



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
DIDÁCTICA EN IDIOMAS EXTRANJEROS**

Incidencia de la evaluación digital Quizizz en la competencia gramatical del idioma inglés en estudiantes de idiomas Cayetano, Lima, 2022

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestro en Didáctica en Idiomas Extranjeros

AUTOR:

Rodriguez Barboza, Jhonny Richard (orcid.org/0000-0001-9299-6164)

ASESORA:

Dra. Sanchez Aguirre, Flor De Maria (orcid.org/0000-0001-6416-6817)

CO-ASESOR:

Mg. Bellido Garcia, Roberto Santiago (orcid.org/0000-0002-1417-3477)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Educación Intercultural

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA - PERÚ

2023

Dedicatoria

A la Mg. Geraldine Amelia Ávila Sánchez, por su constante apoyo académico y emocional en la realización de este trabajo de investigación.

A todos los docentes del idioma extranjero inglés quienes enseñan esta hermosa experiencia curricular y necesitan de una metodología de enseñanza ágil, retadora y moderna en la aplicación de conceptos didácticos sobre tecnología educativa.

Agradecimiento

A la Dra. Flor de María Sánchez Aguirre en brindarme su constante apoyo en el soporte teórico y metodológico para hacer posible esta investigación.

A todos los participantes quienes aportaron sus conocimientos en el área de inglés para ser medidos y hacer posible los resultados obtenidos.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Carátula.....	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de gráficos y figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA.....	18
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	18
3.2. Variables y operacionalización	19
3.3. Población (criterios de selección), muestra, muestreo, unidad de análisis ...	20
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	21
3.5. Procedimientos	21
3.6. Método de análisis de datos	22
3.7. Aspectos éticos.....	24
IV. RESULTADOS	25
V. DISCUSIÓN.....	36
VI. CONCLUSIONES.....	42
VII. RECOMENDACIONES.....	44
REFERENCIAS	45
ANEXOS	56

ÍNDICE DE TABLAS

	Página
Tabla 1 Comparación operativa de las teorías que explican el aprendizaje	8
Tabla 2 Nivel de la variable Herramienta de evaluación digital Quizizz	25
Tabla 3 Nivel de la dimensión Uso de recursos virtuales en la educación	26
Tabla 4 Nivel de la dimensión Eficacia del aprendizaje colaborativo	26
Tabla 5 Nivel de la dimensión Motivación del alumnado por la gamificación del proceso de inter-aprendizaje	27
Tabla 6 Nivel de la variable Componente gramatical	28
Tabla 7 Niveles de la dimensión la competencia discursiva	28
Tabla 8 Niveles de la dimensión la competencia funcional	29
Tabla 9 Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov Test	30
Tabla 10 Información sobre el ajuste de los modelos de la Hipótesis general	31
Tabla 11 Pseudo R-Square de Nagelkerke para hipótesis general	31
Tabla 12 Información sobre el ajuste de los modelos en Hipótesis alterna de la dimensión 1	32
Tabla 13 Pseudo R-Square de Nagelkerke para hipótesis específica 1	32
Tabla 14 Información sobre el ajuste de los modelos en Hipótesis alterna de la dimensión 2	33
Tabla 15 Pseudo R-Square de Nagelkerke para hipótesis específica 2	33
Tabla 16 Información sobre el ajuste de los modelos en Hipótesis alterna de la dimensión 3	34
Tabla 17 Pseudo R-Square de Nagelkerke para hipótesis específica 3	35

ÍNDICE DE FIGURAS

	Página
Figura 1 Equivalencias según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas	14
Figura 2 Descripción de la estructura gramatical del Present simple tense	15
Figura 3 Descripción de la estructura gramatical del Past simple tense	16
Figura 4 Descripción de la estructura gramatical del Future simple tense	17

