



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA
EN DOCENCIA UNIVERSITARIA**

Estrategia gamificación y la expresión escrita del inglés en estudiantes
del primer ciclo de una universidad, Ecuador, 2023

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Docencia Universitaria

Autora:

Jalca Angulo, Karina de Lourdes (orcid.org/0000-0002-3748-8113)

Asesores:

Dra. Amaya Cueva, Mónica del Rosario (orcid.org/0000-0002-7576-5097)

Dra. Albán Villareyes Victoria Amanda (orcid.org/0000-0001-8077-3860)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

PIURA — PERÚ

2024

DEDICATORIA

A Dios por haberme permitido llegar a esta etapa y darme salud para poder lograr mis objetivos. A mi familia quienes han sido un apoyo incondicional para lograr mis objetivos personales y académicos.

Karina

AGRADECIMIENTO

Esta tesis de la dedico de manera especial a Dios, a mi Madre quien en el transcurso de mi vida me inculco valores y confió en mí y en mis deseos de superación, depositando su confianza en cada reto que se presentaba sin dudar en mis capacidades. A mi tutora Doctora Mónica Amaya por toda su paciencia y dedicación al transmitirme su sabiduría.

Karina



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

ESCUELA PROFESIONAL DE MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, AMAYA CUEVA DE JURADO MONICA DEL ROSARIO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO de la escuela profesional de MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "ESTRATEGIA GAMIFICACIÓN Y LA EXPRESIÓN ESCRITA DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DEL PRIMER CICLO DE UNA UNIVERSIDAD, ECUADOR, 2023", cuyo autor es JALCA ANGULO KARINA DE LOURDES, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

PIURA, 30 de Diciembre del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
AMAYA CUEVA DE JURADO MONICA DEL ROSARIO DNI: 17610952 ORCID: 0000-0002-7576-5097	Firmado electrónicamente por: ACUEVAMR el 31- 12-2023 18:10:16

Código documento Trilce: TRI - 0713565





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

ESCUELA PROFESIONAL DE MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, JALCA ANGULO KARINA DE LOURDES estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO de la escuela profesional de MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "ESTRATEGIA GAMIFICACIÓN Y LA EXPRESIÓN ESCRITA DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DEL PRIMER CICLO DE UNA UNIVERSIDAD, ECUADOR, 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
JALCA ANGULO KARINA DE LOURDES PASAPORTE: A4195048 ORCID: 0000-0002-3748-8113	Firmado electrónicamente por: DJALCAAN17 el 31-12- 2023 16:34:03

Código documento Trilce: INV - 1456702



ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	vii
ÍNDICE DE FIGURAS	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	6
III.METODOLOGÍA.....	15
3.1. Tipo y diseño de investigación	15
3.2. Variables y operacionalización.....	16
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis	17
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	18
3.5. Procedimientos	19
3.6. Método de análisis de datos.....	20
3.7. Aspectos éticos	20
IV.RESULTADOS.....	21
V.DISCUSIÓN	29
VI.CONCLUSIONES	35
VII.RECOMENDACIONES	36
REFERENCIAS	36
ANEXOS	42

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Población estudiantes de primer ciclo en una universidad de Ecuador, 2023	17
Tabla 2	Resultado del proceso de validez de los instrumentos por juicio de expertos	18
Tabla 3	Resultados de proceso de confiabilidad de los instrumentos	19
Tabla 4	Correlación entre las variables estrategia gamificación y expresión escrita	21
Tabla 5	Nivel de estrategia gamificación y expresión inglés	22
Tabla 6	Prueba de normalidad	23
Tabla 7	Correlación entre las variables estrategia gamificación y expresión escrita	24
Tabla 8	Correlación entre la variable estrategia gamificación y la redacción	25
Tabla 9	Correlación entre la variable estrategia gamificación y la corrección	26
Tabla 10	Correlación entre la variable estrategia gamificación y organización	27
Tabla 11	Correlación entre la variable estrategia gamificación y lenguaje	28

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Esquema correlacional	15
---	----

RESUMEN

El objetivo general de este informe fue el determinar la relación que existe entre la estrategia gamificación y la expresión escrita del inglés. En cuanto a la metodología, se debe mencionar que fue tipo básica, para ello se requirió aplicar un enfoque cuantitativo con un diseño no experimental de nivel correlacional, por lo que fue necesario una muestra de 70 estudiantes en una universidad del Ecuador, a quienes se les recogió información por medio de cuestionarios. Es importante mencionar que en los resultados obtenidos se tiene que la variable estrategia gamificación que se encuentra en un nivel alto en 98,6% frente a un grupo que lo considera de nivel medio 1,4%. En cuanto a la variable expresión escrita de inglés el 84% lo considera alto y únicamente el 16% un nivel medio. Dado los resultados se concluye que a través del coeficiente Rho Spearman se determinó que existe una relación positiva media (0.842) en las variables objeto de estudio.

Palabras clave: Estrategia, gamificación, expresión escrita.

ABSTRACT

The general objective of this report was to determine the relationship that exists between the gamification strategy and the written expression of English. Regarding the methodology, it should be mentioned that it was a basic type, for this it was necessary to apply a quantitative approach with a non-experimental design of a correlational level, which is why a sample of 70 students from a university in Ecuador was necessary, who were collected information from them through questionnaires. It is important to mention that the results obtained show that the gamification strategy variable is at a high level at 98.6% compared to a group that considers it to be at a medium level at 1.4%. Regarding the variable written expression of English, 84% consider it high and only 16% consider it a medium level. Given the results, it is concluded that through the Rho Spearman coefficient it was determined that there is a medium positive relationship (0.842) in the variables under study.

Keywords: Strategy, gamification, written expression.

I. INTRODUCCIÓN

La universidad como institución educativa, se mantiene en la búsqueda e implementación de nuevas técnicas de aprendizaje teniendo la perspectiva social y los cambios que implica esta nueva era tecnológica. La entidad educativa superior, ha implementado una serie de trabajos orientados al plano particular y social del discente con la finalidad de contribuir en su desarrollo propio, corporal, intelectual y expresivo, tratar de integrar a la persona en la comunidad como un miembro dinámico e incluir su participación activa, por tal razón, cambio la estrategia de aprendizaje dejando atrás la antigua idea concebida de clases espléndidas y procesos memorísticos vinculado a esto, se ha dado una importancia a la adquisición de idiomas siendo una ventaja competitiva en el mundo laboral facilitando cambios económicos y culturales entre personas y países. La utilización de técnicas que promuevan el aprendizaje, es necesario en todos los niveles de escolaridad, por ende, la implementación de la gamificación permitirá un mayor conocimiento en los educandos.

Es relevante mencionar que, de acuerdo con datos estadísticos, en el mundo 1500 millones de individuos en el globo terráqueo hablan inglés siendo necesario señalar que únicamente 375 millones de personas son nativos de los países de habla inglesa (Molina, Molina, & Gentry.Jones, 2021). Por ende, resulta necesario, implementar estrategias que promuevan de mayor manera el aprendizaje de este idioma a fin de que desde temprana edad los individuos puedan dominar dicho idioma tan conocido a nivel mundial.

Según el Índice del EF English Proficiency (2022), Ecuador ha tenido una tendencia a la baja en los niveles de inglés posicionándose en el número 82 del ranking mundial manteniéndose así desde el 2012 teniendo una leve mejoría en el 2020 estando en el puesto 81 pero declino nuevamente, posicionándose como uno de los países con el peor dominio del idioma inglés estando solo por encima de México, siendo el puntaje de 440 sobre 1000 dando la equivalencia a un nivel A1 nivel muy bajo. Las entidades educativas superiores, al iniciar sus actividades escolares pueden comprobar que en varios de los discentes que recibirán la asignatura de idiomas no han tenido una adecuada preparación de nociones

básicas del mismo, pues en los colegios públicos del país, no cuentan con los recursos físicos y necesarios para implementar una adecuada asimilación del idioma . Otro factor que incide son las escasas capacitaciones para los docentes fiscales de la educación elemental y secundaria en el idioma inglés, en muchos casos los docentes no reciben la formación propicia para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, por tal razón no logran interesar al discente en sus clases, por esta situación al llegar a la educación superior varios estudiantes expresan su desaprobación en la incursión de cualquier curso de idioma.

Por otro lado, el cognitivismo explica las diferentes y nuevas formas de aprender; siendo necesario mencionar, que razón del porqué del comportamiento de un individuo, es decir, que al recibir ciertos estímulos el cerebro actual de tal forma que permite la satisfacción del individuo sea al recibir una recompensa de índole extrínseca e intrínseca (Carvajal, 2022)

La gamificación, se presenta actualmente como una forma didáctica de enseñar y una estrategia para aprender de manera continua, por medio de juegos que sean interesantes para el discente, por ello el profesorado debe centrarse que el objetivo de su aplicación se base en el aprendizaje continuo y no únicamente en un distractor del conocimiento.

Con el avance que tecnológico en los diferentes ámbitos, la educación no puede ser vista como monótona y memorística, sino más bien, una transformación continua de los saberes impartidos dentro del aula sea a nivel presencial o por medio de la virtualidad, en este último caso la implementación de técnicas como la gamificación puede proporcionar a los docentes de estrategias que faciliten en el estudiante recursos funcionales para su aprendizaje.

El propósito de esta investigación, fue dar respuesta a la siguiente interrogante: ¿Qué relación existe entre la estrategia de gamificación y la expresión escrita del idioma inglés en una universidad del Ecuador, 2023? En donde, se desprenden también los problemas específicos: ¿De qué manera la estrategia de gamificación influye en la motivación en la expresión escrita en inglés en estudiantes de una

universidad privada en Ecuador, 2023?; ¿De qué manera la estrategia de gamificación como incide en su utilidad en la expresión escrita en inglés en estudiantes de una universidad del Ecuador, 2023?; ¿De qué manera la estrategia de gamificación influye en la viabilidad en la expresión escrita en inglés en estudiantes de una universidad del Ecuador, 2023?; ¿De qué manera la estrategia de gamificación incide en la aplicación influye en la experiencia divertida en la expresión escrita en inglés en estudiantes de una universidad del Ecuador, 2023?; ¿De qué manera la estrategia de gamificación influye en la aplicación de la expresión escrita en inglés en estudiantes de una universidad del Ecuador, 2023?

Por ende, el desarrollo de esta investigación se justificó por la relevancia de los efectos de la gamificación como una herramienta de mejoramiento en el proceso enseñanza aprendizaje en la expresión escrita del idioma inglés, los discentes se beneficiaran con la implementación de clases con actividades gamificadas para motivar el uso de la lengua inglesa y puedan superar sus problemas de aprendizaje dando de este modo una herramienta activa para el docente que pueda aplicarla en sus clases de este modo estará beneficiándose la comunidad educativa por medio de los resultados de esta práctica, podrán las coordinaciones académicas implementarla para resolver problemas pedagógicos similares al expuesto en el área de idioma extranjero.

En cuanto al aspecto social, este trabajo se justificó debido al aporte que realiza a la comunidad a través de promover el uso de estrategias novedosas, que si bien tomaron su auge en el proceso pandémico que atravesó la sociedad, deben ser utilizadas a fin de mejorar el aprendizaje. Por ello, académicamente se justificó este trabajo, dado que buscó facilitar la expresión escrita del inglés, que en ocasiones suele tornarse compleja para los discentes debido a que no se implementan estrategias como la gamificación que le permiten incrementar su conocimiento.

La investigación, requirió hacer mención de procesos actualizados a través de una metodología que permita el uso de herramientas como la gamificación, dado que la

expresión escrita del inglés debería ser transformador y no repetitivo, ya que, de forma lúdica se puede lograr un mayor aprendizaje.

En relación a la practicidad de este trabajo, se justificó debido a que no requirió de herramientas sofisticadas para la ejecución del mismo, sino más bien de la creatividad al momento de diseñar o llevar a cabo una actividad en la que el discente participe.

Es necesario mencionar, que el objetivo general de este estudio es; determinar la relación que existe entre la estrategia de gamificación y la expresión escrita del idioma inglés en una universidad del Ecuador, 2023 y los específicos; identificar la influencia de la estrategia de gamificación en el contenido en la expresión escrita en inglés en estudiantes de una universidad del Ecuador, 2023; señalar la influencia de la estrategia de gamificación en la redacción en la expresión escrita en inglés en estudiantes de una universidad del Ecuador, 2023; especificar la influencia de la estrategia de gamificación en la corrección en la expresión escrita en inglés en estudiantes de una universidad del Ecuador, 2023; especificar la influencia de la estrategia de gamificación en la organización de la expresión escrita en inglés en estudiantes de una universidad del Ecuador, 2023; especificar la influencia de la estrategia de gamificación en el lenguaje de la expresión escrita en inglés en estudiantes de una universidad del Ecuador, 2023.

Se estableció como hipótesis general; existe relación significativa en los efectos de la estrategia de gamificación y la expresión escrita del inglés en estudiantes de una universidad en Ecuador. Además, es importante indicar como hipótesis específicas; existe relación significativa entre la estrategia de gamificación en el contenido en la expresión escrita en inglés en estudiantes de una universidad del Ecuador, 2023; existe relación significativa entre la estrategia de gamificación y la redacción en la expresión escrita en inglés en estudiantes de una universidad del Ecuador, 2023; existe relación significativa entre la estrategia de gamificación como corrección en la expresión escrita en inglés en estudiantes de una universidad del Ecuador, 2023; existe relación significativa entre la estrategia de gamificación organización en la expresión escrita en inglés en estudiantes de una universidad del Ecuador, 2023

por esta razón se ha estructurado lineamientos de trabajo de una investigación poniendo énfasis en el marco teórico y la metodología aplicada.

II. MARCO TEÓRICO

La presentación de antecedentes a continuación se indica a nivel mundial, regional y local, su relación en la estrategia de gamificación y los resultados con sus respectivas conclusiones:

Delgado y Lazo (2022) en Perú, en su tesis, indica como objetivo general mejorar la producción escrita como lengua extranjera. La metodología que se implementó fue de enfoque cuantitativo; para ello requirió una población de 28 individuos, se realizan encuestas, además de lista de cotejo para conocer cómo se desarrolla la asignatura de inglés dentro de la entidad. Dentro de los datos obtenidos se observó que el 30% se encuentra en proceso inicial dado que no reconocieron el nombre de la imagen presentada, frente al 70% que, si pudo determinar el nombre del objeto, luego en el post-test el cual se realiza el mismo proceso, pero con imágenes diferentes identificando una mejoría en un 40%, además el 60% restante identifica y comprende de forma correcta cada imagen. Concluye que los discentes presentan una mejoría en la producción escrita del inglés a través de la gamificación.

Orozco y Pineda (2017) en Costa Rica, en su artículo, plantean como objetivo general la identificación de puntos necesarios para el diseño del aprendizaje del idioma inglés desde la gamificación en discentes universitarios. En la metodología, se aplicó el enfoque mixto. A la población de 101 alumnos, se les realizaron encuestas adaptadas del test de estrategias de aprendizaje, en donde los resultados del pretest de la estrategia de adquisición de información obtuvo el 30.47% cuya evaluación se centra en el impacto del aprendizaje cooperativo y la tecnología en el lenguaje oral y escrito del idioma inglés, además en el pos test presentó un 45.96%, lo cual representa una mejoría en la estrategia luego de motivar el desarrollo de acciones puntuales del aprendizaje del idioma inglés. Concluyendo que al gamificar la formación en lengua extranjera, derivó en un rediseño de la didáctica y pedagogía implementada promoviendo un accionar positivo en el estudiante, quien mostró una actitud positiva durante las clases de idioma inglés. El dinamismo en las clases debe resultar favorable tanto para el docente como para el alumno, a fin de que el aprendizaje pueda lograrse; la

aplicación de herramientas servirá para que la formación del discente sea representativa.

Corchuelo (2018) en Colombia, menciona en su artículo que el objetivo general del mismo fue incentivar a los discentes, presentándoles contenidos en el aula de forma dinámica. La metodología fue cuantitativa con enfoque descriptivo, se aplicaron cuestionarios ad hoc a una población de 86 estudiantes. En los resultados se observó que el 88% mencionó que los contenidos de la clase si resultan motivantes, frente al 12% indicó que no. Concluye que el modelo tradicional en las clases es un limitante para que interactúen discentes, maestros y contenidos, siendo favorable la gamificación a fin de motivar el desarrollo de contenidos, además de la activación del alumno en el aula.

La educación, en la actualidad, requiere de la adopción de procedimientos que vayan más allá de un interlocutor (docente), necesita que sea activa capaz de generar en el estudiante un involucramiento real en las actividades que realiza y, por ende, favorecer su aprendizaje.

Pérez (2021) en México, su tesis de maestría señaló como objetivo general el utilizar la gamificación para aumentar la motivación en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación superior. El enfoque cuantitativo, formó parte de su metodología, como instrumento se aplicaron encuestas con preguntas dicotómicas en una población de 50 alumnos. En los resultados 52% mencionaron estar totalmente de acuerdo, que las clases de inglés con la gamificación fueron divertidas, 36% señalaron que de acuerdo y la diferencia se manifestó neutral. En las conclusiones se detalló que la gamificación contribuyo tanto en la motivación intrínseca como extrínseca favoreciendo el aprendizaje inglés.

Las teorías que sustentan las variables en estudio, se expresan a continuación. Respecto a la variable gamificación tenemos las teorías conductista, constructivista y cognitivista, con respecto a la variable expresión escrita del inglés la teoría constructivista; las cuales se desarrollarán en este estudio.

La gamificación dentro del aprendizaje inglés, contribuye a que la enseñanza pueda desarrollarse de forma dinámica, es decir, que el estudiante pueda participar de manera activa y manifestar aquellas cosas que no comprende y recibir al momento

una retroalimentación de lo enseñado, a fin de que su formación en esta área pueda darse de manera adecuada.

Orhan y Gursoy (2019) en Estados Unidos, su artículo planteó el indagar si el utilizar la gamificación promueve el rendimiento académico y aumenta la colaboración del discente durante la clase. El enfoque fue mixto, con una muestra de 71 participantes. En los resultados, mencionan que dentro del rendimiento y participación de los estudiantes aumento debido a la implementación de juegos en el aprendizaje. Como conclusión señala que el uso de la gamificación afecto significativamente el rendimiento académico de los alumnos. Entonces es relevante, identificar que herramientas pueden implementarse en el aula a fin de que la participación del alumnado sea mayor, para ello, en este estudio, se indica que los efectos causados en la aplicación de la gamificación influyen en el aprendizaje dado que tendrá una mejor acogida por el estudiante.

Ismail y Mohammad (2017) en Malasya su artículo menciona como objetivo general el mejoramiento del aprendizaje de los educandos. La metodología implementada fue un estudio transversal, se realizó una encuesta en donde participaron 113 estudiantes. En los resultados se reflejó que los discentes aprenden de mejor manera cuando se los motiva por medio de estrategias que les resulten prácticas dentro de su formación. Concluyen que dentro de la formación educativa se implementó el kahoot como parte de la gamificación, la cual fue favorable en algunos procesos de los estudiantes de medicina, sin embargo, en otros temas no resulto favorable su aplicación.

La representativa de una herramienta, debe favorecer el aprendizaje, sin embargo, es importante que se pueda vislumbrar las necesidades del educando, dado que el efecto de aplicar una nueva estrategia debe incrementar la participación del discente y no disminuirla en ninguna forma.

En lo que respecta a los antecedentes nacionales, relacionados con este estudio se detallan de la siguiente manera:

Según Valera (2022) en Ecuador, su artículo mencionó como objetivo general la implementación de una estrategia de aprendizaje basados en la gamificación en una universidad de Guayaquil. En la metodología se aplicó un análisis descriptivo

mediante encuestas a la población que estuvo representada por docentes y estudiantes de la facultad de filosofía en la escuela de lenguas y lingüísticas. En cuyos resultados el 87,5% de los docentes están de acuerdo en que los discentes mejorarían su rendimiento por el uso de tecnología. Un 96,4% de los alumnos indican que les gustaría aprender el idioma inglés mediante juegos. Concluyendo que la aplicación de la gamificación en los estudiantes universitarios, deben especificarse las metas que se buscan alcanzar, además de las reglas que establece el juego, el rol de cada jugador y un sistema de recompensas.

