aprendizaje del idioma inglés en un contexto real de la vida cotidiana. • Los estudiantes escriben oraciones en inglés siguiendo el siguiente ejemplo: <i>My name is Camila; I am from Arequipa, I am twelve and my favorite color is blue.</i> • Los estudiantes escriben sus oraciones con información real de acuerdo a su realidad haciendo uso de un vocabulario acorde al nivel solicitado. • El docente indica a los estudiantes ingresar a la plataforma Edmodo como estudiantes y subir la tarea la cual consiste en elaborar un breve párrafo sobre una descripción personal haciendo uso de vocabulario pertinente. • Los estudiantes reciben la retroalimentación del docente mediante la rúbrica de <i>speaking</i> además de los puntos asignados por la responsabilidad en la tarea asignada y por el cumplimiento en los plazos establecidos. 	10 min 20 min	
<p>SALIDA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los logros a obtener los estudiantes para pasar a la siguiente sesión son los siguientes: obtener la retroalimentación de "Working hard" en ClassDojo y de "Participant" en la plataforma Edmodo para reconocer su esfuerzo en las actividades; también se promueve el refuerzo de lo presentado con las apps. 	10 min 5 min	

IV. EVALUACIÓN

COMPETENCIA Y HABILIDAD	MOMENTO	INSTRUMENTO
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.	Durante	Lista de cotejo
	Después	Lista de cotejo

SESIÓN N° 11

I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.
HABILIDADES
Escucha.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS

Para el término de la clase los estudiantes habrán: <ul style="list-style-type: none"> • Practicado la habilidad de escuchar infiriendo palabras dentro del contexto.
--

III. MOMENTOS O ASPECTOS ¿Cómo van a aprender?

Momentos o aspectos	Tiempo	Recursos y materiales
TRABAJO PREVIO: Los estudiantes ingresan a Duolingo como estudiantes y resuelven una actividad de introducción en Duolingo denominado "My friends" en esta tarea los estudiantes tienen que desarrollar actividades en la cuales completarán frases y pronunciar palabras de acuerdo a los audios presentes en la app, obteniendo puntos por cada respuesta correcta e incentivando a obtener más EXP para avanzar en la complejidad de los ejercicios de Duolingo.	10 min	Duolingo Lyricstraining WhatsApp
Warm up: <ul style="list-style-type: none"> • El profesor promueve que los estudiantes terminen las actividades en Duolingo y ganen sus medallas y suban de nivel constantemente. • El profesor monitorea el desarrollo de las actividades en Duolingo. 	5 min	
PROCESO: <ul style="list-style-type: none"> • El docente indica que ingresen a la aplicación Lyricstraining ocupando el rol de estudiantes y en la cual desarrollarán una tarea denominada: "The brain controls pain." En esta tarea el estudiante tiene que completar las palabras faltantes obteniendo puntos. • Los estudiantes desarrollan la actividad bajo el monitoreo del docente indicándoles a los estudiantes fortaleza continuar con las siguientes canciones las cuales les motiven y sean de su agrado. • Los estudiantes resuelven la actividad en la plataforma Lyricstraining. • El docente retroalimenta las actividades a cada estudiante de acuerdo a las dificultades observadas referentes a vocabulario. • El docente refuerza las actividades que hayan presentado mayor complejidad e indica realizar otras canciones en la aplicación, los estudiantes a este punto escogen sus canciones más preferidas desarrollando así de este modo la autonomía en su aprendizaje. 	10 min 20 min	
SALIDA: <ul style="list-style-type: none"> • Los logros a obtener los estudiantes para pasar a la siguiente sesión son los siguientes: obtener la distinción de perseverante en la aplicación de Duolingo además de esto el estudiante tiene que mantener el avance para que su racha no se vea afectada y de este modo refuerce lo aprendido mediante los ejercicios propuestos. 	10 min 5 min	

IV. EVALUACIÓN

COMPETENCIA Y HABILIDAD	MOMENTO	INSTRUMENTO
Se desenvuelve en entornos virtuales y comprensión auditiva.	Durante	Lista de cotejo
	Después	Lista de cotejo