RESUMEN

El estudio tuvo como propósito determinar la incidencia existente de la herramienta de evaluación digital Quizizz y la competencia gramatical del idioma extranjero inglés en estudiantes de Idiomas Cayetano, 2022. El tipo de la investigación es básica, el diseño de la investigación es correlacional causal, el enfoque fue cuantitativo y siendo el paradigma positivista, el método hipotético-deductivo, la técnica utilizada fue el cuestionario que permitió medir las dos variables en estudio. Los resultados fueron que 40 estudiantes representan el 44,4% que se ubica en el nivel bastante de acuerdo y siendo el nivel totalmente de acuerdo 32,2% equivalente a 29 estudiantes con relación a herramientas de evaluación digital Quizizz. Mientras que la competencia gramatical 38 estudiantes representan el 42,2% y en el nivel excelente 45,6% que equivale a 41 estudiantes. La conclusión fue, que $P\text{-valor} = 0.001$ siendo menor a 0.05, lo cual significa que regresión logística se ajusta a un diseño correlacional causal cuando la variable dependiente es nominal. Por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna: la herramienta de evaluación digital Quizizz tuvo una incidencia directa con la competencia gramatical del idioma extranjero inglés en estudiantes de la mencionada institución.

Palabras clave: Alfabetización digital, desarrollo de las habilidades, evaluación de la educación, gramática, informática educativa.

ABSTRACT

The purpose of the study was to determine the existing incidence of the digital assessment tool Quizizz and the grammatical competence of the English foreign language students of Idiomas Cayetano, 2022. The type of research is basic, the design of the research is causal correlational, the approach was quantitative and being the positivist paradigm, the hypothetical-deductive method, the technique used was the questionnaire that allowed to measure the two variables under study. The results were that 40 students represent 44.4% who are located in the level quite in agreement and being the level totally agree 32.2% equivalent to 29 students in relation to digital assessment tools Quizizz. While grammatical competence 38 students represent 42.2% and at the excellent level 45.6% which is equivalent to 41 students. The conclusion was that $P\text{-value} = 0.001$ being less than 0.05, which means that logistic regression fits a causal correlational design when the dependent variable is nominal. Therefore, the alternative hypothesis is accepted: the digital assessment tool Quizizz had a direct impact on the grammatical competence of the English foreign language in students of the mentioned institution.

Keywords: Digital literacy, education assessment, educational informatics, grammar and skills development.

I. INTRODUCCIÓN

El idioma extranjero inglés ha adquirido una relevante importancia en las últimas décadas debido a su proliferante desarrollo en los sectores educativos, empresariales y técnico-científico (Feria, 2019). En Colombia, como plano internacional, se evidencia una limitada exposición a la lengua y es muy marcada la desmotivación de los estudiantes o las limitadas políticas lingüísticas y educativas que afectan el buen rendimiento en las aulas y en la vida real (Marmolejo y Mayora, 2020). Los mensajes orales y escritos están en constante exposición en televisión, medios escritos, manuscritos científicos y plataformas digitales. Esta investigación hace referencia a este último punto, conocer cuál es la utilidad de las plataformas digitales relacionadas con las competencias de los expertos educativos y el conectivismo que poseen los universitarios (Sánchez et ál., 2020). Desde la especificidad del área en inglés, para efectos de evaluación a los estudiantes se recurre al uso de una metodología ágil, moderna, significativa y de interés en el componente gramatical del idioma logrando alcanzar la competencia prevista.

En el Perú, las competencias digitales no son desarrolladas de forma efectiva por parte de los catedráticos de universidades privadas y públicas siendo ellos quienes presentan más falencias en utilizar dichos recursos por factores de edad y conocimiento. Es por esta razón, que no se evidencia una exigencia en el uso de las herramientas digitales en el desarrollo de las sesiones de clase. Asimismo, es preciso que los estudiantes universitarios puedan tener un conocimiento básico de los mensajes en inglés ya que la Ley Universitaria N° 30220 (2014) lo requiere como requisito para graduados en programas de posgrado. Por otro lado, la ventaja de utilizar juegos como metodología de enseñanza, de acuerdo con Suo y Zalika, (2018), indican que es la oportunidad que tienen los estudiantes al recibir una retroalimentación inmediata por medio de la discusión pertinente y verificación de las respuestas correctas de todos sus participantes. Diversos investigadores como: Basurto et al., (2021), Mesén (2019), Vergara et al., (2019), Zhao (2019) ratifican que, por medio del aprendizaje apoyado en juegos online, los participantes están acondicionados a experimentar muchos desafíos para alcanzar logro deseado y de esta forma se facilita una evaluación en tiempo real y con una adecuada demanda cognitiva.