Medina (2022) en Ecuador, su tesis de maestría enfatiza como objetivo general establecer la incidencia de la gamificación en la calidad educativa dentro de una institución de nivel superior. En su metodología utilizó el enfoque cuantitativo, como técnica la encuesta y como instrumento se aplicó un cuestionario a una población de 68 estudiantes. Los resultados mencionan que existe una correlación entre los indicadores, lo cual, garantiza que el análisis factorial puede aplicarse. Concluye que los juegos interactivos contribuyen con el aprendizaje de los estudiantes. En relación a lo antes mencionado, es importante que la educación pueda valerse de todos los recursos que se encuentran vinculados a nuevas metodologías que resultan atractivas para los educandos, en los que se vuelven participes de su conocimiento de una forma activa.

Pérez (2022) este artículo realizado en Ecuador, su objetivo general se basó en establecer lo importante de la aplicación de la estrategia de gamificación para adquirir un adecuado vocabulario del idioma inglés. En cuanto a su metodología se llevaron a cabo seis entrevistas que le permitieron desarrollar una triangulación en donde se concluye que la aplicación de la gamificación promueve los aprendizajes del idioma extranjero.

La estrategia de gamificación, es catalogada por varios autores como un término que promueve la utilización de un sistema interactivo el mismo que es capaz de motivar al usuario para que realice la actividad o varias actividades que se le solicitan por medio de recompensas, insignias que les permiten desarrollar mejoras en cuanto al aprendizaje ofertado por el docente (Martínez & Rios, 2019).

La implicación que tiene este tipo de estrategias promueve el aprendizaje entre los educandos de cualquier edad y ello es una ventaja para el docente, dado que su enseñanza será motivadora y su aplicación permitirá que los discentes puedan conocer la materia de forma interactiva y participativa.

De acuerdo con De Gracia et al. (2021) el aprendizaje puede darse de manera significativa debido a la estrategia de enseñanza que se aplica, por ende, la gamificación representa un proceso efectivo en la enseñanza dado que fortalece el conocimiento de forma lúdica y amena hacia los estudiantes.

Para Kim (2018) la gamificación debe darse de forma ordenada, por ende, se requieren establecer estrategias dinámicas que promuevan el conocimiento a través de la lúdica.

En lo que respecta al desarrollo de la estrategia de gamificación se mencionan que los cinco ejes que participan como parte sus dimensiones se encuentran la motivación, utilidad, viabilidad, aplicación, participación.

Según Lara et al. (2021) la motivación que se brinda mediante la estrategia de gamificación guardan relación con las actividades dinámicas que facilita a los discentes relacionarse con aquellas acciones que motivan al usuario a una constante interacción con el desarrollo del juego y para ello es relevante, el establecer restricciones, progresiones, entre otros; en lo que respecta a las actividades mecánicas, se relaciona con el cumplimiento de los objetivos del juego y con ello se establecen premios que además promueven la retroalimentación. Dentro de las actividades de componentes se refiere a los elementos que se requieren para implementar el juego.

En lo expuesto por Bal (2019) la motivación que se realice para ejecutar la actividad de forma individual le permitirá al estudiante incrementar su capacidad de análisis y, por tanto, desarrollar de mejor manera su aprendizaje, sobre todo en áreas cuya complejidad suele ser desmotivadora como lo es un nuevo idioma. Tal situación, lo mencionan Chen et al. (2018) en donde indican que la elaboración de las actividades que buscan fortalecer el vocabulario inglés debe considerar la implementación de motivadores que permitan desarrollar las diversas actividades de forma colectiva, ya que el trabajar de manera ordenada y en grupo le ayudará al

discente con el establecimiento de preguntas que faciliten el diseño de nuevas tareas de forma que mejoren en su aprendizaje.

Para Tantawi et al (2018) el desarrollo de la gamificación va ligada a la motivación que se les brinde a los discentes al momento de desarrollar la actividad, por ende, la motivación entre pares resulta beneficioso para el desenvolvimiento de las acciones que se ejecuten al momento del aprendizaje.

Según Halloluwa (2018) en la elaboración de estrategias gamificación se enmarca la utilidad que debe tener la actividad, para ello se buscan destrezas adecuadas para que el estudiante mediante la recopilación de recursos pueda favorecer su conocimiento de áreas que le resulten complejas. De acuerdo con Homer et al (2018) la utilidad de un juego en el cual se aplique como estrategia la gamificación, se basa en el uso que se le brinde al mismo; dado que pueden surgir alternativas que no generen un aprendizaje adecuado. Para Lam et al (2018) los elementos que intervienen en la estrategia gamificación permiten que su utilidad pueda ser vista por medio de la practica a través de la ludificación que se apliquen en las acciones que debe ejecutar el discente, dado que no contribuye el hecho de elaborar actividades gamificadas que presenten mucha complejidad, dado que no proporcionará el conocimiento que requiera el alumnado.

De acuerdo con Kingsley y Grabner (2018) indican que la viabilidad de la enseñanza al aplicar estrategias que utilicen gamificación es necesaria, dado que, en el mundo globalizado de hoy, se requieren de normativas innovadoras que faciliten la comprensión en el educando. Desde dicha perspectiva, Ozer et al (2018) hace mención que el soporte que se brinde bajo la gamificación debe fortalecerse a través de la integración curricular, dado que, si forma parte integral de la educación se aplicación, se volverá obligatoria y ello permitirá dejar de lado procesos antiguos y monótonos que, hoy por hoy, dificultan el aprendizaje del educando. Para Sever y Bical (2018) el desarrollo de forma lúdica, obedece a un accionar analítico por parte de quien elabora la actividad, dado que, al compartir el ejercicio deberá generar un estadio de satisfacción que involucren una participación activa.

Para Sung y Hwang (2018) las acciones concretas dentro de la gamificación representan las indicaciones que debe ejecutar el usuario al momento de utilizar o llevar a cabo la actividad que requiere desarrollar. Según Malvido (2019) la aplicación de estrategias que favorecen el conocimiento requiere de acciones delineadas de forma adecuada a fin de cumplir con los objetivos de la tarea que necesite realizarse.

De acuerdo con Chaves (2019) la aplicación que se implemente como estrategia gamificación necesita de un contenido adecuado a través del uso de juegos que permitan el obtener un aprendizaje oportuno. Según Márquez (2023), en el aprendizaje lúdico, a través de la gamificación, se requieren del establecimiento de los desafíos que motiven al usuario activo y de continuo dado que recibirá recompensas de los logros que se han obtenido en la práctica de la actividad.

De acuerdo con Bastidas y Surmay (2022) la estrategia de gamificación mejora el aprendizaje a través de experiencias divertidas que le permiten al discente interactuar de manera constante. Por ende, surge su participación activa dentro de los educandos en los que se aplique la gamificación. Para Hursen y Bas (2019), el aprendizaje autónomo dentro de la gamificación requiere de una motivación continua y que las acciones que se desarrollen en la actividad puedan verse reflejados en el desempeño del aula, pero ello también requiere que se puedan lograr las metas que se ubiquen en la actividad.

En relación a la variable expresión escrita, la misma se encuentra basada en la teoría constructivista de Piaget, citado por Sevinc (2019), en donde la construcción del saber guarda relación con el conocimiento previo y los nuevos aprendizajes. Por ende, el abordar desde la expresión escrita el idioma inglés promoverá una mayor gama de saberes, en los cuales se pueda brindar espacios en los que el contenido permita que el discente pueda comunicarse con una adecuada pronunciación considerando para ello, el uso de estructuras gramaticales que promuevan la utilización de un adecuado vocabulario.

Para Ronda, Herrera y Cabrera (2021) la expresión escrita en inglés en cuanto a su contenido deberá mantener un adecuado nivel de redacción que le permita al discente una mayor comprensión, por ende, la utilización de estrategias didácticas

como la gamificación promoverá una mayor participación en las diversas actividades que se vayan a implementar dentro del proceso de enseñanza y el proceso de aprendizaje.

De acuerdo con Peña (2019) el comunicarse representa un arte, el cual emana al tener una pronunciación aceptable dado que la lengua inglesa representa el tercer idioma en el mundo y mediante la mejora continua de escritura existirá un mejor dialogo entre los participantes.

En cuanto a ello, González (2019) la implicación que tiene el utilizar apropiadamente las estructuras gramaticales permitirá en el educando un mayor conocimiento y por tanto, su escritura será la adecuada, ya que si bien es cierto, existen estructuras que son enseñadas desde temprana edad, debido al poco empleo dentro del aula el educando tiende a olvidarlas o aplicarlas de manera inapropiada, llevándolo a cometer errores al momento de desarrollar un escrito.

Para Alrushiedat (2019) el utilizar el vocabulario adecuado fortalecerá el desarrollo del aprendizaje dado que será factible en los educandos, teniendo dentro de sus contenidos un mayor grado de realización de actividades y, por tanto, la expresión escrita en lengua extranjera se llevará de mejor manera.

Según Dayag (2018) la redacción compone un factor importante dentro de la expresión escrita, ya que los textos escritos requieren del establecimiento de reglas que contribuyen con el aprendizaje del estudiante y que además dentro de dicha redacción pueden considerarse situaciones de la vida cotidiana que les permitan incorporar sus experiencias en lo que realizan de forma habitual.

De acuerdo con Halili et al. (2018) indican que es relevante considerar dentro de la expresión escrita la corrección dado que ello permitirá una mayor revisión de las palabras, además de los contenidos y de la sintaxis que ello conlleve; puesto que al tener una mayor amplitud en el aprendizaje de palabras se requerirá un mayor control sobre la sintaxis de lo que sea desea expresar en cada uno de los contenidos que se soliciten tanto dentro como fuera del aula.

En lo que respecta a la organización, Raitskaya (2018) el aspecto importante dentro de la expresión escrita es la forma en que las palabras pueden indicarse en un contenido además del uso que se proporcione a las palabras que son señaladas de

manera continua y al aprendizaje de cada una de las reglas que son establecidas tanto las de orden gramatical como las expuestas por el docente.

Para Pattison (2020) dentro de la expresión escrita el desarrollo del lenguaje es de mucha importancia ya que, a través de el se puede lograr el dominio de patrones que contribuyen tanto en el aprendizaje del idioma como en el realizar la actividad solicitada, en la cual debido al desarrollo de los temas se aplican los tiempos verbales, los cuales deben seguir reglas para un mejor y mayor entendimiento por ende, la ortografía tiene un papel relevante puesto que al ser adecuada permitirá una mayor comprensión al educando.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

La indagación que se desarrolló en este estudio fue de tipo básica, a fin de obtener nueva y mayor información sobre las variables abordadas las cuales son la estrategia gamificación y la expresión escrita del inglés (Arias & Covinos, 2021).

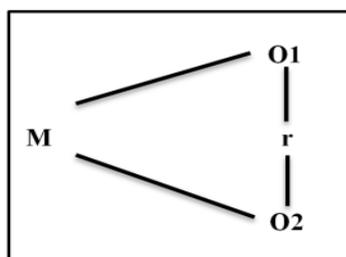
El enfoque de este trabajo fue cuantitativo, ya que se requirió efectuar mediciones tanto a la variable estrategia de gamificación como de la variable expresión escrita, las cuales fueron abordadas en este tema (Batthyány & Cabrera, 2011).

3.1.2. Diseño de investigación

El diseño no experimental de nivel correlacional, fue necesario emplearlo en esta investigación, dado que contribuyó la identificación de que la existencia de una conexión entre las variables abordadas, ya que no se lleva a cabo algún tipo de manipulación por parte del investigador (Arispe, y otros, 2020). Resulta necesario indicar, que este tipo de diseño no experimental los participantes, es decir, la población o muestra no atraviesan ningún tipo de cambio o en su defecto se les induce a contestar de acuerdo con las necesidades que presente el investigador, puesto que ello no reflejó en ninguna instancia la realidad del problema que es objeto de investigación. El diseño correlacional se basó en el esquema que se detalla a continuación:

Figura 1

Esquema correlacional



Nota. La imagen corresponde al plan implementado en esta indagación. Tomado de Reyes (2020)

En dónde:

O₁: estrategia de gamificación

O₂: expresión escrita del inglés

r: Relación

M: Muestra: alumnado de entidad educativa.

3.2. Variables y operacionalización

Primera variable: Estrategia Gamificación

La variable estrategia gamificación, se define conceptualmente como la estrategia didáctica y motivacional que sirve para el procesamiento cognitivo relacionado con la interpretación, reconocimiento y significación para facilitar un adecuado juicio, el mismo que se desprende de las sensaciones emanadas del ambiente físico y social en donde tienen lugar el aprendizaje, memoria y la simbología (Guevara, 2018)

La variable estrategia gamificación se relaciona con la dimensión motivación y sus indicadores: motivación para desarrollar el juego de forma individual, motivación para realizar la actividad de forma colectiva, motivación entre pares. La dimensión utilidad, sus dimensiones: recopilación de recursos, uso del juego, practica a través de la ludificación. En cuanto a la dimensión viabilidad entre sus indicadores se indican: Integración curricular, desarrollo de destrezas de forma lúdica, acciones concretas.

En la dimensión aplicación, sus indicadores: uso de juegos, desafíos, recompensas. La dimensión participación, entre sus dimensiones: aprendizaje autónomo, desempeño del aula, logro de metas.

En cuanto a su definición operacional, la estrategia de gamificación representa estrategias de juegos para encantar e incentivar al público en obtener las metas planteadas.

La escala de Likert fue requerida para medir las dimensiones en donde se evaluaron 25 ítems. Las contestaciones fueron 1 = Nunca, 2 = Casi nunca, 3 = A veces, 4 = Casi siempre, 5 = Siempre.

Segunda variable: Expresión escrita del inglés

Resulta necesario mencionar a la variable expresión escrita de inglés, en su definición conceptual indica que es una de las cuatro habilidades básicas para poder comunicarse, la cual requiere de ciertos pasos que llevan consigo un producto final (Rodríguez y Vargas, 2020).

En cuanto a la definición operacional se indica que la mejora en la expresión escrita del inglés promoverá el conocimiento del idioma mediante sus dimensiones: contenido, redacción, corrección, organización, lenguaje. La escala con la cual se midió la variable fue ordinal. Para ello se consideran 16 ítems para realizar su medición a través de la escala tipo Likert. Siendo las respuestas a este instrumento 1 = Nunca, 2 = Casi nunca, 3 = A veces, 4 = Casi siempre, 5 = Siempre.

3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis

3.3.1. Población

Representa un número de personas quienes tienen en común características similares (Gómez, 2012). Dentro de este estudio se muestran los datos de los participantes:

Tabla 1

Población estudiantes de primer ciclo en una universidad de Ecuador, 2023

Sección	Nº	%
Varones	34	49%
Mujeres	36	51%
Total	70	100%

Nota: Secretaria de una universidad del Ecuador, 2023

Criterios de inclusión

Todo el grupo de discentes de primer ciclo que fue notificado de la actividad que se llevó a cabo y acudió a la entidad universitaria.

Criterios de exclusión

Los estudiantes de la entidad universitaria que no participaron en esta investigación fueron los discentes que no estudian en el grupo asignado y aquellos quienes no pudieron participar en la actividad realizada efectuada.

3.3.2. Muestra

Es un estudio en el cual solo se alcanza a experimentar un fragmento de la población (Sucasaire, 2022). Siendo esta muestra de tipo censal pero no será considerada debido a que es una población pequeña

3.3.3. Muestreo

Es de carácter no probabilístico ya que no participaron todos los integrantes de la entidad educativa superior (Namakforoosh, 2018).

3.3.4. Unidad de análisis:

Estudiantes de primer ciclo de una universidad del Ecuador que participaron en el desarrollo de la indagación con el propósito de conocer las implicaciones de la estrategia gamificación en la entidad educativa y su incidencia en la expresión escrita del inglés.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Dentro de este estudio, la encuesta fue utilizada como técnica dado que favoreció el obtener los datos que cada uno de los participantes brindaron y con ello se desarrollaron las tablas con datos estadísticos que permitieron conocer la realidad en el centro educativo superior sobre las variables abordadas (Arias & Covinos, 2021). El cuestionario fue implementado en la población de estudiantes ya que se efectuaron preguntas relacionadas con el estudio (Arias, 2021).

Se requirió del uso de una escala de Likert cuyos valores serán: nunca=1; casi nunca 2; a veces =3; casi siempre=4; siempre=5

Validez

Tabla 2

Resultado del proceso de validez de los instrumentos por juicio de expertos

N.-	Grado	Profesionales Expertos	Resultados
1.-	Doctora	Arbulú Pérez Vargas Carmen Graciela	Aplicable
2.-	Magister	Paredes Jimbo Héctor Eddy	Aplicable
3.-	Magister	Andrade Zúñiga Mónica Beatriz	Aplicable
4.-	Magister	Contreras Bermello Junior Fabrizio	Aplicable

Nota: Elaboración propia

Validez de los instrumentos: es relevante mencionar que la validez se relaciona con los datos obtenidos, dado que se pueden dar errores al momento de evaluar la información de manera adecuada y precisa (Villacis, y otros, 2018). Tomando en consideración las diferentes observaciones realizadas por la Doctora Carmen Arbulú consideró aplicable para la investigación correlacional que se ha realizado Los Magísteres Héctor Paredes, Mónica Andrade y Junior Contreras luego de una reunión en la cual se explicó el objeto de esta investigación y con los debidos direccionamientos en ciertas preguntas concluyeron que la temática es necesario considerarse en las actividades curriculares de los discentes para la adquisición de idioma siendo aplicable los instrumentos diseñados para esta investigación.

Confiabilidad

Tabla 3

Resultados de proceso de confiabilidad de los instrumentos

Instrumento	Alfa de Cronbach	N° de elementos
Cuestionario Estrategia Gamificación	0.937	26
Cuestionario Expresión escrita del ingles	0.840	24

Nota: Elaboración propia

El actual procedimiento se involucró administrar a 70 estudiantes logrando resultados altos de niveles de confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach

El coeficiente de Alfa de Cronbach, fue implementado como parte de la confiabilidad de la información que se obtuvo, una vez que los datos fueron registrados y permitieron establecer la correlación de las variables de este trabajo de investigación (Ruiz, 2019).

3.5. Procedimientos

Dentro del desenvolvimiento de esta investigación, fue importante realizar una visita a la entidad educativa superior dado que se requirió presentar una solicitud a la autoridad componente a fin de ejecutar la encuesta y poder observar con mayor precisión la problemática que fue observada con anterioridad y dio paso a esta investigación de los educandos. Para desarrollar las encuestas, se necesitó de la presencia de los estudiantes por el lapso de dos semanas, quienes mediante

conexión se les compartieron el link de las preguntas. La información se ingresó en una hoja de Excel lo que promovió un análisis profundo para el establecimiento de conclusiones y recomendaciones utilizando para este estudio descriptivo el programa SPSS.

3.6. Método de análisis de datos

La tabulación de la información que se obtuvo fue registrada mediante el aplicativo de Excel, lo que permitió conocer cada una de los valores que se obtuvieron dadas las respuestas y con ello se facilitó mediante el SPSS registrar en orden estadístico cada dato y conocer como las variables y sus dimensiones se relacionan entre sí.

En cuanto al análisis de forma descriptiva, se necesitaron las tablas de frecuencias las cuales se obtuvieron de las encuestas desarrolladas, dichas tablas registraron los datos de manera porcentual y permitió efectuar comparaciones.

Es importante mencionar, el hecho de que se realizó el análisis estadístico inferencial en el que se utilizó la prueba no paramétrica y en base a la población observada, en este estudio, se requirió de la prueba Kolmogorov-Smirnov, con ello fue posible el probar la hipótesis, debido a que la distribución observada no es presenta características de normalidad promoviendo ello, el contrastarla a través del Rho de Spearman.

3.7. Aspectos éticos

La beneficencia da paso a una respuesta al problema estudiado el cual fue dirigido a la comunidad educativa dado que buscó detallar la utilización de la estrategia de la gamificación en la expresión escrita del inglés. Es imperioso señalar que, al aplicar los instrumentos la información que se obtuvo fue verídica, ya que no existió ningún tipo de manipulación o direccionamiento hacia los encuestados y sobre los datos que se obtuvieron. Se necesitó del sistema Turnitin además de la utilización de las normas Apa durante el desarrollo del estudio las cuales corresponden a la edición 7th, ello permitió abordar parámetros que arrojaron que la información utilizada en este documento fue realizada por la autora y que no ha sido objeto de plagio alguno, sino más bien fue utilizada la norma de manera adecuada. La imparcialidad forma parte importante de esta investigación ya que permitió la participación de cada uno de los individuos con el mismo trato.