SESIÓN N° 12

I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA
Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.
HABILIDADES
Lee.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS

Para el término de la clase los estudiantes habrán: <ul style="list-style-type: none"> • Practicado la habilidad de leer y comprender información específica.
--

III. MOMENTOS O ASPECTOS ¿Cómo van a aprender?

Momentos o aspectos	Tiempo	Recursos y materiales
TRABAJO PREVIO: Los estudiantes ingresan a Socrative como estudiantes y resuelven una actividad relacionado al cuerpo humano, denominado "My body" en esta tarea específica los estudiantes seleccionarán las opciones correctas de las preguntas propuestas en la actividad, por las respuestas correctas los estudiantes recibirán los puntos correspondientes.	10 min	Socrative Duolingo WhatsApp
Warm up: <ul style="list-style-type: none"> • El profesor monitorea el avance del desarrollo de la actividad. • El profesor retroalimenta la actividad e indica actividades extra en la aplicación Duolingo solicitando ingresen todos a esta app. 	5 min	
PROCESO: <ul style="list-style-type: none"> • El docente indica a los estudiantes ingresar a Duolingo ocupando el rol de estudiantes y en la cual desarrollarán las tareas que consisten en reforzar las actividades realizadas en clases anteriores para subir de nivel, y a sí mismo proteger la racha y repasar las lecciones. • Los estudiantes desarrollan la tarea correspondiente y el docente monitorea el avance en la sección que corresponde al perfil del docente bajo la denominación de "Duolingo for Schools" en esta sección el docente asignará además de la retroalimentación actividades extra de acuerdo al avance de cada estudiante de forma personalizada y atendiendo a los intereses de cada uno de ellos. • Los estudiantes absuelven las dudas presentes con el apoyo del docente y además revisarán las referencias teóricas presentes en él. • El docente indica a los estudiantes que deberán desarrollar en Duolingo la unidad extra asignada la cual les asignará puntos y EXP adicional la cual les permitirá obtener lingotes para obtener lecciones extra las cuales motivan y permiten la motivación constante. • Los estudiantes entregan las actividades desarrolladas al docente. 	10 min 20 min 10 min	
SALIDA: <ul style="list-style-type: none"> • Los logros a obtener los estudiantes para pasar a la siguiente sesión son los siguientes: Mantener los 5 niveles completos y de color dorado los cuales son señales de haber cumplido con los mismos. 	5 min	

IV. EVALUACIÓN

COMPETENCIA Y HABILIDAD	MOMENTO	INSTRUMENTO
Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.	Durante	Lista de cotejo
	Después	Lista de cotejo

SESIÓN N° 13

I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA
Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.
HABILIDADES
Escribe.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS

Para el término de la clase los estudiantes habrán: <ul style="list-style-type: none"> • Practicado la habilidad de escribir adecuadamente en el idioma inglés.
--