La atención se centra en la institución Idiomas Cayetano de la Universidad Peruana Cayetano Heredia. En este semestre académico 2022-2, se ha cobrado una gran importancia en el idioma inglés para mejorar el nivel académico y la competencia gramatical en estudiantes de pre-grado del nivel pre-intermedio a cargo del investigador en el turno mañana y noche, de 5:00pm a 7:00pm en la frecuencia lunes a viernes. Se ha contemplado una cierta cantidad del alumnado quienes carecen de conocimientos previos sobre vocabulario y estructuras gramaticales al iniciar el nivel pre-intermedio de estudios, algo que redundo de forma negativa en su aprendizaje y presentan un bajo rendimiento en sus calificaciones. Esta investigación busca fortalecer los conocimientos sobre el manejo del idioma en el estudiante, mejorar la motivación personal hacia su aprendizaje, favorecer que el estudiante y el docente puedan interactuar mediante el uso de Quizizz, como herramienta digital educativa.

Por toda la información previamente detallada en cuanto a la problemática internacional, nacional y local, esta investigación presenta el siguiente problema general: ¿Cuál es la incidencia de la herramienta de evaluación digital Quizizz en la competencia gramatical del idioma extranjero inglés en estudiantes de Idiomas Cayetano, 2022?, ¿Cuál es la incidencia del uso de recursos virtuales con la competencia gramatical del idioma extranjero inglés en estudiantes de Idiomas Cayetano, 2022?, ¿Cuál es la incidencia de la eficacia del aprendizaje colaborativo con la competencia gramatical del idioma extranjero inglés en estudiantes de Idiomas Cayetano, 2022?, ¿Cuál es la incidencia de la motivación del alumnado con la competencia gramatical del idioma extranjero inglés en estudiantes de Idiomas Cayetano, 2022?

Esta investigación presenta su justificación en los siguientes niveles (Bernal, 2010). En su nivel metodológico, la investigación proporciona información útil y oportuna acerca de una actual estrategia de evaluación para generar conocimiento confiable y válido. Asimismo, su relevancia radica en la aplicación de un instrumento sometido a juicio de expertos para verificar la validez y confiabilidad del constructo junto con un instrumento validado por estándares internacionales, la cual es una prueba de suficiencia de conocimientos del idioma inglés según el Marco Común Europeo de Referencia de las Lenguas, en adelante (MCER). Además, del uso de la estrategia diagrama de investigación activa (DIA), que

posibilito la construcción de las bases teóricas en forma sistémica y heurística (Sánchez et ál., 2022). Por otro lado, mediante la herramienta digital Quizizz se facilita la comprensión y aplicación del idioma inglés. Como aporte, el estudio esta alineado a las necesidades que tienen los estudiantes para aprender mejor un idioma extranjero.

En el nivel práctico, este estudio de gran utilidad al beneficiar a los participantes mediante la gamificación educativa, al apuntar a la mejora de la competencia gramatical en el idioma inglés. En segunda instancia, lograr que los instructores de inglés incluyan esta herramienta virtual de evaluación para una sesión de clase más amena y motivadora para sus estudiantes. Del mismo modo, llegar a ser un antecedente relevante para que la Universidad Peruana Cayetano Heredia gestione la implementación de diversas herramientas relacionadas a tecnología educativa en favor de su comunidad estudiantil.

En su justificación epistemológica, tiene una utilidad en cuanto al análisis del problema de la investigación aplicando el método científico, centrada en la transformación digital promoviendo el aprendizaje autónomo (Nina-Cuchillo et ál., 2021). Finalmente, en su justificación teórica ya que es un referente teórico y pragmático, basado en literatura científica actualizada y de importancia en didáctica sobre el uso de plataformas digitales educativas según el aporte de Vergara et ál. (2019) quienes hablan de la importancia del Quizizz en la educación y presentan las dimensiones de estudio. Por otro lado, el Consejo de Europa (2020); explica al detalle la definición de la variable competencia gramatical y presenta sus variables de estudio.