IV. RESULTADOS

De acuerdo con el análisis desarrollado se obtuvo la siguiente información en lo que respecta a las variables y sus hipótesis.

Análisis inferencial:

Objetivo general

Determinar la relación que existe entre la estrategia de gamificación y la expresión escrita del idioma inglés en una universidad del Ecuador, 2023

Comprobación de hipótesis

H₁: Existe relación significativa en los efectos de la estrategia de gamificación y la expresión escrita del inglés en estudiantes de una universidad en Ecuador.

H₀: No existe relación significativa en los efectos de la estrategia de gamificación y la expresión escrita del inglés en estudiantes de una universidad en Ecuador.

Tabla 4

Correlación entre las variables estrategia gamificación y expresión escrita

		EXPRESION ESCRITA	
Rho de Spearman	ESTRATEGIA GAMIFICACIÓN	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral) N	0.842** <.001 70

Nota: Elaboración propia

En los datos observados, entre la correlación de la variable estrategia gamificación y la expresión escrita en el inglés refleja un 0,842 lo cual determinar la relación significativa observada en las variables que han sido estudiadas indicando así, el valor de significancia bilateral que corresponde a $p < .001$ señalando que la hipótesis nula se rechaza y existe aceptación de la hipótesis alternativa.

Análisis descriptivo

De acuerdo con el análisis desarrollado se obtuvo la siguiente información en lo que respecta a las variables y sus hipótesis.

Análisis descriptivo

Objetivo específico 1

Identificar la influencia de la estrategia de gamificación y la expresión escrita en inglés en estudiantes de una universidad del Ecuador, 2023

Tabla 5

Nivel de estrategia gamificación y expresión inglés

	Estrategia Gamificación		Expresión escrita en ingles	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Medio	1	1.4	11	15.7
Alto	69	98.6	59	84.3
Total	70	100.0	70	100.0

Nota: Elaboración propia.

En la tabla anterior (5), la mención que realizaron los participantes fue que la estrategia gamificación desarrollada por la institución, es alta en el 98,6% dado que las autoridades poseen la experiencia suficiente en lo que respecta a la educación y ello marca la diferencia entre entidades educativas, sin embargo 1,4% indica medio. En cuanto a la expresión escrita en inglés, los encuestados hacen mención en un 15.7% que se desarrolla de manera media, sin embargo, el 84,3% manifiesta que es alto.

Tabla 6
Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
ESTRATEGIA GAMIFICACIÓN	0,751	70	0,000
EXPRESIÓN ESCRITA INGLÉS	0,837	70	0,000

En los datos observados, se determinó que la distribución carece de normalidad y por ende, se necesitó del coeficiente de correlación Rho de Spearman, dado que el valor p, obtuvo un valor de 0,00 siendo ello menor de $p= 0,05$.

Resulta importante indicar la distribución presenta características de no normalidad, se requirió de la prueba de Kolmogorov – Smirnov, debido a que la población fue mayor de 50 participantes.

Es necesario indicar que en base a ello se indica que:

La hipótesis se acepta, en cuanto el valor de p sea mayor o igual que 0.05 lo cual determina que los datos, en efecto, mantienen una normalidad en su distribución, es decir, que el uso de las pruebas paramétricas se ha permitido.

Sin embargo, la hipótesis se rechaza cuando el valor de p sea menor o igual que 0,05 dado que la distribución no sigue una distribución normal, dando paso a las pruebas no paramétricas.

Análisis inferencial:

Objetivo general

Determinar la relación que existe entre la estrategia de gamificación y la expresión escrita del idioma inglés en una universidad del Ecuador, 2023

Comprobación de hipótesis

H₁: Existe relación significativa en los efectos de la estrategia de gamificación y la expresión escrita del inglés en estudiantes de una universidad en Ecuador.

H₀: No existe relación significativa en los efectos de la estrategia de gamificación y la expresión escrita del inglés en estudiantes de una universidad en Ecuador.

Tabla 7

Correlación entre las variables estrategia gamificación y expresión escrita

		EXPRESIÓN ESCRITA	
Rho de Spearman	ESTRATEGIA GAMIFICACIÓN	Coefficiente de correlación	0.842**
		Sig. (bilateral)	<.001
		N	70

Nota: Elaboración propia

En los datos observados, entre la correlación de la variable estrategia gamificación y la expresión escrita en el inglés refleja un 0,842 lo cual determinar la relación significativa observada en las variables que han sido estudiadas indicando así, el valor de significancia bilateral que corresponde a $p < .001$ señalando que la hipótesis nula se rechaza y existe aceptación de la hipótesis alternativa.

Objetivo específico 2

Señalar la influencia de la estrategia de gamificación en la redacción en la expresión escrita en inglés en estudiantes de una universidad del Ecuador, 2023

Comprobación de hipótesis

H₁: Existe relación significativa en los efectos de la estrategia de gamificación y la expresión escrita del inglés en estudiantes de una universidad en Ecuador.

Tabla 8

Correlación entre la variable estrategia gamificación y la redacción

			REDACCIÓN
Rho de Spearman	ESTRATEGIA GAMIFICACIÓN	Coefficiente de correlación	0.714**
		Sig. (bilateral)	<0.001
		N	70

Nota: Elaboración propia

El valor obtenido de 0.714**, reflejado en la tabla expuesta, indica la correlación positiva en un nivel medio, señalando que la significancia bilateral de acuerdo con su índice fue de <.001 que al ser menor de 0.05, hace notar que entre la estrategia gamificación y la dimensión redacción existe relación significativa.

Objetivo específico 3

Especificar la influencia de la estrategia de gamificación en la corrección en la expresión escrita en inglés en estudiantes de una universidad del Ecuador, 2023

Comprobación de hipótesis

H₂: Existe relación significativa entre la estrategia de gamificación como corrección en la expresión escrita en inglés en estudiantes de una universidad del Ecuador, 2023

Tabla 9

Correlación entre la variable estrategia gamificación y la corrección

			CORRECCIÓN
Rho de Spearman	ESTRATEGIA GAMIFICACIÓN	Coefficiente de correlación	0.743**
		Sig. (bilateral)	<0.001
		N	70

Nota: Elaboración propia

De acuerdo con los datos obtenidos, los cuales se reflejan en la tabla anterior, el valor de 0.743** siendo positivo al momento de correlacionar las variables abordadas con una significancia menor de .001, que al compararse con 0.05 se estable que las variables abordadas en este trabajo se relacionan.

Objetivo específico 4

Especificar la influencia de la estrategia de gamificación en la organización de la expresión escrita en inglés en estudiantes de una universidad del Ecuador, 2023.

Comprobación de hipótesis

H₃: Existe relación significativa entre la estrategia de gamificación y la organización en la expresión escrita en inglés en estudiantes de una universidad del Ecuador, 2023

Tabla 10

Correlación entre la variable estrategia gamificación y organización

		ORGANIZACIÓN	
Rho de Spearman	ESTRATEGIA GAMIFICACIÓN	Coefficiente de correlación	0,717**
		Sig. (bilateral)	<0,001
		N	70

Nota: Elaboración propia.

El coeficiente obtenido 0,717**; reflejado en la tabla 10 menciona una correlación positiva y una significancia bilateral de menos .001 ($p < .005$) de las variables descritas como estrategia gamificación y expresión escrita en inglés.

Objetivo específico 5

Especificar la influencia de la estrategia de gamificación en el lenguaje de la expresión escrita en inglés en estudiantes de una universidad del Ecuador, 2023.

Comprobación de hipótesis

H₄: Existe relación significativa entre la estrategia de gamificación en el lenguaje de la expresión escrita en inglés en estudiantes de una universidad del Ecuador, 2023

Tabla 11

Correlación entre la variable estrategia gamificación y lenguaje

		LENGUAJE	
Rho de Spearman	ESTRATEGIA GAMIFICACIÓN	Coefficiente de correlación	0,814**
		Sig. (bilateral)	<0,001
		N	70

Nota: Elaboración propia.

La correlación entre las variables que son objeto de estudio, arrojo un valor de .814**, lo cual es observado en la tabla 11; en donde además el grado de significancia obtenido fue de <.001 que al compararse con $p < 0.05$ resulta factible mencionar que existe relación entre la estrategia gamificación y el lenguaje.

V. DISCUSIÓN

En relación al objetivo general se refiere a: Determinar la relación que existe entre la estrategia de la gamificación y la expresión escrita del idioma inglés, es relevante estudiar y como está estrategia influye en el aprendizaje, ya que según Kim (2018) dicha situación requiere que se desarrolle de forma adecuada es decir ordenado, aplicando para ello la dinámica en cada una de las estrategias a fin de que ese conocimiento se desarrolle de manera lúdica.

Por tanto, resulta necesario conocer que la estrategia de la gamificación está íntimamente relacionada con aquellas acciones que facilitan y promueven mediante el juego la interacción del aprendizaje que es facilitado por el docente. Tal es el caso que, al momento de desarrollar un análisis sobre la participación de la gamificación dentro del proceso educativo Delgado y Lazo (2022) encontraron que al inicio de su estudio los alumnos (30%) no podían reconocer el nombre de la imagen que les fue presentada, sin embargo, posterior al desenvolvimiento de varios temas se pudo reconocer la imagen señalada en primera instancia. Por tanto, la elaboración de una adecuada estrategia promoverá, tanto la participación como el conocimiento de los educandos.

Es importante considerar que en pleno siglo XXI se requieren de estrategias que promuevan de manera rápida el aprendizaje sobre todo al grupo de estudiantes de educación superior quienes requieren incorporarse al ámbito laboral y aplicar aquellos conocimientos obtenidos en su etapa académica.

Por ello, Lara et al. (2021) hace énfasis en que la motivación que se brinda al abordar el aprendizaje mediante estrategias dinámicas le permite al estudiante tener un mayor conocimiento de lo que se está aquí enseñando, si además de interactuar con sus compañeros, es necesario que dentro de la aplicación de la gamificación existan las directrices necesarias para que el juego se desarrolle con claridad y que ello les promueva tanto en su aprendizaje como el obtener algún tipo de premio o recompensa.

Es necesario mencionar, la utilidad de nuevas estrategias que si bien en nuestro país son recientemente aplicadas, requieren que sean abordadas en los diversos segmentos de la población educativa, dado que fomentan de manera adecuada la

participación del alumnado, quien hoy en día, lastimosamente, en algunos centros mantienen el formato antiguo de la comunicación de una sola vía, incidiendo ello en el aprendizaje, por lo cual, no todos los discentes obtienen el beneficio de una enseñanza formativa actualizada en la que participe de manera dinámica aplicando para ello estrategias de carácter actual.

Por ende, la utilidad de aplicar estrategias como la gamificación contribuye, no solo con el estudiante, sino también con cada uno de los participantes de la comunidad educativa como lo representan las autoridades universitarias, y el personal en general, dado que se favorece el conocimiento y ello sin duda repercute dentro de una sociedad.

En el objetivo específico 1, que se refiere a identificar la influencia de la estrategia de gamificación en el contenido en la expresión escrita inglés en estudiantes de una universidad de Ecuador, 2023; la estrategia de gamificación refleja un nivel medio-regular en un 1.4% y un nivel alto en 98.6%.

Dichos resultados coinciden con lo mencionado en el trabajo desarrollado por Pérez (2021), en donde se refleja que el 52% de los encuestados mencionan su aceptación en la intervención de la gamificación en el aprendizaje inglés, siendo relevante acotar que la estrategia debe ejecutarse de tal manera que promuevan el aprendizaje de la expresión escrita del inglés de manera ordenada, dado que si bien la estrategia de gamificación puede ser acogida esta no podrá ejecutarse sin la debida supervisión del docente, sin duda, la planificación de las actividades promoverá un mejor desempeño del maestro y con ello que el conocimiento pueda darse de manera efectiva.

La relevancia de una adecuada estrategia de gamificación le permitirá a la institución desarrollar estudiantes que mejoren en el idioma inglés, sin embargo, una imprecisa estrategia puede estibar en el poco desempeño de los estudiantes, dado que se mostraran poco participativos sobre la actividad que deben ejecutar.

Resulta necesario, conocer que en la variable expresión escrita en inglés se presenta un valor de 15,7% al nivel medio, frente al 84% de los encuestados lo considera alto.

El promover el aprendizaje de la expresión escrita en inglés dentro de la entidad es crucial, en el crecimiento de la misma, siendo una labor necesaria ya que el maestro es quien trabaja directamente con el estudiante y puede llegar a determinar alguna falencia que presente en su aprendizaje, siempre que aplique la estrategia de manera en la cual ha sido diseñada. Si bien es cierto, la estrategia que se utilice facilitara el aprendizaje, no es menos cierto, que se requiere del trabajo mancomunado de los docentes y de las autoridades a fin de que las acciones que se tomen sean acogidas por todos quienes integran el campo de la educación, por lo que la capacitación que se lleve a cabo por parte de los directivos del plantel resulta importante mantenerlo a fin de que la educación que se ejecuta en el centro educativo sea de calidad.

Por ello, se requiere del compromiso del alumnado en general, sobre todo de los estudiantes de primer ciclo, los cuales inician sus actividades y que sin embargo pueden llegar a manifestar retrasos en el mismo debido a la no existencia obligatoria del idioma inglés en las instituciones educativas a nivel bachillerato. La implantación de dichas estrategias si bien es cierto, no son actuales, dentro del país deberían aplicarse a fin de contribuir también con la sociedad, dado que la globalización insta a que se ejecuten actividades que sean dirigidas hacia aprendizajes actuales como el área de idiomas.

En el objetivo específico 2; señalar la influencia de la estrategia de gamificación en la redacción en la expresión escrita en inglés estudiantes de la universidad del Ecuador, 2023.

En cuanto a la teoría constructivista de Piaget, citado por Sevenic (2019) el elaborar adecuadamente un texto requiere de saberes profundos, los cuales permiten que el alumno pueda tener un mayor valor interpretativo de lo que está desarrollando mediante la redacción de un texto, dado que con ello se puede determinar si el aprendizaje en cuanto al idioma inglés está realizándose de manera efectiva o si requiere de retroalimentación sobre algún tema en específico y con ello, también establecer si la estrategia que se utiliza a través de la gamificación es la adecuada para el proceso de enseñanza en el cual se encuentran los estudiantes, dado el curso en el que se encuentran estudiando el idioma.

Dentro de los antecedentes, se encuentra el estudio desarrollado por Valera (2022) quien señaló en su análisis, la importancia de implementar estrategias que promuevan un mejor desarrollo de la capacidad de redacción de los contenidos, ya que de acuerdo con lo observado por los docentes que fueron encuestados el 87% indicó que el aprendizaje de los educandos se ve afectado de manera positiva, cuando en el desarrollo de las diversas actividades educativas se utiliza la tecnología. En el estudio realizado por Delgado y Lazo (2022) menciona que el desarrollo de estrategias en un segundo momento contribuye a la mejora continua del aprendizaje del inglés, dado que las presentaciones que se realicen sobre el idioma deben basarse en situaciones prácticas con las cuales el docente pueda contribuir con el desenvolvimiento de la estrategia que se aplicó y con ello, también, efectuar mejoras, de ser el caso.

Las nuevas tecnologías que se aplican dentro del marco de la enseñanza inciden de manera significativa a que el docente se capacite de manera adecuada y consecutiva, dado que los estudiantes mantienen una constante interacción con el mundo tecnológico y requieren aprender a través de técnicas como la gamificación, la cual les permite acceder a un aprendizaje diferenciado y no tradicional, como lo representan las repeticiones escritas, sino que puede desarrollar otras habilidades como la concentración la cual repercutirá de manera significativa en el desenvolvimiento de los saberes del ciclo respectivo.

El aprendizaje de un idioma, resulta ser complejo para estudiantes que carecen de bases sólidas que contribuyan a una mejor aplicación y razonamiento. Sin embargo, dentro del marco escolar universitario, se requieren que los docentes y las autoridades apliquen acciones que conlleven o motiven a toda la comunidad a mejorar los contenidos y con ello sobresalir a nivel educativo y, por ende, contribuir con la sociedad ecuatoriana.

En el objetivo específico 3 que se refiere a especificar la influencia de la estrategia de gamificación en la corrección en la expresión escrita en inglés en estudiantes de una universidad del Ecuador, 2023. Las estrategias que se apliquen para favorecer el aprendizaje, deben implicar la ejecución de los correctivos pertinentes a fin de que la información que se obtenga pueda ser vinculada al aprendizaje.

Para ello, Ismail y Mohammad (2017) hacen mención en que el aprendizaje debe estar ligado a una motivación constante a fin de que al momento de presentar falencias ello pueda ser reestructurado o corregido facilitando así el aprendizaje del idioma, sin embargo, hace énfasis en que la revisión que se realice a la estrategia utilizada, por medio de la gamificación, pueda en realidad ser ejecutada como un proceso educativo formador y no un distractor que repercuta en el aprendizaje del educando. Corchuelo (2018) hace referencia a que en su estudio el 88% indica que requieren de estrategias innovadoras para facilitar el aprendizaje, por ello se necesita que tanto las autoridades como el personal docente aplique acciones que contribuyan con la mejora continua a fin de que el aprendizaje de una lengua extranjera resulte sencillo de aprender para el estudiantado, por lo cual se relaciona con este estudio, dado que existe una relación significativa al momento de efectuar un análisis sobre las correcciones que se llevan a cabo dentro del proceso de aprendizaje.

En lo que respecta al objetivo específico 4; el cual se trata de especificar la influencia de la estrategia de gamificación en la organización de la expresión escrita en inglés en estudiantes de una universidad del Ecuador, 2023.

Las tareas que se creen a través de la gamificación deben fundamentarse bajo parámetros de organización que permitan un adecuado aprendizaje ya que, los instrumentos aplicados deben ser idóneos al momento de impartir la clase, por ende, se requiere que durante el proceso de desarrollo de la actividad se mantenga un carácter activo en cuanto a las correcciones que pudieran establecerse, al momento de aplicar destrezas en las cuales se requiera de la gamificación para su implementación.

Según Corchuelo (2018) menciona que la práctica tradicional es un factor limitante para el aprendizaje basado en la gamificación, por ello se requiere de una adecuada organización de ideas que promuevan el aprendizaje.

Pérez (2021) hace mención de que el 36% de los encuestados manifiestan que las clases innovadoras debido a la utilización de estrategias como la gamificación debido a la incidencia que tiene el brindar información de manera amena, colorida y de fácil aplicación dentro del nivel que se está cursando.

En el objetivo específico 5: especificar la influencia de la estrategia de gamificación en el lenguaje de la expresión escrita en inglés en estudiantes de una universidad del Ecuador, 2023.

Es relevante mencionar, que la expresión escrita está intrínsecamente relacionada con el lenguaje dado que muchas estudiantes basan su escritura en la forma que se expresan, ya que según Orhan y Gursoy (2019) la expresión escrita en inglés puede mejorar debido a la aplicación adecuada de estrategias cuya utilidad está basada en todo aquello que requiere el educando.

El lograr el aprendizaje en un lenguaje que resulta complejo para varios discentes debe derivar en una participación colectiva de las áreas respectivas a fin de promover el conocimiento.

Orhan y Gursoy (2019) señala en su estudio que el juego en el aprendizaje contribuye de manera asertiva con el estudiante dado que el idioma inglés no es acogido en muchas instituciones educativas de educación básica y ello incide en el desarrollo de los alumnos del primer ciclo.