III. MOMENTOS O ASPECTOS ¿Cómo van a aprender?

Momentos o aspectos	Tiempo	Recursos y materiales
TRABAJO PREVIO: El docente pregunta a los estudiantes mencionen palabras relacionadas al COVID-19. Se les indica ingresar a Edmodo con su usuario y contraseña con el rol de estudiantes revisando e indicando el número de insignias obtenidas.	10 min	Edmodo WhatsApp
Warm up: <ul style="list-style-type: none"> • El profesor promueve que todos los estudiantes estén en Edmodo. • El profesor presenta imágenes de diversas personas y promueve la indica desarrollen el ejercicio “COVID-19” asignado en Edmodo. 	5 min	
PROCESO: <ul style="list-style-type: none"> • El docente monitorea el avance de los estudiantes en Edmodo. • Los estudiantes siguen las indicaciones de la tarea presentada en la plataforma Edmodo en la cual como primera tarea consiste en seleccionar la respuesta correcta de acuerdo a las imágenes presentadas las cuales tienen relación con la pandemia del coronavirus, los estudiantes analizan las palabras y las seleccionan. • Los estudiantes leen las instrucciones de la segunda tarea la cual consiste en escribir un breve párrafo sobre el COVID-19 en la aplicación Edmodo la cual puede ser desarrollada en formato Word. • El docente recuerda subir la tarea en Edmodo o adjuntar un documento subiéndolo a Edmodo en el plazo propuesto, mientras los estudiantes van desarrollando la actividad el docente monitorea el avance de la actividad permitiendo que los demás estudiantes desarrollen la autonomía y la seguridad en la resolución de las actividades haciendo uso de un lenguaje apropiado al nivel básico. • Los estudiantes reciben la retroalimentación del docente sobre el texto entregado de COVID-19 así mismo obtienen los puntos los cuales les permitirán avanzar en las demás actividades presentadas. 	10 min 20 min	
SALIDA: <ul style="list-style-type: none"> • Los logros a obtener los estudiantes para pasar a la siguiente sesión son los siguientes: obtener la insignia de “Perfect Writer” de acuerdo al desempeño obtenido después de haber revisado los trabajos de los estudiantes-. 	10 min 5 min	

IV. EVALUACIÓN

COMPETENCIA Y HABILIDAD	MOMENTO	INSTRUMENTO
Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.	Durante	Lista de cotejo
	Después	Lista de cotejo

SESIÓN N° 14

I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA
Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera
HABILIDADES
Lee.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS

<p>Para el término de la clase los estudiantes habrán:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Practicado la habilidad de leer y comprender información específica.

III. MOMENTOS O ASPECTOS ¿Cómo van a aprender?

Momentos o aspectos	Tiempo	Recursos y materiales
<p>TRABAJO PREVIO:</p> <p>Los estudiantes ingresan a Kahoot! tomando el rol de estudiantes y desarrollan la actividad “countries and nationalities”, esta tarea consiste en observar una serie de imágenes de diversos países del mundo de los cuales los estudiantes tienen que seleccionar el país correcto de acuerdo a la imagen, obteniendo los puntos positivos de acuerdo a los aciertos, permitiéndoles estar en la tabla de posiciones.</p>	10 min	Kahoot ClassDojo WhatsApp
<p>Warm up:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El profesor brinda la retroalimentación en ClassDojo de la actividad desarrollada de “countries and nationalities”. • El profesor indica la diferencia entre: <i>I am from Peru; I am peruvian.</i> 	5 min	
<p>PROCESO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente indica ingresar a la aplicación ClassDojo y ocupar el rol de estudiante y revisar los puntos asignados en su cuenta, después realizarán una actividad de lectura: <i>I am from Arequipa</i>, en esta tarea los estudiantes leerán un texto captando las ideas importantes, el docente les indicará no dejarse distraer por el significado de algunas palabras las cuales puedan ralentizar la comprensión del texto en sí, el docente indica que el nivel de la tarea es de nivel básico. • Los estudiantes repasan los números y elaboran la actividad presentada en ClassDojo siguiendo las indicaciones presentadas. • Los estudiantes resuelven la actividad presente en ClassDojo siendo monitoreados por el docente y recibiendo los puntos respectivos. • El docente pregunta a los estudiantes sobre la actividad asegurando el CCQ y explica la importancia de la autonomía en el aprendizaje. • Los estudiantes suben la actividad a ClassDojo y obtienen los puntos correspondientes a la actividad. 	10 min 20 min	
<p>SALIDA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los logros a obtener los estudiantes para pasar a la siguiente sesión son los siguientes: “Participating”, también se le indica a los estudiantes lograr el desarrollo de las actividades en las aplicaciones para subir de nivel. 	10 min 5 min	

IV. EVALUACIÓN

COMPETENCIA Y HABILIDAD	MOMENTO	INSTRUMENTO
Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Durante	Lista de cotejo
	Después	Lista de cotejo

SESIÓN N° 15

I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.
HABILIDADES
Habla.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS

Para el término de la clase los estudiantes habrán: <ul style="list-style-type: none"> Practicado la habilidad de hablar con fluidez y pronunciando adecuadamente.