Como objetivos de la investigación se toma como base a Vergara et ál. (2019) al mostrar la variable: herramientas de evaluación digital Quizizz. Se pretende determinar la incidencia existente de la herramienta de evaluación digital Quizizz y la competencia gramatical del idioma extranjero inglés en estudiantes Idiomas Cayetano, 2022, establecer la incidencia del uso de recursos virtuales con la competencia gramatical del idioma extranjero inglés en estudiantes de Idiomas Cayetano, 2022, establecer la incidencia de la eficacia del aprendizaje colaborativo con la competencia gramatical del idioma extranjero inglés en estudiantes de Idiomas Cayetano, 2022 y finalmente, establecer la incidencia de la motivación del

alumnado con la competencia gramatical del idioma extranjero inglés en estudiantes de Idiomas Cayetano, 2022.

En cuanto a las hipótesis de la investigación: la herramienta de evaluación digital Quizizz tiene una incidencia directa con la competencia gramatical del idioma extranjero inglés en estudiantes de Idiomas Cayetano, 2022. Asimismo, demostrar que la herramienta de evaluación digital Quizizz tiene una incidencia directa con el uso de recursos virtuales en la educación del idioma extranjero inglés en estudiantes de Idiomas Cayetano, 2022, de igual forma, demostrar que la herramienta de evaluación digital Quizizz tiene una incidencia directa con la eficacia del aprendizaje colaborativo del idioma extranjero inglés en estudiantes de Idiomas Cayetano, 2022 y finalmente que la herramienta de evaluación digital Quizizz tiene una incidencia directa con la motivación del alumnado por la gamificación del idioma extranjero inglés en estudiantes de Idiomas Cayetano, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

Se da a conocer diversos antecedentes nacionales e internacionales de suma importancia y relación teniendo en cuenta las variables a investigar correspondientes con el presente estudio.

Se realiza una pesquisa de información relevante para detallar los antecedentes nacionales, en la ciudad de Lima, Espinoza (2022), investigó la gamificación para la adquisición de vocabulario de inglés en estudiantes del nivel superior. Tuvo como objetivo determinar la influencia de la gamificación para adquirir vocabulario en el idioma extranjero inglés. En su metodología, el estudio fue de enfoque cuantitativo, su diseño fue no experimental correlacional causal. Su unidad de estudio fue de 70 estudiantes, como muestra no probabilística y el instrumento fue un cuestionario gamificado de tipo Likert y una prueba estandarizada normada por el MCER. Los resultados obtenidos fue la dependencia moderada entre las variables de estudio: gamificación y adquisición de vocabulario al 76,5% indicando que al usar Quizizz, se tiende a presentar mejores logros en la adquisición del vocabulario del idioma inglés.

En una universidad peruana, Laura et ál., (2021), investigaron la percepción de Quizizz en la evaluación formativa en estudiantes universitarios. Como

metodología, el tipo de investigación fue de tipo básico, de enfoque cuantitativo, no experimental, con método hipotético deductivo, de nivel descriptivo, se aplicó un cuestionario como instrumento y los resultados manifiestan la satisfacción de los estudiantes al lograr relacionar la teoría con la práctica junto con una retroalimentación en el aprendizaje de inglés.

En la ciudad de Tacna, Robles et ál. (2021) dan soporte a su investigación empleando la teoría del constructivismo. Indican que Quizizz es una herramienta muy utilizada en el proceso de la retroalimentación al generar distintos estilos de aprendizaje. El tipo de la investigación fue descriptivo, de método inductivo. Se ejecutó el instrumento de formulario virtual de 13 preguntas. Como muestra, se convocó a 160 estudiantes. Tuvo como resultado que 55.4% de los estudiantes están totalmente de acuerdo que las plataformas digitales educativas son necesarias para el aprendizaje. El 58.3% de los participantes manifiestan que el capacitador a cargo sabe manejar de forma eficaz las herramientas tecnológicas, mediante el 51.1% de ellos concuerdan que dicha herramienta es beneficiosa para ser utilizada como retroalimentación. Los resultados son favorables en cuanto a que Quizizz incentiva el aprendizaje autónomo al tener acceso de las plataformas virtuales por motivo de estudio y de recreación. Quizizz junta estos dos aspectos para promover un aprendizaje confiable y gamificado. Esta investigación es de suma importancia al medir las dos variables de estudio y constatar que tiene validez y confiabilidad.