VI. CONCLUSIONES

1. Se considera que existe relación entre las variables estrategia gamificación y la expresión escrita del inglés en estudiantes del primer ciclo de una universidad del Ecuador, 2023. La correlación se presenta en 0.842, es decir que al aumentar el planteamiento de la estrategia gamificación la expresión escrita del inglés se incrementa.
2. La variable estrategia gamificación obtuvo un 100% de aceptación al considerar que al plantearse es buena la estrategia, sin embargo, la variable expresión escrita del inglés presenta el 11, 3% siendo ello regular y un 88,7% la considera buena.
3. Se considera que existe relación entre la estrategia gamificación y la redacción en una universidad del Ecuador, 2023; ya que se observa un coeficiente de correlación Rho de Spearman en 0.714 siendo positiva considerable, lo cual reflejará que al mejorar el aprendizaje mediante estrategia de gamificación fluye la expresión escrita del inglés.
4. Se considera que existe relación entre la estrategia gamificación y la corrección en una universidad del Ecuador, 2023; al observar un coeficiente de correlación positivo considerable de 0.743; lo cual indica que al incrementarse la estrategia gamificación incide en la corrección que se realice en la expresión escrita del inglés.
5. Se refleja que la relación entre la estrategia gamificación y la organización en una universidad del Ecuador, 2023; observando un coeficiente de correlación del 0.717 que resulta positivo considerable, incidiendo ello que al aumentar la estrategia gamificación se incrementa la organización en lo que respecta a la expresión escrita del inglés.
6. Se considera que existe relación entre la estrategia gamificación y el lenguaje en una universidad del Ecuador, 2023; reflejando un índice de correlación positivo considerable de 0.814 lo cual representa que un incremento en la metodología a través de la gamificación fomentando para ello el lenguaje en la expresión escrita del inglés.

VII. RECOMENDACIONES

1. A la dirección académica de la universidad, para una mejor expresión escrita del lenguaje debe fomentar la organización del pensum para que los estudiantes puedan tener un mayor conocimiento a través de estrategias innovadoras como el uso de la gamificación.
2. Capacitar al personal docente en estrategias de gamificación en el aula y de uso digital para desarrollar actividades adecuadas en el diseño de sus clases incluyéndose esta innovación.
3. Al docente para que mejore su capacidad aplicación de estrategias se le recomienda estar constantemente actualizado a fin de ejecutar acciones que beneficien al educando.
4. Establecer objetivos claros en cada planificación de lo que se desea lograr utilizando esta estrategia, para motivar su mejoramiento y fluidez en esta destreza.
5. Fomentar el uso de plataformas digitales interactivas, que permitan al discente practicar la expresión escrita del idioma ofreciendo actividades ludificadas.
6. A la gerencia del plantel educativo se le recomienda que debe motivar la implementación de estrategias actualizadas que contribuyan con el aprendizaje del alumnado.

REFERENCIAS

- Alrushiedat, O. (2019). Aiding participation and engagement in a blended learning environment. *Journal of Information Systems Education*, 24(2), 133-145.
- Arias. (2021).
https://www.researchgate.net/publication/352157132_DISENO_Y_METODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION?enrichId=rgreq-1d8806f75b045afd2c449fbc5251e079-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdIOzM1MjE1NzEzMjtBUzoxMDMxMzM3MjQyODAwMTI4QDE2MjI5MDEzNjg0OTY%3D&el=1_x_2&esc=publicati
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). *Metodología de la investigación*. Perú: Enfoques Consulting. <https://www.researchgate.net/publication/352157132>
- Arispe, C., Yangali, J., Guerrero, M., Lozada, O., Acuña, L., & Arellano, C. (2020). *La investigación científica*. Guayaquil: Universidad Internacional del Ecuador.
- Bal, M. (2019). Use of digital games in writing education: An action research on gamification. *Contemporary Educational Technology*, 10(3), 246-271.
- Bastidas, L., & Surmay, W. (2022). *La gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza del inglés*. Universidad del Bosque:
<https://repositorio.unbosque.edu.co/bitstream/handle/20.500.12495/9704/La%20gamificaci%C3%B3n%20como%20estrategia%20did%C3%A1ctica%20en%20la%20ense%C3%B1anza%20del%20ingl%C3%A9s.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Batthyány, K., & Cabrera, M. (2011). *Metodología de la investigación*. Uruguay: Ucur.
- Carvajal. (2022). Gamificación como técnica de motivación en el nivel superior. *Horizontes*, 484-496.
<https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/488/954>
- Chaves, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *Reidocrea*, 8(33), 422-430.
<https://www.ugr.es/~reidocrea/8-33.pdf>
- Chen, M., Tseng, W., & Hsiao, T. (2018). The effectiveness of digital game-based vocabulary learning: A framework-based view of meta-analysis. *British Journal of Educational Technology*, 49(1), 69-77.
- Corchuelo, C. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*(63), 29-41.
doi:0.21556/edutec.2018.63.927

- Dayag, J. (2018). EFL Virtual learning environments: perception, concerns and challenges. *Teaching English with Technology*, 16(4), 20-33.
- De Gracia, E., Pinto, A., & Saéz, A. (2021). La gamificación como estrategia mediadora del proceso de enseñanza y aprendizaje. *Semilla Científica*, 2(2), 320-328.
- Delgado, A., & Lazo, D. (2022). La gamificación para mejorar la producción escrita en inglés del nivel primario. *Escuela Pedagógica Monterrico*.
https://repositorio.monterrico.edu.pe/bitstream/20.500.12905/2086/1/Tesis_ID_Delgado%20P.pdf
- Diegoperez, J. (2021). *Uso de gamificación para incrementar la motivación en el aprendizaje de inglés en alumnos universitarios*. Tecnológico de Monterrey:
<https://repositorio.tec.mx/handle/11285/645245>
- EPI. (2022). *Regional Fact Sheet*.
https://www.ef.com/assetscdn/WIBlwq6RdJvcD9bc8RMd/cefcom-epi-site/fact-sheets/2022/ef-epi-fact-sheet-ecuador-english.pdf?_ga=2.125612367.435761270.1695862496-688110248.1695862496&_gl=1*o6lv4b*_ga*Njg4MTEwMjQ4LjE2OTU4NjI0OTY.*_ga_25YNHDZQQP*MTY5NTg2MjQ5Ni4
- Gómez, S. (2012). *Metodología de investigación*. Tlalnepantla: Red Tercer Milenio.
- González, A. (2019). Enseñar a escribir en inglés: el enfoque proceso-producto orientado a la acción. *Transformación*, 15(1), 14-26.
- Guevara, C. (2018). *Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes [Tesis de maestría Universidad Casa Grande]*. Universidad Casa Grande:
<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1429/1/Tesis1623GUEe.pdf>
- Halili, S., Rahman, N., & Razak, R. (2018). Traditional versus virtual learning: How engaged are the students in learning English literature? *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 8(1), 79-90.
- Halloluwa, T., Vyas, D., Usoof, H., & Hewagamage, K. (2018). Gamification for development: A case of collaborative learning in Sri Lankan primary schools. *Personal and Ubiquitous Computing*, 22(2), 391-407. doi:10.1007/s00779-017-1073-6
- Homer, B., Raffaele, C., Ober, T., Plass, J., & Ali, A. (2018). Improving high school students' executive functions through digital gameplay. *Computers & Education*, 11(7), 50-58. doi:10.1016/j.compedu.2017.09.011
- Hursen, C., & Bas, C. (2019). Use of gamification applications in science education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(1), 4-23. doi:10.3991/ijet.v14i01.8894

- Ismail, M., & Mohammad, J. (2017). Kahoot: A promising tool for formative assessment in medical education. *Education in Medicine*, 9(2), 19-26. doi:<https://doi.org/10.21315/eimj2017.9.2.2>
- Kim, A. (2018). *Game Thinking: Innovate smarter & drive deep engagement with design*. Amazon Editions.
- Kingsley, T., & Grabner-Hagen, M. (2018). Vocabulary by gamification. *Reading Teacher*, 71(5), 545-555. doi:[10.1002/trtr.1645](https://doi.org/10.1002/trtr.1645)
- Lam, Y., Hew, K., & Chiu, K. (2018). Improving argumentative writing: Effects of a blended learning approach and gamification. *Language Learning & Technology*, 22(1), 97-118. doi:[10125/44583](https://doi.org/10.10125/44583)
- Lara, D., Giler, M., González, B., & Alcivar, D. (2021). La Gamificación como Estrategia Didáctica para el Aprendizaje del Idioma Inglés. *Polo del conocimiento*, 1638-1646. doi:[10.23857/pc.v6i3.2460](https://doi.org/10.23857/pc.v6i3.2460)
- Liberio, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Scielo*, 392-397. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392&lng=es&tlng=es.
- Malvido, A. (2019). *Femxa*. <https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa>
- Márquez, M. (2023). *Playmotiv*. <https://playmotiv.com/desafios-en-el-juego-los-5-errores-mas-frecuentes-en-la-gamificacion/>
- Martínez, R., Ruíz, M., García, E., Pedrosa, C., & Licerán, A. (2020). Kahoot! como herramienta para mejorar los resultados académicos en educación superior. *In-Red*, 656-670. doi:<http://dx.doi.org/10.4995/INRED2020.2020.11933>
- Martínez, G., & Rios, J. (2019). Gamificación como estrategia de aprendizaje en la formación de estudiantes de Ingeniería. *Estudios pedagógicos*, 45(3), 115-125. doi:<https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052019000300115>
- Medina, R. (2022). *La gamificación y su influencia en la calidad educativa en los estudiantes de un instituto tecnológico superior, Ecuador, 2022 [Tesis de maestría Universidad César Vallejo] Archivo digital*. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/94415/Medina_VR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Molina, P., Molina, A., & Gentry.Jones, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica del idioma inglés. *Revista científica*, 722-730. doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i1.1672>
- Namakforoosh, M. (2018). *Metodología de Investigación*. Ciudad de México: Limusa.

- Orhan, D., & Gursoy, G. (2019). Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz. *ScienceDirect*, 135, 15-29. doi:<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.02.015>
- Orozco, P., & Pineda, E. (2017). Ecosistemas de aprendizaje bilingües: una experiencia de transferencia pedagógica desde la gamificación. *Revista Ucr*. doi:<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/download/34775/html?inline=1>
- Ozer, H., Kanbul, S., & Ozdamli, F. (2018). Effects of the gamification supported flipped classroom model on the attitudes and opinions regarding game-coding education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(1), 109-123. doi:10.3991/ijet.v13i01.7634
- Pattison, T. (2020). Introduction to English for Academic Purposes in Academic Writing. *British Council*, 94-108.
- Peña, V. (2019). Enseñanza del inglés como lengua extranjera y desarrollo de competencias lingüísticas [Tesis de maestría Universidad Andina] *Archivo digital*. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6603/1/T2833-MIE-Pe%C3%B1a-Ense%C3%B1anza.pdf>
- Pérez, L. (2022). Gamificación como estrategia didáctica para la adquisición de vocabulario en inglés en la postpandemia. *Mendive*, 3(20), 867-877. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962022000300867&lng=es&tlng=es.
- Raitskaya, L. (2018). Key Issues in English for Specific Purposes in Higher Education. *Journal of Language and Education*, 4, 106-108.
- Reyes, W. (2020). *Slideplayer*. <https://slideplayer.es/slide/3416737/>
- Ronda, J., Herrera, Y., & Cabrer, L. (2021). Indicadores y descriptores para la evaluación de la expresión escrita en inglés como lengua extranjera en la formación de profesores. *Varona. Revista Científico Metodológica*, 72, 32-35. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1992-82382021000100032&lng=es&tlng=es.
- Ruiz, L. (2019). Alfa de Cronbach: que es y como se usa en estadística. *Miscelánea*. doi:<https://psicologiyamente.com/miscelanea/alfa-de-cronbach>
- Sever, S., & Bical, A. (2018). Use of game elements in gamification: a case study on adidas micoach, khan academy, superbetter and swarm application. *Erciyes İletişim Dergisi*, 5(3), 216-236.
- Sevinç. (2019). A Review on the Neo-Piagetian Theory of Cognitive Development. *Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 52(2), 611-631. doi:<http://dx.doi.org/10.30964/auebfd.470159>

- Sung, H., & Hwang, G. (2018). Facilitating effective digital game-based learning behaviors and learning performances of students based on a collaborative knowledge construction. *Interactive Learning Environments*, 26(1), 118-134. doi:10.1080/10494820.2017.1283334
- Tantawi, E., Sadaf, M., & Al Humaid, J. (2018). Using gamification to develop academic writing skills in dental undergraduate students. *European Journal of Dental Education*, 22(1), 15-22. doi: doi.org/10.1111/eje.12238
- Varela, E., Cruz, A., & Zumba, J. (2022). Gamificación como técnica de aprendizaje virtual en la educación superior. Caso de estudio: Universidad de Guayaquil. *Revista Mapa de Ciencias Sociales y Humanísticas*, 6(27), 1-20. doi:http://revistamapa.org/index.php/es
- Villacis, M., Marquez, H., Zurita, J., Miranda, G., Escamilla, A., & Villacis, M. (2018). El protocolo de investigación VII..Validez y confiabilidad de las mediciones. *Alergia Mexico*, 65(4). doi: :
<https://doi.org/10.29262/ram.v65i4.560>

ANEXOS

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN					
Título: Estrategia gamificación y la expresion escrita del inglés en estudiantes del primer ciclo de una universidad Ecuador, 2023.					
Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable 1 : Estrategia de Gamificación	Proceso cognitivo de la conciencia que consiste en el reconocimiento, interpretación y significación para la elaboración de juicios en torno a las sensaciones obtenidas del ambiente físico y social, en el que intervienen otros procesos psíquicos entre los que se encuentran el aprendizaje, la memoria y la simbolización (Guevara, 2018)	Estrategias de juegos, para encantar e incentivar al público en obtener las metas planteadas.	Motivacion	Motivacion para desarrollar el juego de forma individual Motivacion para realizar la actividad de forma colectiva Motivacion entre pares	Ordinal
			Utilidad	Recopilacion de recursos Uso del juego Practica a través de la ludificación	
			Viabilidad	Integracion curricular Desarrollo de destrezas de forma ludica Acciones concretas	
			Aplicación	Uso de juegos Desafíos Recompensas	
			Participación	Aprendizaje autónomo Desempeño en el aula Logro de metas	

Variable 2: Expresión escrita del inglés	Es una de las cuatro habilidades básicas para poder comunicarse, la cual requiere de ciertos pasos que llevan consigo un producto final. Rodríguez y Vargas (2020)	La mejora en la expresión escrita del inglés promovera el desarrollo de la destreza de la escritura y el conocimiento del idioma mediante sus dimensiones: contenidos, redaccion, correccion, organización y lenguaje.	Contenido	Comunicar con pronunciacion aceptable en lengua inglesa Usar las estructuras gramaticales Utilizar el vocabulario adecuado	Ordinal
			Redacción	Redactar textos escritos Redactar reglas en el aula Redactar situaciones de la vida cotidiana	
			Corrección	Revisar palabras Revisar contenidos Revisar sintaxis	
			Organización	Relacion con otras palabras Uso particular de la lengua Aprendizaje de palabras	
			Lenguaje	Dominio de patrones con otras palabras Tiempos verbales Reglas de ortografia	

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Estrategia gamificación y la expresión escrita del inglés en estudiantes del primer ciclo de una universidad, Ecuador, 2023

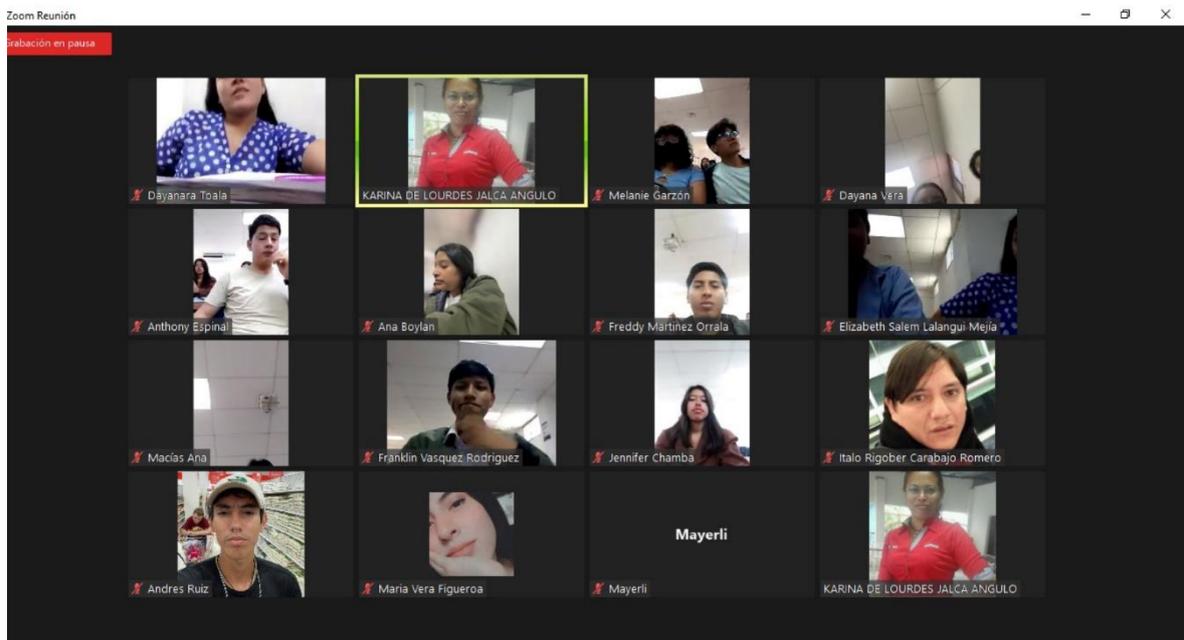
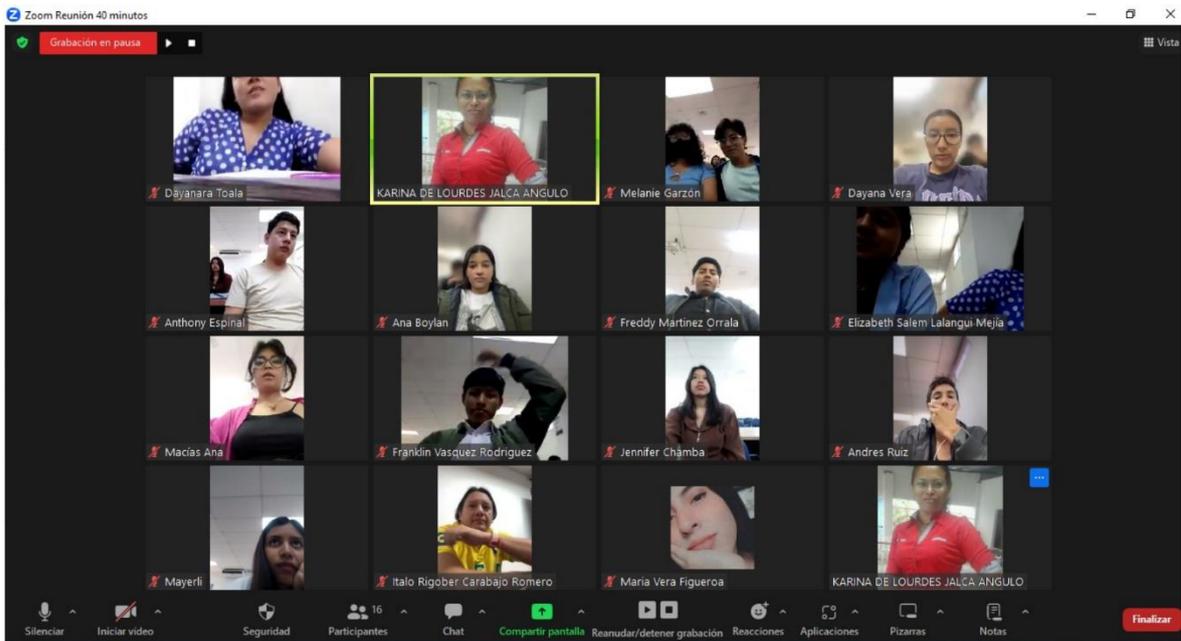
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Metodología	Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
¿Qué relación existe entre la estrategia de gamificación y la expresión escrita del idioma inglés en una universidad del Ecuador, 2023?	Determinar la relación que existe entre la estrategia de gamificación y la expresión escrita del idioma inglés en una universidad del Ecuador, 2023	Existe relación significativa en los efectos de la estrategia de gamificación y la expresión escrita del inglés en estudiantes de una universidad en Ecuador .	<p>Tipo de investigación Básica</p> <p>Diseño de investigación Cuantitativa Correlacional</p> <p>Población Está representada por 100 de primer ciclo en el área de inglés de una universidad de Ecuador, 2023.</p> <p>Muestra La muestra es no probabilística por conveniencia</p>	Estrategia de Gamificación	Proceso cognitivo de la conciencia que consiste en el reconocimiento, interpretación y significación para la elaboración de juicios en torno a las sensaciones obtenidas del ambiente físico y social, en el que intervienen otros procesos psíquicos entre los que se encuentran el aprendizaje, la memoria y la simbolización (Guevara, 2018)	Estrategias de juegos, para encantar e incentivar al público en obtener las metas planteadas.	<p>Motivación</p> <p>Utilidad</p> <p>Viabilidad</p>	<p>Motivacion para desarrollar el juego de forma individual Motivacion para realizar la actividad de forma colectiva Motivacion entre pares</p> <p>Recopilacion de recursos Uso del juego Practica a través de la ludificación</p> <p>Integracion curricular Desarrollo de destrezas de forma ludica Acciones concretas</p>	Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)