III. MOMENTOS O ASPECTOS ¿Cómo van a aprender?

Momentos o aspectos	Tiempo	Recursos y materiales
TRABAJO PREVIO: Los estudiantes ingresan a la aplicación Lyricstraining resuelven una actividad denominado: "A: Andy, come on. You need to start making decisions" esta tarea consiste en completar con el vocabulario correcto haciendo click en las alternativas correctas de acuerdo al nivel básico correspondiente, obteniendo los puntos correspondientes para obtener el puntaje adicional.	10 min	Lyricstraining Edmodo. WhatsApp
Warm up: <ul style="list-style-type: none"> El profesor promueve que los estudiantes desarrollen la actividad presente en la aplicación y que lo realicen desarrollando la autonomía. El profesor monitorea el desarrollo y asigna las recompensas del desarrollo de las actividades a los estudiantes para el logro de las actividades. 	5 min	
PROCESO: <ul style="list-style-type: none"> El docente indica que desarrollarán la tarea correspondiente la cual es el árbol familiar en inglés "family tree" incluyendo fotos o dibujos familiares. Los estudiantes ingresan a Edmodo y ocupan el rol de estudiantes y escuchan con atención el video presente en la aplicación denominado "This is my family", el docente les indica escuchar los detalles de acentuación y fonética. Los estudiantes desarrollan la tarea la cual consiste en elaborar su árbol familiar con las ideas presentes en el video usando un vocabulario adecuado y que corresponda y sea pertinente a su nivel el cual es el básico. El docente incentiva a los estudiantes a subir la actividad a Edmodo para obtener las insignias correspondientes a la actividad e incentivando que los alumnos desarrollen las competencias de las TIC y la autonomía. Los estudiantes suben el trabajo a Edmodo adjuntando un archivo de audio el cual graban desde un celular u otro dispositivo electrónico el cual adjuntan en Edmodo. El docente brinda la retroalimentación respectiva haciendo uso de la rúbrica correspondiente y asignando los puntos correspondientes. 	10 min 20 min 10 min	
SALIDA: <ul style="list-style-type: none"> Los logros a obtener los estudiantes para pasar a la siguiente sesión son los siguientes: "Star performer" el cual se otorga a los estudiantes luego de revisar los audios y verificar que los estudiantes hayan logrado el objetivo. 	5 min	

IV. EVALUACIÓN

COMPETENCIA Y HABILIDAD	MOMENTO	INSTRUMENTO
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.	Durante	Lista de cotejo
	Después	Lista de cotejo

SESIÓN N° 16

I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.
HABILIDADES
Escucha.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS

Para el término de la clase los estudiantes habrán: <ul style="list-style-type: none"> • Practicado la habilidad de hablar entonando apropiadamente.

III. MOMENTOS O ASPECTOS ¿Cómo van a aprender?

Momentos o aspectos	Tiempo	Recursos y materiales
TRABAJO PREVIO: Los estudiantes ingresan a la aplicación Lyricstraining y ocupan el rol de estudiantes para resolver una actividad denominada: “Pharrell Williams – Happy”, en esta tarea los estudiantes tienen que completar con las palabras faltantes de acuerdo a la canción, el nivel de la canción es básico sin embargo a algunos estudiantes fortaleza debido a la motivación pueden desarrollar otras con más nivel, los estudiantes luego de responder obtienen los puntos.	10 min	Lyricstraining Edmodo WhatsApp
Warm up: <ul style="list-style-type: none"> • El profesor promueve que los estudiantes escuchen la pronundación de las palabras en la canción de Pharrell Williams enfocándose en las características propias del idioma inglés. 	5 min	
PROCESO: <ul style="list-style-type: none"> • El profesor solicita voluntarios para mandar un audio cantando la canción para la próxima clase, incentivando además de que los estudiantes pueden escoger no solo esta canción sino una de su total agrado promoviendo el trabajo de manera autónoma. • El docente indica que desarrollarán una actividad comunicativa para la cual desarrollarán un breve texto el cual tienen que leer el cual repasa los temas desarrollados en las clases anteriores. • Los estudiantes inciden en la pronunciación y entonación de las palabras de difícil pronunciación en la canción “Happy”. • Los estudiantes son monitoreados por el docente de manera personalizada reforzando los puntos que requieran atención. • El docente indica enviar los audios por Edmodo, se indica a los estudiantes que la actividad está comprendida en el nivel básico. • El docente brinda la retroalimentación usando la rúbrica correspondiente y otorgando los puntos correspondientes. 	20 min	
SALIDA: <ul style="list-style-type: none"> • Los logros a obtener los estudiantes para pasar a la siguiente sesión son los siguientes: “Perfect listener” el docente entrega a los estudiantes la insignia por el desarrollo y logro de la actividad auditiva 	10 min	
	5 min	