			Instrumentos Encuestas							
							Aplicación	Uso de juegos Desafíos Recompensas		
							Participación	Aprendizaje autónomo Desempeño en el aula Logro de metas		
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas		Contenido	Comunicar con pronunciación aceptable en lengua inglesa Usar las estructuras gramaticales Utilizar el vocabulario adecuado	Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)				
<ul style="list-style-type: none"> ¿De qué manera la estrategia de gamificación influye en la motivación en la expresión escrita en inglés en estudiantes 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar la influencia de la estrategia de gamificación en la motivación en la expresión escrita en inglés en estudiantes 	Existe relación significativa entre la estrategia de gamificación en la motivación en la expresión escrita en inglés en					Redacción	Redactar textos escritos Redactar reglas en el aula		

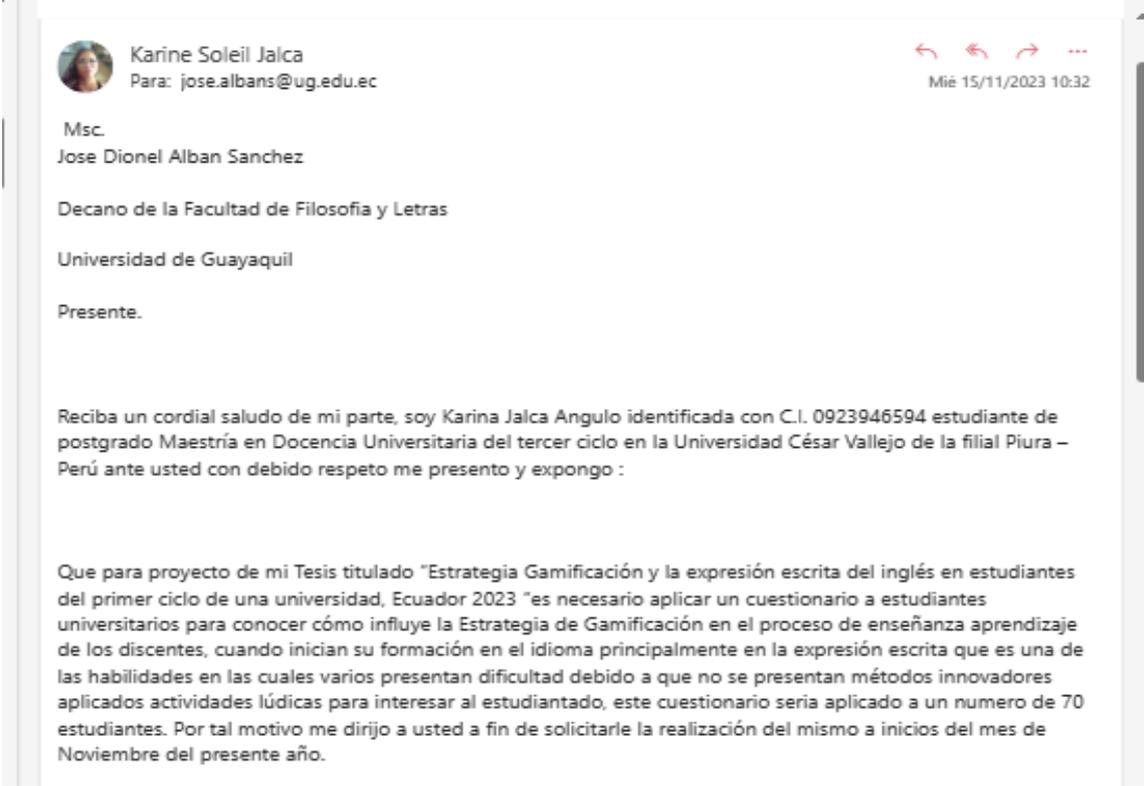
<p>de una universidad privada en Ecuador, 2023?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué manera la estrategia de gamificación como incide en su utilidad en la expresión escrita en inglés en estudiantes de una universidad del Ecuador, 2023?, ¿De qué manera la estrategia de gamificación influye en la viabilidad en la expresión escrita en inglés en estudiantes de una universidad del Ecuador, 2023? 	<p>de una universidad del Ecuador, 2023</p> <ul style="list-style-type: none"> • Señalar la influencia de la estrategia de gamificación en la utilidad en la expresión escrita en inglés en estudiantes de una universidad del Ecuador, 2023 • Especificar la influencia de la estrategia de gamificación en la viabilidad en la expresión escrita en inglés en estudiantes de una universidad del Ecuador, 2023 	<p>estudiantes de una universidad del Ecuador, 2023.</p> <p>Existe relación significativa entre la estrategia de gamificación de utilidad en la expresión escrita en inglés en estudiantes de una universidad del Ecuador, 2023.</p> <p>Existe relación significativa entre la estrategia de gamificación como viabilidad en</p>						<p>Redactar situaciones de la vida cotidiana</p>	
								Corrección	<p>Revisar palabras</p> <p>Revisar contenidos</p> <p>Revisar sintaxis</p>
								Organización	<p>Relacion con otras palabras</p> <p>Uso particular de la lengua</p> <p>Aprendizaje de palabras</p>
								Lenguaje	<p>Dominio de patrones con otras palabras</p> <p>Tiempos verbales</p> <p>Reglas de ortografía</p>

<p>¿De qué manera la estrategia de gamificación incide en la aplicación influye en la experiencia divertida en la expresión escrita en ingles en estudiantes de una universidad del Ecuador, 2023?</p> <p>¿De qué manera la estrategia de gamificación influye en la participación de la expresión escrita en ingles en estudiantes de una universidad del Ecuador, 2023?</p>	<p>Especificar la influencia de la estrategia de gamificación en la aplicación de la expresión escrita en ingles en estudiantes de una universidad del Ecuador, 2023;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Especificar la influencia de la estrategia de gamificación como participación activa en la expresión escrita en ingles en estudiantes de una universidad del Ecuador, 2023. 	<p>la experiencia divertida en la expresión escrita en ingles en estudiantes de una universidad del Ecuador, 2023.</p> <p>Existe relación significativa entre la estrategia de gamificación participación en la expresión escrita en ingles en estudiantes de una universidad del Ecuador, 2023</p>							
---	---	---	--	--	--	--	--	--	--

Brindando indicaciones para el desarrollo del cuestionario



Solicitud para la aplicación del cuestionario



The image shows a screenshot of an email message. At the top left, there is a circular profile picture of a woman with dark hair, followed by the name 'Karine Soleil Jalca' and the email address 'Para: jose.albans@ug.edu.ec'. At the top right, there are three red icons (reply, reply all, forward) and a timestamp 'Mié 15/11/2023 10:32'. The main body of the email contains the following text:

Msc.
Jose Dionel Alban Sanchez
Decano de la Facultad de Filosofía y Letras
Universidad de Guayaquil

Presente.

Reciba un cordial saludo de mi parte, soy Karina Jalca Angulo identificada con C.I. 0923946594 estudiante de postgrado Maestría en Docencia Universitaria del tercer ciclo en la Universidad César Vallejo de la filial Piura – Perú ante usted con debido respeto me presento y expongo :

Que para proyecto de mi Tesis titulado "Estrategia Gamificación y la expresión escrita del inglés en estudiantes del primer ciclo de una universidad, Ecuador 2023 "es necesario aplicar un cuestionario a estudiantes universitarios para conocer cómo influye la Estrategia de Gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje de los discentes, cuando inician su formación en el idioma principalmente en la expresión escrita que es una de las habilidades en las cuales varios presentan dificultad debido a que no se presentan métodos innovadores aplicados actividades lúdicas para interesar al estudiantado, este cuestionario sería aplicado a un número de 70 estudiantes. Por tal motivo me dirijo a usted a fin de solicitarle la realización del mismo a inicios del mes de Noviembre del presente año.

Guayaquil, 11 de Diciembre del 2023

Msc. Jose Dionel Alban Sanchez

Decano de la Facultad de Filosofía y Letras Universidad de Guayaquil

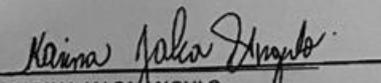
Presente.

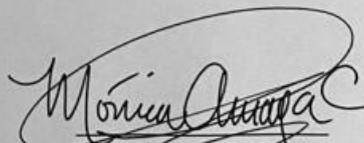
Reciba un cordial saludo de mi parte, soy Karina Jalca Angulo identificada con C.I. 0923946594 estudiante de postgrado Maestría en Docencia Universitaria del tercer ciclo en la Universidad César Vallejo de la filial Piura –Perú ante usted con debido respeto me presento y expongo:

Que para proyecto de mi Tesis titulado “Estrategia de Gamificación y la expresión escrita del inglés en estudiantes del primer ciclo de una universidad, Ecuador 2023 “ es necesario aplicar un cuestionario a estudiantes universitarios para conocer cómo influye la Estrategia de Gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje de los discentes, cuando inician su formación en el idioma principalmente en la expresión escrita que es una de las habilidades en las cuales varios presentan dificultad debido a que no se presentan métodos innovadores aplicados actividades lúdicas para interesar al estudiantado dado que en nuestro país muchos de estos estudiantes provienen de instituciones en las cuales no se promueven técnicas innovadoras que permitan la adquisición del idioma con facilidad , en esta búsqueda me he propuesto Determinar la relación que existe entre la estrategia de gamificación y la expresión escrita del idioma inglés en una universidad del Ecuador, 2023 siendo una investigación básica con un Diseño de investigación Cuantitativa-Correlacional que puede ser utilizada para mejorar el desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje , este cuestionario sería aplicado a exclusivamente a estudiantes de la Carrera Pedagogía en Idiomas en Lenguas y Lingüística a estudiantes que curse el primer año de Facultad de Filosofía, Letras y Cultura de La Educación. Por tal motivo me dirijo a usted a fin de solicitarle la realización del mismo a inicios del mes de Noviembre del presente año.

Cabe indicar que se conservara los datos recolectados en el cuestionario manera anónima, sin perjuicio a la institución se garantiza total confidencialidad.

POR LO EXPUESTO: Ruego a usted acceder a lo solicitado


KARINA JALCA ANGULO
CI: 0923946594
CEL. 0989712965-0969133983
E-mail djalcaan17@ucvvirtual.edu.pe
lourdeski@hotmail.com


Dra. Mónica Amaya Cueva
DNI. 176110952
TUTORA

Solicitud para la aplicación del cuestionario

JOSE DIONEL ALBAN SANCHEZ <jose.albans@ug.edu.ec>

Vie 1/12/2023 19:48

Para: Pedro Julio Rizzo Bajaña <pedro.rizzob@ug.edu.ec>

CC: lourdeskj@hotmail.com <lourdeskj@hotmail.com>

Estimado Dr.

Remito el correo que antecede, referente a la solicitud de aplicación de cuestionario de un tema de tesis doctoral de una estudiante de la Universidad César Vallejo de la filial Piura, para su conocimiento y análisis de pertinencia.

Saludos cordiales.

Con sentimiento y distinguida consideración,

MSc. José Albán Sánchez

DECANO

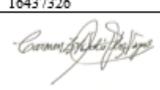


www.ug.edu.ec
Cda. Universitaria "Universidad de Guayaquil"
Av. Delta S/N y Av. Kennedy

1. Datos generales del Juez

Nombre del juez:	CARMEN GRACIELA ARBULU PÉREZ VARGAS
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Área de formación académica:	Clinica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docencia Universitaria, Gestión Pública
Institución donde labora:	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)

1

Experiencia en Investigación	Título del estudio realizado.
DNI:	16437326
Firma del experto:	

2. Propósito de la evaluación:

Zoom | Ventana | Macro

1. Datos generales del Juez

Nombre del juez:	HÉCTOR EDDY PAREDES JIMBO
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clinica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docencia en educación básica y bachillerato, Gestión pública
Institución donde labora:	Unidad Educativa Eloy Ortega Soto
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación	Título del estudio realizado.
DNI:	0919817031
Firma del experto:	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario sobre expresión escrita del inglés
Autor (a):	Karina Jalca Angulo
Objetivo:	Expresión escrita del inglés
Administración:	Karina Jalca Angulo
Año:	2023
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de primer ciclo de una universidad, Ecuador.
Dimensiones:	Contenido. Redacción. Corrección. Organización. Lenguaje
Confiabilidad:	Alfa de Cronbach

1. Datos generales del Juez

Nombre del juez:	MÓNICA BEATRIZ ANDRADE ZUÑIGA
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docencia en educación básica, Gestión pública
Institución donde labora:	Escuela de educación Básica Fiscal Enrique Ibáñez Mora
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación	Título del estudio realizado.
DNI:	0919269902
Firma del experto:	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario sobre expresión escrita del inglés
Autor (a):	Karina Jalca Angulo
Objetivo:	Expresión escrita del inglés
Administración:	Karina Jalca Angulo
Año:	2023
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de primer ciclo de una universidad, Ecuador.
Dimensiones:	Contenido. Redacción. Corrección. Organización. Lenguaje
Confiabilidad:	Alfa de <u>Cronbach</u>
Escala:	Nominal
Niveles o rango:	Nunca (1)

1. Datos generales del Juez

Nombre del juez:	JUNIOR FABRIZIO CONTRERAS BERMELO
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docencia en educación básica, Gestión pública
Institución donde labora:	Escuela de Educación Básica Fiscal ENRIQUE IBÁÑEZ MORA
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación	Título del estudio realizado.
DNI:	0918525932
Firma del experto:	

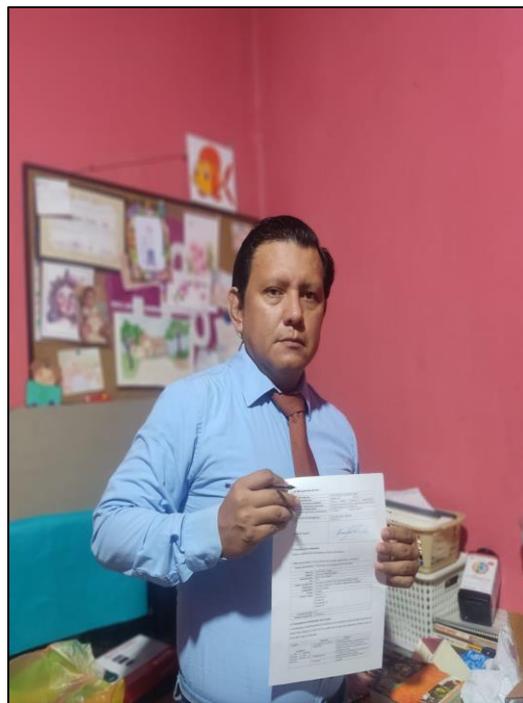
2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario sobre expresión escrita del inglés
Autor (a):	Karina Jalca Angulo
Objetivo:	Expresión escrita del inglés
Administración:	Karina Jalca Angulo
Año:	2023
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de primer ciclo de una universidad, Ecuador.
Dimensiones:	Contenido. Redacción. Corrección. Organización. Lenguaje

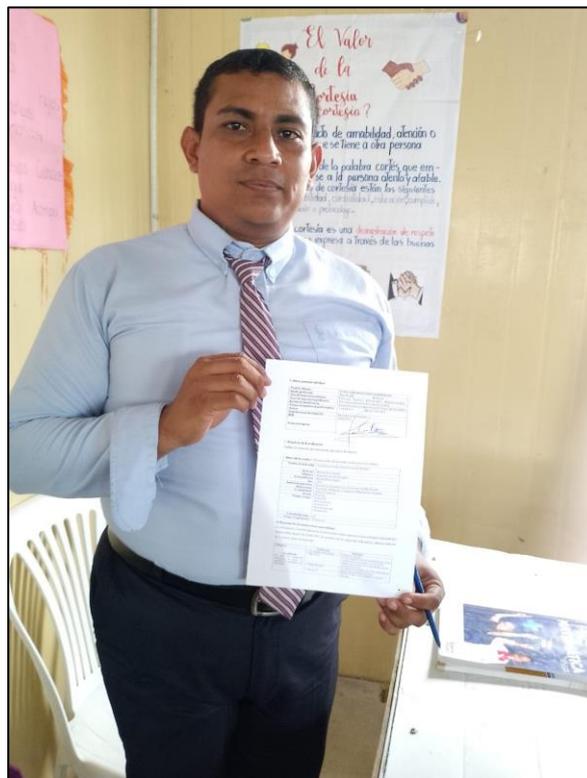
Mtr. HÉCTOR EDDY PAREDES JIMBO



MSc. MÓNICA BEATRIZ ANDRADE ZUÑIGA



MSc. JUNIOR FABRIZIO CONTRERAS BERMELO



VALIDEZ POR JUICIO DE EXPERTOS

Señora: Karina Jalca Angulo

Presente

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del programa de Docencia Universitaria de la Universidad César Vallejo, en la sede Piura, promoción 2023, aula ..., requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi trabajo de investigación.

El título nombre del proyecto de investigación es: Estrategia gamificación y la expresión escrita del inglés en estudiantes del primer ciclo de una universidad, Ecuador, 2023 y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente



Karina Jalca Angulo

CI 0923946594

CEL. 0989712965-0969133983

E-mail djalcaan17@ucvvirtual.edu.pe
lourdeskj@hotmail.com

1. Datos generales del Juez

Nombre del juez:	CARMEN GRACIELA ARBULÚ PÉREZ VARGAS
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docencia Universitaria, Gestión Pública
Institución donde labora:	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación	Título del estudio realizado.
DNI:	16437326
Firma del experto:	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento **Cuestionario en escala de Likert** por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Cuestionario tipo Likert para
Autor (a):	Karina Jalca Angulo
Objetivo:	Aplicar la validez de contenido para un cuestionario con escala tipo Likert
Administración:	La aplicación del instrumento se realizará según las instrucciones. Se seguirá un el protocolo y las directrices establecidas para garantizar la consistencia y la precisión de los resultados.
Año:	2023
Ámbito de aplicación:	Educación Superior Universitaria
Dimensiones:	Motivación, Utilidad, viabilidad, aplicación, participación
Confiabilidad:	Coefficiente Alfa de Cronbach
Escala:	
Niveles o rango:	4: Alto nivel 3: Moderado nivel 2: Bajo Nivel 1: No cumple con el criterio
Cantidad de ítems:	27
Tiempo de aplicación:	45 minutos

4. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario sobre expresión escrita del inglés elaborado por Karina Jalca Angulo en el año 2023 de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

4: Alto nivel

3: Moderado nivel

2: Bajo Nivel

1: No cumple con el criterio

Instrumento Cuestionario tipo Likert que mide la variable 01: Estrategia de Gamificación estará destinado a los estudiantes.

Definición de la variable:

Es considerada como estrategia didáctica y motivacional que sirve para proceso cognitivo de la conciencia que consiste en el reconocimiento, interpretación y significación para la elaboración de juicios en torno a las sensaciones obtenidas del ambiente físico y social, en el que intervienen otros procesos psíquicos entre los que se encuentran el aprendizaje, la memoria y la simbolización (Guevara, 2018)

Dimensión 1: Motivación

Definición de la dimensión:

Para gamificar una actividad es necesario encontrar la forma correcta de motivar a la persona adecuada en el momento adecuado y tener en cuenta que la motivación puede ser de dos tipos diferentes: motivación intrínseca (inherente a la persona, lo realiza por su propio bien o interés) y motivación extrínseca (exterior a la persona, lo realiza por la recompensa o feedback) **Fuente especificada no válida.**

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Motivacion para desarrollar el juego de forma individual	1. ¿Considera usted que se requiere de motivación para ejecutar un juego?	4	4	4	Todos los ítems son claros en su formulación, ya que cada uno plantea de manera directa una consulta sobre la motivación y juegos. Los ítems son coherentes entre sí y se centran en el tema de la motivación en relación con los juegos. Todos se alinean con la idea de comprender la percepción de la importancia de la motivación en el contexto de juegos educativos. Son relevantes conocer la percepción sobre la necesidad de que los docentes utilicen herramientas lúdicas y sobre la importancia de la motivación colectiva en el contexto educativo.
	2. ¿Cree usted adecuado que se realicen actividades motivadoras vinculadas con el juego?	4	4	4	NINGUNA
	3. ¿Considera necesario que el docente utilice herramientas que promuevan la enseñanza a	4	4	3	Se sugiere: ¿Cree usted que es importante que los docentes incorporen herramientas lúdicas que hagan la enseñanza más entretenida y atractiva?

	través de juegos divertidos?				
Motivacion para realizar la actividad de forma colectiva	4.¿Cree usted conveniente que se formen grupos equipos al momento de desarrollar una actividad inmersa en el juego?	3	4	4	¿Cree usted que la inclusión de elementos lúdicos en las actividades en equipo facilita el aprendizaje y comprensión de los temas tratados?"
	5. ¿Considera que las actividades grupales deban contemplar el juego como ayuda para el desarrollo de un tema?	3	4	4	¿Opina que las actividades en equipo deberían incluir elementos lúdicos como apoyo para profundizar en los temas tratados?"
Motivacion entre pares	6.¿Cree usted necesario que exista apoyo entre los compañeros de aula a fin de ejecutar una actividad que implique juegos educativos?	3	4	4	¿En qué medida siente que la motivación y el compromiso de sus compañeros influyen en su propio nivel de entusiasmo y participación en proyectos o actividades grupales?
	7.¿Dentro de la institución participa de manera activa en motivar a sus compañeros?	4	a	4	NINGUNA

Dimensión 2: Utilidad

Definición de la dimensión:

Es una técnica de aprendizaje cuya utilidad se basa en 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 (Gaitán, 2018).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Recopilación de recursos	8. ¿Considera adecuado que dentro de las actividades que se desarrollen puedan utilizarse los recursos vistos en clase?	4	4	4	NINGUNA
Uso del juego	9. ¿Consideras importante aprender temas complejos mediante el juego?	4	4	4	NINGUNA
Practica a través de la ludificación	10. ¿Crees importante que las tareas que se envíen sean específicamente mediante juegos?	4	4	4	NINGUNA
	11. ¿Consideras importante que el docente pueda aplicar la lúdica al momento de desarrollar una actividad?	4	4	4	NINGUNA

Dimensión 3: Viabilidad

Definición de la dimensión:

La viabilidad de implementar herramientas de la gamificación añade el integrar a los diseñadores y sus usuarios, quienes se relacionan con la actividad para abrir un espacio en donde sea posible dar una mayor exposición a su trabajo (Lizano, 2018)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Integración curricular	12. ¿Considera importante que la gamificación forme parte del currículo del ministerio de educación?	4	4	4	Todos los ítems son claros en su formulación, ya que cada uno plantea de manera directa una consulta sobre la motivación y juegos. Todos los ítems son claros en su formulación, ya que cada uno plantea de manera directa una consulta sobre la motivación y juegos.

					<p>Los ítems son coherentes entre sí y se centran en el tema de la motivación en relación con los juegos. Todos se alinean con la idea de comprender la percepción de la importancia de la motivación en el contexto de juegos educativos.</p> <p>Son relevantes conocer la percepción sobre la necesidad de que los docentes utilicen herramientas lúdicas y sobre la importancia de la motivación colectiva en el contexto educativo</p>
	13. ¿Cree importante que dentro del plantel se establezcan estrategias de gamificación como parte del currículo docente?	4	4	4	NINGUNA
Desarrollo de destrezas de forma ludica	14. ¿Considera importante el diseño lúdico dentro del aprendizaje?	4	4	4	NINGUNA
Acciones concretas	15. ¿Cree usted relevante el considerar acciones concretas por parte del docente para que el aprendizaje sea realmente lúdico?	4	4	4	NINGUNA
	16. ¿Considera necesario la intervención de las autoridades para generar normas que promuevan el aprendizaje lúdico dentro del aula?	4	4	4	NINGUNA

Dimensión 4: Aplicación

Definición de la dimensión:

La gamificación trata de llevar esto a la práctica, permitiendo propiciar aprendizajes mucho más ricos y atractivos para el alumnado. En la tarea por generar experiencias de aprendizaje motivadoras para el alumnado, existen herramientas digitales que permiten gamificar aprendizajes (Martin, 2022)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Uso de juegos	17. ¿Crees relevante que se desarrolle una aplicación acorde con las necesidades del estudiante?	4	4	4	Esta pregunta es relevante porque se centra en la pertinencia de adaptar herramientas tecnológicas a las necesidades de los estudiantes. Es directa y busca conocer la opinión sobre la importancia de personalizar herramientas educativas.
	18. ¿Estarías dispuesto a contribuir con aportes que mejoren una aplicación educativa?	4	4	4	NINGUNA
Desafíos	19. ¿Consideras que la generación actual esta apta para aceptar desafíos dentro del juego educativo?	4	4	4	NINGUNA
	20. ¿Crees importante que se establezcan desafíos en un juego?	4	4	4	NINGUNA
Recompensas	21. ¿Consideras importante se desarrollen recompensas en el juego para hacerlo atractivo a los jugadores?	4	4	4	¿Consideras importante desarrollar recompensas en el juego para hacerlo atractivo para los jugadores?

	22. ¿Crees relevante implementar niveles de recompensas en un juego?	4	4	4	¿Crees que es relevante implementar niveles de recompensas en un juego?
--	--	---	---	---	---

Dimensión 5: Participación

Definición de la dimensión:

La participación de los estudiantes el desarrollo de la gamificación ha sido objeto de debate y reflexión en la literatura académica. A través de una revisión de diversos estudios, se puede apreciar la importancia y los beneficios potenciales de la gamificación en este contexto (Arteaga y Guaña, 2023)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Aprendizaje autónomo	23. ¿Consideras que la gamificación aporta con su aprendizaje autónomo?	3	4	4	¿Crees que la gamificación contribuye al aprendizaje autónomo?
	24. ¿Cree importante el implementarla en todos los niveles de educación?	3	4	4	¿Consideras importante implementar la gamificación en todos los niveles de educación?
Desempeño del aula	25. ¿Consideras que la gamificación incentiva su participación en las actividades que se desarrollan dentro del aula?	3	4	4	¿Consideras que la gamificación incentiva su participación de las actividades en el aula?
Logro de metas	26. ¿Considera importante aplicar la gamificación para alcanzar el nivel de preparación requerido en el presente ciclo?				¿Consideras importante utilizar la gamificación para alcanzar los niveles de preparación requeridos en el ciclo actual?

Instrumento que mide la variable 02: Expresión escrita del inglés

Definición de la variable:

Es una de las cuatro habilidades básicas para poder comunicarse, la cual requiere de ciertos pasos que llevan consigo un producto final (Rodríguez y Vargas, 2020)

Dimensión 1: Contenido

Definición de la dimensión:

Es un tipo de análisis que tiene la ciencia social para captar aquello que contienen los productos sociales que generan los agentes en interacción con su medio (Ruiz, 2021)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comunicar con pronunciación aceptable en lengua inglesa	1. ¿Considera que los contenidos deben desarrollarse de manera sencilla para un mejor aprendizaje?	4	4	4	Claridad: El ítem es claro y directo. Coherencia: La pregunta se relaciona con la comunicación y el aprendizaje. Relevancia: Es relevante para entender cómo se abordan los contenidos
	2. ¿Cree que su pronunciación puede mejorar si conoce que los contenidos serán revisados?	4	4	4	Claridad: El ítem es claro y plantea una relación entre pronunciación y conocimiento de contenidos. Coherencia: Relaciona la pronunciación con la comprensión de contenidos. Relevancia: Es relevante para comprender la relación entre pronunciación y contenido
	3. ¿Considera oportuno que mediante el	4	4	4	Claridad: El ítem es claro en su relación

	juego se puedan desarrollar espacios que contribuyan con su pronunciación?				entre juego y pronunciación. Coherencia: Establece una conexión entre el juego y la mejora de la pronunciación. Relevancia: Es relevante para explorar el uso de juegos en la mejora de la pronunciación.
Usar las estructuras gramaticales	4. ¿Cree usted que el docente implementa todas las estructuras gramaticales dentro del aula?	4	4	4	Claridad: El ítem es claro al abordar la implementación de estructuras gramaticales por parte del docente. Coherencia: Está relacionado con la gramática en el aula. Relevancia: Es relevante para evaluar la enseñanza de gramática.
	5. ¿Considera importante que mediante el juego se puedan observar las estructuras gramaticales?	4	4	4	Claridad: El ítem es claro en su relación entre juego y observación de estructuras gramaticales. Coherencia: Establece una conexión entre el juego y la gramática. Relevancia: Es relevante para explorar el uso de juegos en la observación de gramática.
Utilizar el vocabulario adecuado	6. ¿Cree usted necesario que el desarrollo de un sistema que le permita incrementar y utilizar su	4	4	4	Claridad: El ítem es claro en su relación entre desarrollo de un sistema y vocabulario. Coherencia: Está relacionado con el

	vocabulario de inglés?				aumento del vocabulario. Relevancia: Es relevante para evaluar la necesidad de un sistema de incremento de vocabulario.
	7. ¿Dentro de la institución considera importante interactuar mediante el idioma inglés?	4	4	4	Claridad: El ítem es claro en su relación entre interacción y uso del idioma inglés. Coherencia: Está relacionado con la importancia de la interacción en inglés. Relevancia: Es relevante para evaluar la importancia de la interacción en inglés en la institución.

Dimensión 2: Redacción

Definición de la dimensión:

Es una forma de expresión donde se organiza la información o ideas de manera lógica y entendible (Tamay, Mashingashi y Ordoñez, 2023)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Redactar textos escritos	8. ¿Considera adecuado que mediante la redacción de textos escritos pueda reconocer su nivel de aprendizaje?	4	4	4	NINGUNA
Redactar reglas en el	9. ¿Considera importante que se realice una redacción	4	4	4	NINGUNA

aula	sobre las reglas que deben llevarse a cabo en el aula?				
Redactar situaciones en la vida cotidiana	10. ¿Cree importante que se deba desarrollar actividades que impliquen el redactar situaciones de la vida cotidiana?	4	4	4	NINGUNA

Dimensión 3: Corrección

Definición de la dimensión:

Es un proceso realizado por expertos en lenguaje que se encargan de que un texto, independientemente de su autor, sea inteligible por los lectores de una comunidad **Fuente especificada no válida.**

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Revisar palabras	11. ¿Considera importante que las correcciones que se realicen enfatizen también las palabras y no solo las oraciones?	4	4	4	NINGUNA
	12. ¿Cree importante que se puedan revisar las palabras mediante juegos dinámicos?	4	4	4	Claridad: El ítem es claro en su relación entre juego y observación de estructuras gramaticales. Coherencia: Establece una

					conexión entre el juego y la gramática. Relevancia: Es relevante para explorar el uso de juegos en la observación de gramática.
Revisar contenidos	13. ¿ Considera importante que se revisen los contenidos al momento de la corrección a diversos temas?	4	4	4	Claridad: El ítem es claro en su relación entre juego y observación de estructuras gramaticales. Coherencia: Establece una conexión entre el juego y la gramática. Relevancia: Es relevante para explorar el uso de juegos en la observación de gramática.
Revisar sintaxis	14. ¿Cree usted relevante hacer una revisión de la sintaxis?	4	4	4	NINGUNA
	15. ¿Considera necesario que la revisión que se realice a la sintaxis se utilice una aplicación ?	4	4	4	NINGUNA

Dimensión 4: Organización

Definición de la dimensión:

La organización de la clase permite que la intervención didáctica se encuentre estructurada de tal forma que se faciliten los procesos de enseñanza aprendizaje, se refiere a la disposición y estructuración adecuada del elemento humano **Fuente especificada no válida..**

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Relación con otras palabras	¿Crees relevante que mediante la organización se puedan establecer	4	4	4	En general, los ítems son claros, coherentes y relevantes en relación con los temas

	adecuadamente la relación de palabras?				que abordan. Las preguntas son directas y plantean relaciones claras entre la redacción y el aprendizaje, la importancia de las reglas en el aula y la redacción de situaciones de la vida cotidiana. No se observan problemas significativos en los ítems.
so particular de la lengua	¿Considera importante conocer adecuadamente como hacer uso de la lengua en inglés?	4	4	4	
	¿Crees importante que se establezcan reglas dentro del aula que enfatizen el uso particular de la lengua?	4	4	4	
Aprendizaje de palabras	¿Consideras importante el aprendizaje de palabras de forma diaria?	4	4	4	
	¿Crees relevante implementar niveles de recompensas en un juego?	4	4	4	

Dimensión 5: Lenguaje

Definición de la dimensión:

Son palabras, en apariencia, sencillas que a menudo llegamos a usar como sinónimos **Fuente especificada no válida.**

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Dominio de patrones con otras palabras	¿Consideras que la enseñanza del inglés recibida le permite dominio de patrones con otras palabras?	4	4	4	NINGUNA
	¿Cree importante que en la expresión escrita del inglés desarrollar patrones que faciliten el aprendizaje?	4	4	4	NINGUNA
Tiempos verbales	¿Consideras que el aprendizaje sobre los tiempos verbales se desarrolla de manera adecuada?	4	4	4	NINGUNA
Reglas de ortografía	¿Considera importante que de manera continua se desarrollen actividades que faciliten conocer las reglas de ortografía en el idioma inglés?	4	4	4	NINGUNA

4. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario sobre expresión escrita del inglés elaborado por Karina Jalca Angulo en el año 2023 de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

4: Alto nivel

3: Moderado nivel

2: Bajo Nivel

1: No cumple con el criterio

Instrumento Cuestionario tipo Likert que mide la variable 01: Estrategia de Gamificación estará destinado a los estudiantes.

Definición de la variable:

Es considerada como estrategia didáctica y motivacional que sirve para proceso cognitivo de la conciencia que consiste en el reconocimiento, interpretación y significación para la elaboración de juicios en torno a las sensaciones obtenidas del ambiente físico y social, en el que intervienen otros procesos psíquicos entre los que se encuentran el aprendizaje, la memoria y la simbolización (Guevara, 2018)

Dimensión 1: Motivación

Definición de la dimensión:

Para gamificar una actividad es necesario encontrar la forma correcta de motivar a la persona adecuada en el momento adecuado y tener en cuenta que la motivación puede ser de dos tipos diferentes: motivación intrínseca (inherente a la persona, lo realiza por su propio bien o interés) y motivación extrínseca (exterior a la persona, lo realiza por la recompensa o feedback) **Fuente especificada no válida.**

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Motivación para desarrollar el juego de forma individual	27. ¿Considera usted que se requiere de motivación para ejecutar un juego?	4	4	4	Todos los ítems son claros en su formulación, ya que cada uno plantea de manera directa una consulta sobre la motivación y juegos. Los ítems son coherentes entre sí y se centran en el tema de la motivación en relación con los juegos. Todos se alinean con la idea de comprender la percepción de la importancia de la motivación en el contexto de juegos educativos. Son relevantes conocer la percepción sobre la necesidad de que los docentes utilicen herramientas lúdicas y sobre la importancia de la motivación colectiva en el contexto educativo.
	28. ¿Cree usted adecuado que se realicen actividades motivadoras vinculadas con el juego?	4	4	4	NINGUNA
	29. ¿Considera necesario que el docente utilice herramientas que promuevan la enseñanza a través de juegos divertidos?	4	4	3	Se sugiere: ¿Cree usted que es importante que los docentes incorporen herramientas lúdicas que hagan la enseñanza más

					entretenida y atractiva?
Motivacion para realizar la actividad de forma colectiva	30. ¿Cree usted conveniente que se formen grupos equipos al momento de desarrollar una actividad inmersa en el juego?	3	4	4	¿Cree usted que la inclusión de elementos lúdicos en las actividades en equipo facilita el aprendizaje y comprensión de los temas tratados?"
	31. ¿Considera que las actividades grupales deban contemplar el juego como ayuda para el desarrollo de un tema?	3	4	4	¿Opina que las actividades en equipo deberían incluir elementos lúdicos como apoyo para profundizar en los temas tratados?"
Motivacion entre pares	32. ¿Cree usted necesario que exista apoyo entre los compañeros de aula a fin de ejecutar una actividad que implique juegos educativos?	3	4	4	¿En qué medida siente que la motivación y el compromiso de sus compañeros influyen en su propio nivel de entusiasmo y participación en proyectos o actividades grupales?
	33. ¿Dentro de la institución participa de manera activa en motivar a sus compañeros?	4	a	4	NINGUNA

Dimensión 2: Utilidad

Definición de la dimensión:

Es una técnica de aprendizaje cuya utilidad se basa en 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 (Gaitán, 2018).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Recopilacion de recursos	34. ¿Considera adecuado que dentro de las actividades que se desarrollen puedan utilizarse los	4	4	4	NINGUNA

	recursos vistos en clase?				
Uso del juego	35. ¿Consideras importante aprender temas complejos mediante el juego?	4	4	4	NINGUNA
Practica a través de la ludificación	36. ¿Crees importante que las tareas que se envíen sean específicamente mediante juegos?	4	4	4	NINGUNA
	37. ¿Consideras importante que el docente pueda aplicar la lúdica al momento de desarrollar una actividad?	4	4	4	NINGUNA

Dimensión 3: Viabilidad

Definición de la dimensión:

La viabilidad de implementar herramientas de la gamificación añade el integrar a los diseñadores y sus usuarios, quienes se relacionan con la actividad para abrir un espacio en donde sea posible dar una mayor exposición a su trabajo (Lizano, 2018)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Integración curricular	38. ¿Considera importante que la gamificación forme parte del currículo del ministerio de educación?	4	4	4	<p>Todos los ítems son claros en su formulación, ya que cada uno plantea de manera directa una consulta sobre la motivación y juegos.</p> <p>Todos los ítems son claros en su formulación, ya que cada uno plantea de manera directa una consulta sobre la motivación y juegos.</p> <p>Los ítems son coherentes entre sí y se centran en el tema de la motivación en relación con los juegos. Todos se alinean con la idea de comprender la percepción de la importancia de la motivación en el</p>

					<p>contexto de juegos educativos.</p> <p>Son relevantes conocer la percepción sobre la necesidad de que los docentes utilicen herramientas lúdicas y sobre la importancia de la motivación colectiva en el contexto educativo</p>
	39. ¿Cree importante que dentro del plantel se establezcan estrategias de gamificación como parte del currículo docente?	4	4	4	NINGUNA
Desarrollo de destrezas de forma ludica	40. ¿Considera importante el diseño lúdico dentro del aprendizaje?	4	4	4	NINGUNA
Acciones concretas	41. ¿Cree usted relevante el considerar acciones concretas por parte del docente para que el aprendizaje sea realmente lúdico?	4	4	4	NINGUNA
	42. ¿Considera necesario la intervención de las autoridades para generar normas que promuevan el aprendizaje lúdico dentro del aula?	4	4	4	NINGUNA

Dimensión 4: Aplicación

Definición de la dimensión:

La gamificación trata de llevar esto a la práctica, permitiendo propiciar aprendizajes mucho más ricos y atractivos para el alumnado. En la tarea por generar experiencias de aprendizaje

motivadoras para el alumnado, existen herramientas digitales que permiten gamificar aprendizajes (Martin, 2022)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Uso de juegos	43. ¿Crees relevante que se desarrolle una aplicación acorde con las necesidades del estudiante?	4	4	4	Esta pregunta es relevante porque se centra en la pertinencia de adaptar herramientas tecnológicas a las necesidades de los estudiantes. Es directa y busca conocer la opinión sobre la importancia de personalizar herramientas educativas.
	44. ¿Estarías dispuesto a contribuir con aportes que mejoren una aplicación educativa?	4	4	4	NINGUNA
Desafíos	45. ¿Consideras que la generación actual esta apta para aceptar desafíos dentro del juego educativo?	4	4	4	NINGUNA
	46. ¿Crees importante que se establezcan desafíos en un juego?	4	4	4	NINGUNA
Recompensas	47. ¿Consideras importante se desarrollen recompensas en el juego para hacerlo atractivo a los jugadores?	4	4	4	¿Consideras importante desarrollar recompensas en el juego para hacerlo atractivo para los jugadores?
	48. ¿Crees relevante implementar niveles de recompensas en un juego?	4	4	4	¿Crees que es relevante implementar niveles de recompensas en un juego?