IV. EVALUACIÓN

COMPETENCIA Y HABILIDAD	MOMENTO	INSTRUMENTO
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.	Durante	Lista de cotejo
	Después	Lista de cotejo

SESIÓN N° 17

I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA
Es escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.
HABILIDADES
Es escribe.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS

Para el término de la clase los estudiantes habrán: <ul style="list-style-type: none"> • Practicado la habilidad de escribir adecuadamente en el idioma inglés

III. MOMENTOS O ASPECTOS ¿Cómo van a aprender?

Momentos o aspectos	Tiempo	Recursos y materiales
TRABAJO PREVIO: Los estudiantes ingresan a la aplicación Socrative y asumen el rol de estudiantes y resuelven una actividad en la denominada: "healthyfood", en esta tarea los estudiantes responderán verdadero o falso "True or false" de acuerdo a las alternativas propuestas obteniendo los puntos correspondientes.	10 min	Socrative ClassDojo Quizizz WhatsApp
Warm up: <ul style="list-style-type: none"> • El profesor promueve que los estudiantes entreguen en su totalidad los ejercicios resueltos en Socrative de manera responsable. • El profesor brinda retroalimentación de la actividad propuesta. 	5 min	
PROCESO: <ul style="list-style-type: none"> • El docente indica que ingresen a ClassDojo y ocupen el rol de estudiantes y desarrollen la tarea que consiste en escribir los alimentos saludables en su dieta diaria en tiempos de coronavirus. • Los estudiantes escuchan con atención las instrucciones del docente sobre la actividad denominada: "I am healthy" y son incentivados a usar un vocabulario y pertinente de acuerdo al nivel básico. • Los estudiantes escriben la lista de alimentos saludables haciendo uso del alfabeto inglés haciendo uso de un correcto deletreo y spelling, incluyendo una imagen para dar mayor claridad a el texto producido, los cuales deben ser fruto de cada estudiante. • El docente incentiva a los estudiantes subir la actividad a ClassDojo y el docente les otorga el puntaje correspondiente a los estudiantes, entregándoles además la retroalimentación correspondiente. • Los estudiantes ingresan a Quizizz con el rol de estudiante a resolver una prueba de salida de acuerdo al nivel básico el cual consiste básicamente en tareas de completar a aquellas oraciones incompletas de acuerdo a una lista de opciones. 	10 min 20 min	
SALIDA: <ul style="list-style-type: none"> • Los logros a obtener los estudiantes para pasar a la siguiente sesión son los siguientes: "Participating" el cual será entregado en la aplicación ClassDojo a los estudiantes que hayan participado en el uso de las aplicaciones de manera autónoma. 	10 min 5 min	

IV. EVALUACIÓN

COMPETENCIA Y HABILIDAD	MOMENTO	INSTRUMENTO
Es escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.	Durante	Lista de cotejo
	Después	Lista de cotejo

SESIÓN N° 18

I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.
HABILIDADES
Escucha.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS

Para el término de la clase los estudiantes habrán: <ul style="list-style-type: none"> • Practicado la habilidad de escuchar infiriendo palabras dentro del contexto.
--

III. MOMENTOS O ASPECTOS ¿Cómo van a aprender?

Momentos o aspectos	Tiempo	Recursos y materiales
TRABAJO PREVIO: Los estudiantes ingresan a la aplicación de Voscreen con el rol de estudiantes y resuelven una actividad de listening denominada: <i>"The brain controls pain"</i> , en esta actividad los estudiantes escuchan un fragmento y luego de escuchar con detenimiento seleccionan la respuesta correcta, obteniendo puntos el cual se registra en la cuenta.	10 min	Voscreen Edmodo WhatsApp
Warm up: <ul style="list-style-type: none"> • El profesor promueve que los estudiantes terminen la actividad asignándoles la participación obtenida en Voscreen en la aplicación Edmodo. • El profesor presenta imágenes de diversos alimentos y solicita el deletreo de cada uno de ellos incentivando que todos los estudiantes participen. 	5 min	
PROCESO: <ul style="list-style-type: none"> • El docente indica que ingresen a la aplicación Edmodo y ocupen el rol de estudiante y lean con detenimiento las tareas a realizar en la plataforma. • Los estudiantes escuchan con atención la actividad del video recibiendo la ayuda correspondiente por el docente, en caso de necesitar clarificación de las actividades presentadas el docente brindará el soporte correspondiente y después los estudiantes marcarán las respuestas correctas en la aplicación, indicándoseles a los estudiantes que estas actividades comprenden el nivel básico resolviendo actividades dosificadas al nivel del estudiante. • El docente monitorea el avance integrando a todos en la actividad otorgando puntos correspondientes y además brindando tareas adicionales a aquellos estudiantes que requieran ejercicios de mayor complejidad en el inglés. • Los estudiantes reciben la retroalimentación respectiva de la actividad de escucha, a los estudiantes que requieran de tareas de mayor complejidad se les otorgará ejercicios adicionales en las aplicaciones correspondientes de Voscreen asignándoseles insignias correspondientes en la plataforma Edmodo. 	10 min 20 min 10 min	
SALIDA: <ul style="list-style-type: none"> • Los logros a obtener los estudiantes para pasar a la siguiente sesión son los siguientes: <i>"Perfect listener"</i> insignia asignada en la plataforma Edmodo por el docente a los estudiantes por desarrollar las tareas auditivas en Edmodo y también se otorgará la insignia denominada <i>"Profile complete"</i>. 	5 min	

IV. EVALUACIÓN

COMPETENCIA Y HABILIDAD	MOMENTO	INSTRUMENTO
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.	Durante	Lista de cotejo
	Después	Lista de cotejo

SESIÓN N° 19

I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA
Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.
HABILIDADES
Lee.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS

Para el término de la clase los estudiantes habrán: <ul style="list-style-type: none"> • Practicado la habilidad de leer comprendiendo información específica.

III. MOMENTOS O ASPECTOS ¿Cómo van a aprender?

Momentos o aspectos	Tiempo	Recursos y materiales
TRABAJO PREVIO: Los estudiantes ingresan a la aplicación Kahoot! Con el rol de estudiante y resuelven una actividad denominada: “ <i>She is an actress</i> ” en esta tarea los estudiantes seleccionarán de una batería de opciones la más coherente de acuerdo a las alternativas propuestas por el docente, obteniendo los puntos correspondientes.	10 min	Kahoot! ClassDojo Duolingo. WhatsApp
Warm up: <ul style="list-style-type: none"> • El profesor promueve que los estudiantes desarrollen los ejercicios propuestos incentivando la participación de todos de manera autónoma. • El profesor asigna las medallas en la aplicación ClassDojo brindando la retroalimentación e indicaciones respectivas. 	5 min	
PROCESO: <ul style="list-style-type: none"> • El docente indica que ingresen a ClassDojo con sus cuentas de estudiante y observe el ejercicio propuesto el cual tiene relación con los adjetivos. • Los estudiantes leen con atención las actividades propuestas en ClassDojo y el docente indica que en esta tarea los estudiantes tienen que leer un breve texto propuesto en la aplicación la cual está comprendido en el nivel básico. • Los estudiantes resuelven la actividad en la plataforma ClassDojo y el docente monitorea el avance de los estudiantes brindándoles soporte personalizado. • El docente monitorea y facilita el avance de las actividades y la entrega de punto correspondientes por los ejercicios resueltos por el estudiante. • Los estudiantes reciben la retroalimentación correspondiente y el docente indica ingresar a Duolingo e ingresar con el rol de estudiante y resolver las actividades propuestas en Duolingo, estas tareas propuestas en Duolingo estarán comprendidas en el nivel denominado “Adjetivos 1” y “Presente 2” luego de desarrollar las actividades los estudiantes obtendrán los puntos correspondientes y los lingotes correspondientes para desbloquear la sección de historias en Duolingo para desarrollar la habilidad auditiva. 	10 min 20 min	
SALIDA: <ul style="list-style-type: none"> • Los logros a obtener los estudiantes para pasar a la siguiente sesión son los siguientes: obtener los logros denominados “Filósofo” el cual consiste en ganar 7500 de EXP y además obtener el logro denominado “Imparable” el cual consiste en el haber completado una lección los fines de semana. 	10 min 5 min	