Dimensión 5: Participación

Definición de la dimensión:

La participación de los estudiantes en el desarrollo de la gamificación ha sido objeto de debate y reflexión en la literatura académica. A través de una revisión de diversos estudios, se puede apreciar la importancia y los beneficios potenciales de la gamificación en este contexto (Arteaga y Guaña, 2023)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Aprendizaje autónomo	49. ¿Consideras que la gamificación aporta con su aprendizaje autónomo?	3	4	4	¿Crees que la gamificación contribuye al aprendizaje autónomo?
	50. ¿Cree importante el implementarla en todos los niveles de educación?	3	4	4	¿Consideras importante implementar la gamificación en todos los niveles de educación?
Desempeño del aula	51. ¿Consideras que la gamificación incentiva su participación en las actividades que se desarrollan dentro del aula?	3	4	4	¿Consideras que la gamificación incentiva su participación de las actividades en el aula?
Logro de metas	52. ¿Considera importante aplicar la gamificación para alcanzar el nivel de preparación requerido en el presente ciclo?				¿Consideras importante utilizar la gamificación para alcanzar los niveles de preparación requeridos en el ciclo actual?

Instrumento que mide la variable 02: Expresión escrita del inglés

Definición de la variable:

Es una de las cuatro habilidades básicas para poder comunicarse, la cual requiere de ciertos pasos que llevan consigo un producto final (Rodríguez y Vargas, 2020)

Dimensión 1: Contenido

Definición de la dimensión:

Es un tipo de análisis que tiene la ciencia social para captar aquello que contienen los productos sociales que generan los agentes en interacción con su medio (Ruiz, 2021)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comunicar con pronunciaci3n aceptable en lengua inglesa	16. ¿Considera que los contenidos deben desarrollarse de manera sencilla para un mejor aprendizaje?	4	4	4	Claridad: El ítem es claro y directo. Coherencia: La pregunta se relaciona con la comunicaci3n y el aprendizaje. Relevancia: Es relevante para entender c3mo se abordan los contenidos
	17. ¿Cree que su pronunciaci3n puede mejorar si conoce que contenidos ser3n revisados?	4	4	4	Claridad: El ítem es claro y plantea una relaci3n entre pronunciaci3n y conocimiento de contenidos. Coherencia: Relaciona la pronunciaci3n con la compresi3n de contenidos. Relevancia: Es relevante para comprender la relaci3n entre pronunciaci3n y contenido
	18. ¿Considera oportuno que mediante el juego se puedan desarrollar espacios que contribuyan con su pronunciaci3n?	4	4	4	Claridad: El ítem es claro en su relaci3n entre juego y pronunciaci3n. Coherencia: Establece una conexi3n entre el juego y la mejora de la pronunciaci3n.

					Relevancia: Es relevante para explorar el uso de juegos en la mejora de la pronunciación.
Usar las estructuras gramaticales	19. ¿Cree usted que el docente implementa todas las estructuras gramaticales dentro del aula?	4	4	4	Claridad: El ítem es claro al abordar la implementación de estructuras gramaticales por parte del docente. Coherencia: Está relacionado con la gramática en el aula. Relevancia: Es relevante para evaluar la enseñanza de gramática.
	20. ¿Considera importante que mediante el juego se puedan observar las estructuras gramaticales?	4	4	4	Claridad: El ítem es claro en su relación entre juego y observación de estructuras gramaticales. Coherencia: Establece una conexión entre el juego y la gramática. Relevancia: Es relevante para explorar el uso de juegos en la observación de gramática.
Utilizar el vocabulario adecuado	21. ¿Cree usted necesario que el desarrollo de un sistema que le permita incrementar y utilizar su vocabulario de inglés?	4	4	4	Claridad: El ítem es claro en su relación entre desarrollo de un sistema y vocabulario. Coherencia: Está relacionado con el aumento del vocabulario. Relevancia: Es relevante para evaluar la necesidad de un sistema de incremento de vocabulario.

	22. ¿Dentro de la institución considera importante interactuar mediante el idioma inglés?	4	4	4	Claridad: El ítem es claro en su relación entre interacción y uso del idioma inglés. Coherencia: Está relacionado con la importancia de la interacción en inglés. Relevancia: Es relevante para evaluar la importancia de la interacción en inglés en la institución.
--	---	---	---	---	---

Dimensión 2: Redacción

Definición de la dimensión:

Es una forma de expresión donde se organiza la información o ideas de manera lógica y entendible (Tamay, Mashingashi y Ordoñez, 2023)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Redactar textos escritos	23. ¿Considera adecuado que mediante la redacción de textos escritos pueda reconocer su nivel de aprendizaje?	4	4	4	NINGUNA
Redactar reglas en el aula	24. ¿Considera importante que se realice una redacción sobre las reglas que deben llevarse a cabo en el aula?	4	4	4	NINGUNA
Redactar situaciones	25. ¿Cree importante que se deba	4	4	4	NINGUNA

en la vida cotidiana	desarrollar actividades que impliquen el redactar situaciones de la vida cotidiana?				
----------------------	---	--	--	--	--

Dimensión 3: Corrección

Definición de la dimensión:

Es un proceso realizado por expertos en lenguaje que se encargan de que un texto, independientemente de su autor, sea inteligible por los lectores de una comunidad **Fuente especificada no válida.**

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Revisar palabras	26. ¿Considera importante que las correcciones que se realicen enfatizen también las palabras y no solo las oraciones?	4	4	4	NINGUNA
	27. ¿Cree importante que se puedan revisar las palabras mediante juegos dinámicos?	4	4	4	Claridad: El ítem es claro en su relación entre juego y observación de estructuras gramaticales. Coherencia: Establece una conexión entre el juego y la gramática. Relevancia: Es relevante para explorar el uso de juegos en la observación de gramática.
Revisar contenidos	28. ¿ Considera importante	4	4	4	Claridad: El ítem es claro en su relación

	que se revisen los contenidos al momento de la corrección a diversos temas?				entre juego y observación de estructuras gramaticales. Coherencia: Establece una conexión entre el juego y la gramática. Relevancia: Es relevante para explorar el uso de juegos en la observación de gramática.
Revisar sintaxis	29. ¿Cree usted relevante hacer una revisión de la sintaxis?	4	4	4	NINGUNA
	30. ¿Considera necesario que la revisión que se realice a la sintaxis se utilice una aplicación ?	4	4	4	NINGUNA

Dimensión 4: Organización

Definición de la dimensión:

La organización de la clase permite que la intervención didáctica se encuentre estructurada de tal forma que se faciliten los procesos de enseñanza aprendizaje, se refiere a la disposición y estructuración adecuada del elemento humano **Fuente especificada no válida..**

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Relación con otras palabras	¿Crees relevante que mediante la organización se puedan establecer adecuadamente la relación de palabras?	4	4	4	En general, los ítems son claros, coherentes y relevantes en relación con los temas que abordan. Las preguntas son directas y plantean relaciones claras entre la redacción y el aprendizaje, la importancia de las reglas en el aula y la redacción de situaciones de la vida
so particular de la lengua	¿Considera importante conocer adecuadamente como hacer uso de la lengua en inglés?	4	4	4	
	¿Crees importante que se establezcan reglas dentro del aula que	4	4	4	

	enfaticen el uso particular de la lengua?				cotidiana. No se observan problemas significativos en los ítems.
Aprendizaje de palabras	¿Consideras importante el aprendizaje de palabras de forma diaria?	4	4	4	
	¿Crees relevante implementar niveles de recompensas en un juego?	4	4	4	

Dimensión 5: Lenguaje

Definición de la dimensión:

Son palabras, en apariencia, sencillas que a menudo llegamos a usar como sinónimos **Fuente especificada no válida.**

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Dominio de patrones con otras palabras	¿Consideras que la enseñanza del inglés recibida le permite dominio de patrones con otras palabras?	4	4	4	NINGUNA
	¿Cree importante que en la expresión escrita del inglés desarrollar patrones que faciliten el aprendizaje?	4	4	4	NINGUNA
Tiempos verbales	¿Consideras que el aprendizaje sobre los tiempos verbales se desarrolla de manera adecuada?	4	4	4	NINGUNA
Reglas de ortografía	¿Considera importante que de manera continua se desarrollen actividades que faciliten conocer las reglas de ortografía en el idioma inglés?	4	4	4	NINGUNA

4. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario sobre expresión escrita del inglés elaborado por Karina Jalca Angulo en el año 2023 de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

4: Alto nivel

3: Moderado nivel

2: Bajo Nivel

1: No cumple con el criterio

Instrumento Cuestionario tipo Likert que mide la variable 01: Estrategia de Gamificación estará destinado a los estudiantes.

Definición de la variable:

Es considerada como estrategia didáctica y motivacional que sirve para proceso cognitivo de la conciencia que consiste en el reconocimiento, interpretación y significación para la elaboración de juicios en torno a las sensaciones obtenidas del ambiente físico y social, en el que intervienen otros procesos psíquicos entre los que se encuentran el aprendizaje, la memoria y la simbolización (Guevara, 2018)

Dimensión 1: Motivación

Definición de la dimensión:

Para gamificar una actividad es necesario encontrar la forma correcta de motivar a la persona adecuada en el momento adecuado y tener en cuenta que la motivación puede ser de dos tipos diferentes: motivación intrínseca (inherente a la persona, lo realiza por su propio bien o interés) y motivación extrínseca (exterior a la persona, lo realiza por la recompensa o feedback) **Fuente especificada no válida.**

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Motivacion para desarrollar el juego de forma individual	53. ¿Considera usted que se requiere de motivación para ejecutar un juego?	4	4	4	Todos los ítems son claros en su formulación, ya que cada uno plantea de manera directa una consulta sobre la motivación y juegos. Los ítems son coherentes entre sí y se centran en el tema de la motivación en relación con los juegos. Todos se alinean con la idea de comprender la percepción de la importancia de la motivación en el contexto de juegos educativos. Son relevantes conocer la percepción sobre la necesidad de que los docentes utilicen herramientas lúdicas y sobre la importancia de la motivación colectiva en el contexto educativo.
	54. ¿Cree usted adecuado que se realicen actividades motivadoras vinculadas con el juego?	4	4	4	NINGUNA
	55. ¿Considera necesario que el docente utilice herramientas que promuevan la enseñanza a través de juegos divertidos?	4	4	3	Se sugiere: ¿Cree usted que es importante que los docentes incorporen herramientas lúdicas que hagan la enseñanza más

					entretenida y atractiva?
Motivacion para realizar la actividad de forma colectiva	56. ¿Cree usted conveniente que se formen grupos equipos al momento de desarrollar una actividad inmersa en el juego?	3	4	4	¿Cree usted que la inclusión de elementos lúdicos en las actividades en equipo facilita el aprendizaje y comprensión de los temas tratados?"
	57. ¿Considera que las actividades grupales deban contemplar el juego como ayuda para el desarrollo de un tema?	3	4	4	¿Opina que las actividades en equipo deberían incluir elementos lúdicos como apoyo para profundizar en los temas tratados?"
Motivacion entre pares	58. ¿Cree usted necesario que exista apoyo entre los compañeros de aula a fin de ejecutar una actividad que implique juegos educativos?	3	4	4	¿En qué medida siente que la motivación y el compromiso de sus compañeros influyen en su propio nivel de entusiasmo y participación en proyectos o actividades grupales?
	59. ¿Dentro de la institución participa de manera activa en motivar a sus compañeros?	4	a	4	NINGUNA

Dimensión 2: Utilidad

Definición de la dimensión:

Es una técnica de aprendizaje cuya utilidad se basa en 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 (Gaitán, 2018).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Recopilacion de recursos	60. ¿Considera adecuado que dentro de las actividades que se desarrollen puedan utilizarse los	4	4	4	NINGUNA

	recursos vistos en clase?				
Uso del juego	61. ¿Consideras importante aprender temas complejos mediante el juego?	4	4	4	NINGUNA
Practica a través de la ludificación	62. ¿Crees importante que las tareas que se envíen sean específicamente mediante juegos?	4	4	4	NINGUNA
	63. ¿Consideras importante que el docente pueda aplicar la lúdica al momento de desarrollar una actividad?	4	4	4	NINGUNA

Dimensión 3: Viabilidad

Definición de la dimensión:

La viabilidad de implementar herramientas de la gamificación añade el integrar a los diseñadores y sus usuarios, quienes se relacionan con la actividad para abrir un espacio en donde sea posible dar una mayor exposición a su trabajo (Lizano, 2018)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Integración curricular	64. ¿Considera importante que la gamificación forme parte del currículo del ministerio de educación?	4	4	4	<p>Todos los ítems son claros en su formulación, ya que cada uno plantea de manera directa una consulta sobre la motivación y juegos.</p> <p>Todos los ítems son claros en su formulación, ya que cada uno plantea de manera directa una consulta sobre la motivación y juegos.</p> <p>Los ítems son coherentes entre sí y se centran en el tema de la motivación en relación con los juegos. Todos se alinean con la idea de comprender la percepción de la importancia de la motivación en el</p>

					<p>contexto de juegos educativos.</p> <p>Son relevantes conocer la percepción sobre la necesidad de que los docentes utilicen herramientas lúdicas y sobre la importancia de la motivación colectiva en el contexto educativo</p>
	65. ¿Cree importante que dentro del plantel se establezcan estrategias de gamificación como parte del currículo docente?	4	4	4	NINGUNA
Desarrollo de destrezas de forma ludica	66. ¿Considera importante el diseño lúdico dentro del aprendizaje?	4	4	4	NINGUNA
Acciones concretas	67. ¿Cree usted relevante el considerar acciones concretas por parte del docente para que el aprendizaje sea realmente lúdico?	4	4	4	NINGUNA
	68. ¿Considera necesario la intervención de las autoridades para generar normas que promuevan el aprendizaje lúdico dentro del aula?	4	4	4	NINGUNA

Dimensión 4: Aplicación

Definición de la dimensión:

La gamificación trata de llevar esto a la práctica, permitiendo propiciar aprendizajes mucho más ricos y atractivos para el alumnado. En la tarea por generar experiencias de aprendizaje

motivadoras para el alumnado, existen herramientas digitales que permiten gamificar aprendizajes (Martin, 2022)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Uso de juegos	69. ¿Crees relevante que se desarrolle una aplicación acorde con las necesidades del estudiante?	4	4	4	Esta pregunta es relevante porque se centra en la pertinencia de adaptar herramientas tecnológicas a las necesidades de los estudiantes. Es directa y busca conocer la opinión sobre la importancia de personalizar herramientas educativas.
	70. ¿Estarías dispuesto a contribuir con aportes que mejoren una aplicación educativa?	4	4	4	NINGUNA
Desafíos	71. ¿Consideras que la generación actual esta apta para aceptar desafíos dentro del juego educativo?	4	4	4	NINGUNA
	72. ¿Crees importante que se establezcan desafíos en un juego?	4	4	4	NINGUNA
Recompensas	73. ¿Consideras importante se desarrollen recompensas en el juego para hacerlo atractivo a los jugadores?	4	4	4	¿Consideras importante desarrollar recompensas en el juego para hacerlo atractivo para los jugadores?
	74. ¿Crees relevante implementar niveles de recompensas en un juego?	4	4	4	¿Crees que es relevante implementar niveles de recompensas en un juego?

Dimensión 5: Participación

Definición de la dimensión:

La participación de los estudiantes el desarrollo de la gamificación ha sido objeto de debate y reflexión en la literatura académica. A través de una revisión de diversos estudios, se puede apreciar la importancia y los beneficios potenciales de la gamificación en este contexto (Arteaga y Guaña, 2023)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Aprendizaje autónomo	75. ¿Consideras que la gamificación aporta con su aprendizaje autónomo?	3	4	4	¿Crees que la gamificación contribuye al aprendizaje autónomo?
	76. ¿Cree importante el implementarla en todos los niveles de educación?	3	4	4	¿Consideras importante implementar la gamificación en todos los niveles de educación?
Desempeño del aula	77. ¿Consideras que la gamificación incentiva su participación en las actividades que se desarrollan dentro del aula?	3	4	4	¿Consideras que la gamificación incentiva su participación de las actividades en el aula?
Logro de metas	78. ¿Considera importante aplicar la gamificación para alcanzar el nivel de preparación requerido en el presente ciclo?				¿Consideras importante utilizar la gamificación para alcanzar los niveles de preparación requeridos en el ciclo actual?

Instrumento que mide la variable 02: Expresión escrita del inglés

Definición de la variable:

Es una de las cuatro habilidades básicas para poder comunicarse, la cual requiere de ciertos pasos que llevan consigo un producto final (Rodríguez y Vargas, 2020)

Dimensión 1: Contenido

Definición de la dimensión:

Es un tipo de análisis que tiene la ciencia social para captar aquello que contienen los productos sociales que generan los agentes en interacción con su medio (Ruiz, 2021)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comunicar con pronunciación aceptable en lengua inglesa	31. ¿Considera que los contenidos deben desarrollarse de manera sencilla para un mejor aprendizaje?	4	4	4	Claridad: El ítem es claro y directo. Coherencia: La pregunta se relaciona con la comunicación y el aprendizaje. Relevancia: Es relevante para entender cómo se abordan los contenidos
	32. ¿Cree que su pronunciación puede mejorar si conoce que los contenidos serán revisados?	4	4	4	Claridad: El ítem es claro y plantea una relación entre pronunciación y conocimiento de contenidos. Coherencia: Relaciona la pronunciación con la comprensión de contenidos. Relevancia: Es relevante para comprender la relación entre pronunciación y contenido
	33. ¿Considera oportuno que mediante el juego se puedan desarrollar espacios que contribuyan con su pronunciación?	4	4	4	Claridad: El ítem es claro en su relación entre juego y pronunciación. Coherencia: Establece una conexión entre el juego y la mejora de la pronunciación.

					Relevancia: Es relevante para explorar el uso de juegos en la mejora de la pronunciación.
Usar las estructuras gramaticales	34. ¿Cree usted que el docente implementa todas las estructuras gramaticales dentro del aula?	4	4	4	Claridad: El ítem es claro al abordar la implementación de estructuras gramaticales por parte del docente. Coherencia: Está relacionado con la gramática en el aula. Relevancia: Es relevante para evaluar la enseñanza de gramática.
	35. ¿Considera importante que mediante el juego se puedan observar las estructuras gramaticales?	4	4	4	Claridad: El ítem es claro en su relación entre juego y observación de estructuras gramaticales. Coherencia: Establece una conexión entre el juego y la gramática. Relevancia: Es relevante para explorar el uso de juegos en la observación de gramática.
Utilizar el vocabulario adecuado	36. ¿Cree usted necesario que el desarrollo de un sistema que le permita incrementar y utilizar su vocabulario de inglés?	4	4	4	Claridad: El ítem es claro en su relación entre desarrollo de un sistema y vocabulario. Coherencia: Está relacionado con el aumento del vocabulario. Relevancia: Es relevante para evaluar la necesidad de un sistema de incremento de vocabulario.