IV. EVALUACIÓN

COMPETENCIA Y HABILIDAD	MOMENTO	INSTRUMENTO
Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.	Durante	Lista de cotejo
	Después	Lista de cotejo

SESIÓN N° 20

I. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.
HABILIDADES
Habla.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS Y EVIDENCIAS

Para el término de la clase los estudiantes habrán: <ul style="list-style-type: none"> • Practicado la habilidad de hablar entonando apropiadamente
--

III. MOMENTOS O ASPECTOS ¿Cómo van a aprender?

Momentos o aspectos	Tiempo	Recursos y materiales
TRABAJO PREVIO: Los estudiantes ingresan a la plataforma Edmodo en el rol de estudiantes y revisan y contabilizan el número de insignias obtenidas y resuelven una actividad denominada: <i>“Winnie is a famous model”</i> en esta tarea los estudiantes tienen que seleccionar las alternativas correctas de acuerdo a las preguntas propuestas en la actividad, obteniendo los estudiantes la puntuación correspondiente.	10 min	Edmodo WhatsApp
Warm up: <ul style="list-style-type: none"> • El profesor monitorea que los estudiantes desarrollen la actividad. • El profesor asigna medallas en la aplicación de Edmodo a los estudiantes. 	5 min	
PROCESO: <ul style="list-style-type: none"> • El docente indica leer la segunda actividad en Edmodo denominado: <i>“A person that inspire”</i> esta actividad consiste en escribir ideas sobre personajes famosos que admiran en el país o el mundo los cuales pueden ser científicos o personajes seleccionados que hayan influido en el mundo. 	10 min	
<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes leen las instrucciones del desafío y de necesitar clarificación el docente brinda las orientaciones correspondientes en el desarrollo de las actividades, el docente promueve la autonomía y el desarrollo de la competencia del desarrollo de las TIC en el aprendizaje. 	20 min	
<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes graban en audio el párrafo corto de una persona que inspira usando un vocabulario pertinente y adecuado al nivel solicitado por el docente el cual está enmarcado en el nivel básico; los estudiantes que terminen la actividad con anticipación recibirán actividades adicionales en las aplicaciones que ellos elijan permitiendo así de este modo desarrollen la autonomía en su aprendizaje, brindando el docente sugerencias de acuerdo a su nivel logrado. 	10 min	
<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes suben la actividad en la aplicación Edmodo y el docente brinda retroalimentación de acuerdo a la rúbrica asignando los puntos correspondientes de acuerdo al logro de los estudiantes. 	5 min	
SALIDA: <ul style="list-style-type: none"> • Los logros a obtener los estudiantes para pasar a la siguiente sesión son los siguientes: <i>“Perfect speaker”</i> el docente otorga a los estudiantes esta insignia a los estudiantes por el logro de la habilidad del habla. 		

IV. EVALUACIÓN

COMPETENCIA Y HABILIDAD	MOMENTO	INSTRUMENTO
Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.	Durante	Lista de cotejo
	Después	Lista de cotejo