	37. ¿Dentro de la institución considera importante interactuar mediante el idioma inglés?	4	4	4	Claridad: El ítem es claro en su relación entre interacción y uso del idioma inglés. Coherencia: Está relacionado con la importancia de la interacción en inglés. Relevancia: Es relevante para evaluar la importancia de la interacción en inglés en la institución.
--	---	---	---	---	---

Dimensión 2: Redacción

Definición de la dimensión:

Es una forma de expresión donde se organiza la información o ideas de manera lógica y entendible (Tamay, Mashingashi y Ordoñez, 2023)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Redactar textos escritos	38. ¿Considera adecuado que mediante la redacción de textos escritos pueda reconocer su nivel de aprendizaje?	4	4	4	NINGUNA
Redactar reglas en el aula	39. ¿Considera importante que se realice una redacción sobre las reglas que deben llevarse a cabo en el aula?	4	4	4	NINGUNA
Redactar situaciones	40. ¿Cree importante que se deba	4	4	4	NINGUNA

en la vida cotidiana	desarrollar actividades que impliquen el redactar situaciones de la vida cotidiana?				
----------------------	---	--	--	--	--

Dimensión 3: Corrección

Definición de la dimensión:

Es un proceso realizado por expertos en lenguaje que se encargan de que un texto, independientemente de su autor, sea inteligible por los lectores de una comunidad **Fuente especificada no válida.**

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Revisar palabras	41. ¿Considera importante que las correcciones que se realicen enfatizen también las palabras y no solo las oraciones?	4	4	4	NINGUNA
	42. ¿Cree importante que se puedan revisar las palabras mediante juegos dinámicos?	4	4	4	Claridad: El ítem es claro en su relación entre juego y observación de estructuras gramaticales. Coherencia: Establece una conexión entre el juego y la gramática. Relevancia: Es relevante para explorar el uso de juegos en la observación de gramática.
Revisar contenidos	43. ¿ Considera importante	4	4	4	Claridad: El ítem es claro en su relación

	que se revisen los contenidos al momento de la corrección a diversos temas?				entre juego y observación de estructuras gramaticales. Coherencia: Establece una conexión entre el juego y la gramática. Relevancia: Es relevante para explorar el uso de juegos en la observación de gramática.
Revisar sintaxis	44. ¿Cree usted relevante hacer una revisión de la sintaxis?	4	4	4	NINGUNA
	45. ¿Considera necesario que la revisión que se realice a la sintaxis se utilice una aplicación ?	4	4	4	NINGUNA

Dimensión 4: Organización

Definición de la dimensión:

La organización de la clase permite que la intervención didáctica se encuentre estructurada de tal forma que se faciliten los procesos de enseñanza aprendizaje, se refiere a la disposición y estructuración adecuada del elemento humano **Fuente especificada no válida..**

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Relación con otras palabras	¿Crees relevante que mediante la organización se puedan establecer adecuadamente la relación de palabras?	4	4	4	En general, los ítems son claros, coherentes y relevantes en relación con los temas que abordan. Las preguntas son directas y plantean relaciones claras entre la redacción y el aprendizaje, la importancia de las reglas en el aula y la redacción de situaciones de la vida
so particular de la lengua	¿Considera importante conocer adecuadamente como hacer uso de la lengua en inglés?	4	4	4	
	¿Crees importante que se establezcan reglas dentro del aula que	4	4	4	

	enfaticen el uso particular de la lengua?				cotidiana. No se observan problemas significativos en los ítems.
Aprendizaje de palabras	¿Consideras importante el aprendizaje de palabras de forma diaria?	4	4	4	
	¿Crees relevante implementar niveles de recompensas en un juego?	4	4	4	

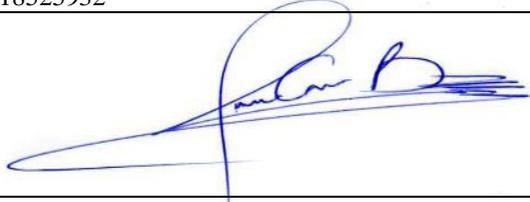
Dimensión 5: Lenguaje

Definición de la dimensión:

Son palabras, en apariencia, sencillas que a menudo llegamos a usar como sinónimos **Fuente especificada no válida.**

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Dominio de patrones con otras palabras	¿Consideras que la enseñanza del inglés recibida le permite dominio de patrones con otras palabras?	4	4	4	NINGUNA
	¿Cree importante que en la expresión escrita del inglés desarrollar patrones que faciliten el aprendizaje?	4	4	4	NINGUNA
Tiempos verbales	¿Consideras que el aprendizaje sobre los tiempos verbales se desarrolla de manera adecuada?	4	4	4	NINGUNA
Reglas de ortografía	¿Considera importante que de manera continua se desarrollen actividades que faciliten conocer las reglas de ortografía en el idioma inglés?	4	4	4	NINGUNA

1. Datos generales del Juez

Nombre del juez:	JUNIOR FABRIZIO CONTRERAS BERMELLO
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docencia en educación básica, Gestión pública
Institución donde labora:	Escuela de Educación Básica Fiscal ENRIQUE IBÁÑEZ MORA
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación	Título del estudio realizado.
DNI:	0918525932
Firma del experto:	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento **Cuestionario en escala de Likert** por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Cuestionario tipo Likert para
Autor (a):	Karina Jalca Angulo
Objetivo:	Aplicar la validez de contenido para un cuestionario con escala tipo Likert
Administración:	La aplicación del instrumento se realizará según las instrucciones. Se seguirá el protocolo y las directrices establecidas para garantizar la consistencia y la precisión de los resultados.
Año:	2023
Ámbito de aplicación:	Educación Superior Universitaria
Dimensiones:	Motivación, Utilidad, viabilidad, aplicación, participación
Confiabilidad:	Coeficiente Alfa de Cronbach
Escala:	
Niveles o rango:	4: Alto nivel 3: Moderado nivel 2: Bajo Nivel 1: No cumple con el criterio
Cantidad de ítems:	27
Tiempo de aplicación:	45 minutos

4. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario sobre expresión escrita del inglés elaborado por Karina Jalca Angulo en el año 2023 de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

4: Alto nivel

3: Moderado nivel

2: Bajo Nivel

1: No cumple con el criterio

Instrumento Cuestionario tipo Likert que mide la variable 01: Estrategia de Gamificación estará destinado a los estudiantes.

Definición de la variable:

Es considerada como estrategia didáctica y motivacional que sirve para proceso cognitivo de la conciencia que consiste en el reconocimiento, interpretación y significación para la elaboración de juicios en torno a las sensaciones obtenidas del ambiente físico y social, en el que intervienen otros

procesos psíquicos entre los que se encuentran el aprendizaje, la memoria y la simbolización (Guevara, 2018)

Dimensión 1: Motivación

Definición de la dimensión:

Para gamificar una actividad es necesario encontrar la forma correcta de motivar a la persona adecuada en el momento adecuado y tener en cuenta que la motivación puede ser de dos tipos diferentes: motivación intrínseca (inherente a la persona, lo realiza por su propio bien o interés) y motivación extrínseca (exterior a la persona, lo realiza por la recompensa o feedback) **Fuente especificada no válida.**

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Motivacion para desarrollar el juego de forma individual	79. ¿Considera usted que se requiere de motivación para ejecutar un juego?	4	4	4	<p>Todos los ítems son claros en su formulación, ya que cada uno plantea de manera directa una consulta sobre la motivación y juegos.</p> <p>Los ítems son coherentes entre sí y se centran en el tema de la motivación en relación con los juegos. Todos se alinean con la idea de comprender la percepción de la importancia de la motivación en el contexto de juegos educativos.</p> <p>Son relevantes conocer la percepción sobre la necesidad de que los docentes utilicen herramientas lúdicas y sobre la importancia de la motivación colectiva en el contexto educativo.</p>
	80. ¿Cree usted adecuado que se realicen actividades motivadoras vinculadas con el juego?	4	4	4	NINGUNA
	81. ¿Considera necesario que el docente utilice herramientas que promuevan la	4	4	3	Se sugiere: ¿Cree usted que es importante que los docentes incorporen herramientas lúdicas

	enseñanza a través de juegos divertidos?				que hagan la enseñanza más entretenida y atractiva?
Motivación para realizar la actividad de forma colectiva	82. ¿Cree usted conveniente que se formen grupos equipos al momento de desarrollar una actividad inmersa en el juego?	3	4	4	¿Cree usted que la inclusión de elementos lúdicos en las actividades en equipo facilita el aprendizaje y comprensión de los temas tratados?"
	83. ¿Considera que las actividades grupales deban contemplar el juego como ayuda para el desarrollo de un tema?	3	4	4	¿Opina que las actividades en equipo deberían incluir elementos lúdicos como apoyo para profundizar en los temas tratados?"
Motivación entre pares	84. ¿Cree usted necesario que exista apoyo entre los compañeros de aula a fin de ejecutar una actividad que implique juegos educativos?	3	4	4	¿En qué medida siente que la motivación y el compromiso de sus compañeros influyen en su propio nivel de entusiasmo y participación en proyectos o actividades grupales?
	85. ¿Dentro de la institución participa de manera activa en motivar a sus compañeros?	4	a	4	NINGUNA

Dimensión 2: Utilidad

Definición de la dimensión:

Es una técnica de aprendizaje cuya utilidad se basa en 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 (Gaitán, 2018).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Recopilación de recursos	86. ¿Considera adecuado que dentro de las actividades que se desarrollen puedan	4	4	4	NINGUNA

	utilizarse los recursos vistos en clase?				
Uso del juego	87. ¿Consideras importante aprender temas complejos mediante el juego?	4	4	4	NINGUNA
Practica a través de la ludificación	88. ¿Crees importante que las tareas que se envíen sean específicamente mediante juegos?	4	4	4	NINGUNA
	89. ¿Consideras importante que el docente pueda aplicar la lúdica al momento de desarrollar una actividad?	4	4	4	NINGUNA

Dimensión 3: Viabilidad

Definición de la dimensión:

La viabilidad de implementar herramientas de la gamificación añade el integrar a los diseñadores y sus usuarios, quienes se relacionan con la actividad para abrir un espacio en donde sea posible dar una mayor exposición a su trabajo (Lizano, 2018)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Integración curricular	90. ¿Considera importante que la gamificación forme parte del currículo del ministerio de educación?	4	4	4	<p>Todos los ítems son claros en su formulación, ya que cada uno plantea de manera directa una consulta sobre la motivación y juegos.</p> <p>Todos los ítems son claros en su formulación, ya que cada uno plantea de manera directa una consulta sobre la motivación y juegos.</p> <p>Los ítems son coherentes entre sí y se centran en el tema de la motivación en relación con los juegos. Todos se alinean con la idea de comprender la percepción de la importancia de la motivación en el</p>

					<p>contexto de juegos educativos.</p> <p>Son relevantes conocer la percepción sobre la necesidad de que los docentes utilicen herramientas lúdicas y sobre la importancia de la motivación colectiva en el contexto educativo</p>
	91. ¿Cree importante que dentro del plantel se establezcan estrategias de gamificación como parte del currículo docente?	4	4	4	NINGUNA
Desarrollo de destrezas de forma ludica	92. ¿Considera importante el diseño lúdico dentro del aprendizaje?	4	4	4	NINGUNA
Acciones concretas	93. ¿Cree usted relevante el considerar acciones concretas por parte del docente para que el aprendizaje sea realmente lúdico?	4	4	4	NINGUNA
	94. ¿Considera necesario la intervención de las autoridades para generar normas que promuevan el aprendizaje lúdico dentro del aula?	4	4	4	NINGUNA

Dimensión 4: Aplicación

Definición de la dimensión:

La gamificación trata de llevar esto a la práctica, permitiendo propiciar aprendizajes mucho más ricos y atractivos para el alumnado. En la tarea por generar experiencias de aprendizaje

motivadoras para el alumnado, existen herramientas digitales que permiten gamificar aprendizajes (Martin, 2022)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Uso de juegos	95. ¿Crees relevante que se desarrolle una aplicación acorde con las necesidades del estudiante?	4	4	4	Esta pregunta es relevante porque se centra en la pertinencia de adaptar herramientas tecnológicas a las necesidades de los estudiantes. Es directa y busca conocer la opinión sobre la importancia de personalizar herramientas educativas.
	96. ¿Estarías dispuesto a contribuir con aportes que mejoren una aplicación educativa?	4	4	4	NINGUNA
Desafíos	97. ¿Consideras que la generación actual esta apta para aceptar desafíos dentro del juego educativo?	4	4	4	NINGUNA
	98. ¿Crees importante que se establezcan desafíos en un juego?	4	4	4	NINGUNA
Recompensas	99. ¿Consideras importante se desarrollen recompensas en el juego para hacerlo atractivo a los jugadores?	4	4	4	¿Consideras importante desarrollar recompensas en el juego para hacerlo atractivo para los jugadores?
	100. ¿Crees relevante implementar niveles de recompensas en un juego?	4	4	4	¿Crees que es relevante implementar niveles de recompensas en un juego?

Dimensión 5: Participación

Definición de la dimensión:

La participación de los estudiantes en el desarrollo de la gamificación ha sido objeto de debate y reflexión en la literatura académica. A través de una revisión de diversos estudios, se puede apreciar la importancia y los beneficios potenciales de la gamificación en este contexto (Arteaga y Guaña, 2023)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Aprendizaje autónomo	101. ¿Consideras que la gamificación aporta con su aprendizaje autónomo?	3	4	4	¿Crees que la gamificación contribuye al aprendizaje autónomo?
	102. ¿Cree importante implementarla en todos los niveles de educación?	3	4	4	¿Consideras importante implementar la gamificación en todos los niveles de educación?
Desempeño del aula	103. ¿Consideras que la gamificación incentiva su participación en las actividades que se desarrollan dentro del aula?	3	4	4	¿Consideras que la gamificación incentiva su participación de las actividades en el aula?
Logro de metas	104. ¿Considera importante aplicar la gamificación para alcanzar el nivel de preparación requerido en el presente ciclo?				¿Consideras importante utilizar la gamificación para alcanzar los niveles de preparación requeridos en el ciclo actual?

Instrumento que mide la variable 02: Expresión escrita del inglés

Definición de la variable:

Es una de las cuatro habilidades básicas para poder comunicarse, la cual requiere de ciertos pasos que llevan consigo un producto final (Rodríguez y Vargas, 2020)

Dimensión 1: Contenido

Definición de la dimensión:

Es un tipo de análisis que tiene la ciencia social para captar aquello que contienen los productos sociales que generan los agentes en interacción con su medio (Ruiz, 2021)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comunicar con pronunciación aceptable en lengua inglesa	46. ¿Considera que los contenidos deben desarrollarse de manera sencilla para un mejor aprendizaje?	4	4	4	Claridad: El ítem es claro y directo. Coherencia: La pregunta se relaciona con la comunicación y el aprendizaje. Relevancia: Es relevante para entender cómo se abordan los contenidos
	47. ¿Cree que su pronunciación puede mejorar si conoce que los contenidos serán revisados?	4	4	4	Claridad: El ítem es claro y plantea una relación entre pronunciación y conocimiento de contenidos. Coherencia: Relaciona la pronunciación con la comprensión de contenidos. Relevancia: Es relevante para comprender la relación entre pronunciación y contenido
	48. ¿Considera oportuno que mediante el juego se puedan desarrollar espacios que contribuyan con su pronunciación?	4	4	4	Claridad: El ítem es claro en su relación entre juego y pronunciación. Coherencia: Establece una conexión entre el juego y la mejora de la pronunciación.

					Relevancia: Es relevante para explorar el uso de juegos en la mejora de la pronunciación.
Usar las estructuras gramaticales	49. ¿Cree usted que el docente implementa todas las estructuras gramaticales dentro del aula?	4	4	4	Claridad: El ítem es claro al abordar la implementación de estructuras gramaticales por parte del docente. Coherencia: Está relacionado con la gramática en el aula. Relevancia: Es relevante para evaluar la enseñanza de gramática.
	50. ¿Considera importante que mediante el juego se puedan observar las estructuras gramaticales?	4	4	4	Claridad: El ítem es claro en su relación entre juego y observación de estructuras gramaticales. Coherencia: Establece una conexión entre el juego y la gramática. Relevancia: Es relevante para explorar el uso de juegos en la observación de gramática.
Utilizar el vocabulario adecuado	51. ¿Cree usted necesario que el desarrollo de un sistema que le permita incrementar y utilizar su vocabulario de inglés?	4	4	4	Claridad: El ítem es claro en su relación entre desarrollo de un sistema y vocabulario. Coherencia: Está relacionado con el aumento del vocabulario. Relevancia: Es relevante para evaluar la necesidad de un sistema de incremento de vocabulario.

	52. ¿Dentro de la institución considera importante interactuar mediante el idioma inglés?	4	4	4	Claridad: El ítem es claro en su relación entre interacción y uso del idioma inglés. Coherencia: Está relacionado con la importancia de la interacción en inglés. Relevancia: Es relevante para evaluar la importancia de la interacción en inglés en la institución.
--	---	---	---	---	---

Dimensión 2: Redacción

Definición de la dimensión:

Es una forma de expresión donde se organiza la información o ideas de manera lógica y entendible (Tamay, Mashingashi y Ordoñez, 2023)

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Redactar textos escritos	53. ¿Considera adecuado que mediante la redacción de textos escritos pueda reconocer su nivel de aprendizaje?	4	4	4	NINGUNA
Redactar reglas en el aula	54. ¿Considera importante que se realice una redacción sobre las reglas que deben llevarse a cabo en el aula?	4	4	4	NINGUNA
Redactar situaciones	55. ¿Cree importante que se deba	4	4	4	NINGUNA

en la vida cotidiana	desarrollar actividades que impliquen el redactar situaciones de la vida cotidiana?				
----------------------	---	--	--	--	--

Dimensión 3: Corrección

Definición de la dimensión:

Es un proceso realizado por expertos en lenguaje que se encargan de que un texto, independientemente de su autor, sea inteligible por los lectores de una comunidad **Fuente especificada no válida.**

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Revisar palabras	56. ¿Considera importante que las correcciones que se realicen enfatizen también las palabras y no solo las oraciones?	4	4	4	NINGUNA
	57. ¿Cree importante que se puedan revisar las palabras mediante juegos dinámicos?	4	4	4	Claridad: El ítem es claro en su relación entre juego y observación de estructuras gramaticales. Coherencia: Establece una conexión entre el juego y la gramática. Relevancia: Es relevante para explorar el uso de juegos en la observación de gramática.
Revisar contenidos	58. ¿ Considera importante	4	4	4	Claridad: El ítem es claro en su relación

	que se revisen los contenidos al momento de la corrección a diversos temas?				entre juego y observación de estructuras gramaticales. Coherencia: Establece una conexión entre el juego y la gramática. Relevancia: Es relevante para explorar el uso de juegos en la observación de gramática.
Revisar sintaxis	59. ¿Cree usted relevante hacer una revisión de la sintaxis?	4	4	4	NINGUNA
	60. ¿Considera necesario que la revisión que se realice a la sintaxis se utilice una aplicación ?	4	4	4	NINGUNA

Dimensión 4: Organización

Definición de la dimensión:

La organización de la clase permite que la intervención didáctica se encuentre estructurada de tal forma que se faciliten los procesos de enseñanza aprendizaje, se refiere a la disposición y estructuración adecuada del elemento humano **Fuente especificada no válida..**

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Relación con otras palabras	¿Crees relevante que mediante la organización se puedan establecer adecuadamente la relación de palabras?	4	4	4	En general, los ítems son claros, coherentes y relevantes en relación con los temas que abordan. Las preguntas son directas y plantean relaciones claras entre la redacción y el aprendizaje, la importancia de las reglas en el aula y la redacción de situaciones de la vida
so particular de la lengua	¿Considera importante conocer adecuadamente como hacer uso de la lengua en inglés?	4	4	4	
	¿Crees importante que se establezcan reglas dentro del aula que	4	4	4	

	enfaticen el uso particular de la lengua?				cotidiana. No se observan problemas significativos en los ítems.
Aprendizaje de palabras	¿Consideras importante el aprendizaje de palabras de forma diaria?	4	4	4	
	¿Crees relevante implementar niveles de recompensas en un juego?	4	4	4	

Dimensión 5: Lenguaje

Definición de la dimensión:

Son palabras, en apariencia, sencillas que a menudo llegamos a usar como sinónimos **Fuente especificada no válida.**

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Dominio de patrones con otras palabras	¿Consideras que la enseñanza del inglés recibida le permite dominio de patrones con otras palabras?	4	4	4	NINGUNA
	¿Cree importante que en la expresión escrita del inglés desarrollar patrones que faciliten el aprendizaje?	4	4	4	NINGUNA
Tiempos verbales	¿Consideras que el aprendizaje sobre los tiempos verbales se desarrolla de manera adecuada?	4	4	4	NINGUNA
Reglas de ortografía	¿Considera importante que de manera continua se desarrollen actividades que faciliten conocer las reglas de ortografía en el idioma inglés?	4	4	4	NINGUNA