Hinojosa et ál. (2020) investigaron cómo Quizizz determina la evaluación formativa en estudiantes universitarios del curso de inglés técnico en la ciudad de Tacna. El tipo de investigación fue no experimental-descriptivo. Su método fue hipotético-deductivo. Tuvo una muestra de 80 estudiantes. Como instrumento, se aplicó un cuestionario. El resultado de la investigación fue la satisfacción de los estudiantes al estudiar con un aprendizaje activo de forma colaborativa mediante el uso de las herramientas digital Quizizz. La mencionada investigación es de remarcada importancia al dar protagonismo al docente al emplear una metodología basada en la gamificación y que los estudiantes puedan plasmar en tiempo real sus conocimientos por medio de un cuestionario con un soporte digital. Esto facilita y permite una evaluación formativa para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje.

Ochoa (2019) realizó una tesis que midió el uso de una herramienta digital Kahoot para desarrollar la habilidad de escritura en el idioma inglés en estudiantes universitarios en una universidad en Lima. Como muestra se contó con 200 estudiantes de ambos sexos de pregrado. El estudio fue de tipo cuantitativo, descriptivo con un diseño no experimental transeccional. Como resultado, se llegó a la conclusión de que los estudiantes poseen un alto entusiasmo en utilizar herramientas digitales educativas para su aprendizaje con un 60% de un nivel sobresaliente y 40% de nivel de proceso.

Relacionado a los trabajos previos, en el contexto internacional sobre la variable herramienta de evaluación digital y la competencia gramatical en la educación superior, Andrade et ál. (2020) realizaron un estudio en Ecuador. La unidad de análisis fue de 353 estudiantes universitarios. En la metodología, el estudio fue de enfoque cuantitativo y se les aplicó un cuestionario para medir el aprendizaje recibido y se tuvo como resultado: primero, que Quizizz apoya el aprendizaje y les ayuda a concentrarse en los estudios por medio de la gamificación. Segundo, que les ayuda a ser conscientes de su nivel de conocimiento y les facilita que comprendan conceptos. Tercero, que Quizizz es de gran ayuda para los docentes en la posibilidad de una evaluación en tiempo real.

En Cataluña, España, Arévalo et ál. (2020) investigaron la efectividad de los materiales digitales en la adquisición de la gramática del inglés. El estudio fue preexperimental con un enfoque cuantitativo. La población de estudio fueron 37 estudiantes de ambos sexos de educación superior universitaria de un instituto en Ecuador. Como conclusión, los resultados indicaron que la adquisición de la gramática mejoró considerablemente después de administrárseles contenidos mediante las herramientas digitales. Esta investigación es relevante porque utiliza las herramientas digitales para evaluar contenidos relacionados a la adquisición de la gramática en inglés, el cual tiene similitud con esta investigación y aporta al uso de plataformas online que son beneficiosos en la comprensión y aplicación del idioma extranjero inglés.

Del mismo modo, en Ecuador, García et ál. (2020) realizaron un estudio sobre la gamificación educativa en las clases de inglés. Se detectó que los estudiantes tenían limitada participación en las sesiones de clase al aplicárseles una metodología tradicional. Con el empleo acertado de la tecnología educativa se

pudo dar solución a esta problemática por medio de plataformas lúdicas. El enfoque fue cuantitativo, el instrumento fue una encuesta creada por Google Forms. La metodología fue no experimental de corte trasversal, de muestreo aleatorio estratificado de 80 participantes de un total de 1215 estudiantes. En porcentajes, se concluyó que 88.61% de los encuestados indicaron que por medio de la gamificación se pudo evaluar lo aprendido. Al 86.60% les agradó que sus maestros apliquen la gamificación como estrategia para que ellos puedan evidenciar lo aprendido en clase.

En Ecuador, Chasiluisa y Guamán (2019) investigaron si el *play-based assessment* por medio de la aplicación de instrumentos como cuestionario y test de conocimientos mejoraron la evaluación formativa sobre la gramática del idioma inglés. Tuvo un diseño de investigación no experimental y descriptivo. La muestra fueron 80 estudiantes del nivel superior del Instituto Global English Total Learning System. Se concluyó que una retroalimentación efectiva y oportuna es vital para que los estudiantes puedan conocer las falencias que tienen en cuanto a los contenidos gramaticales. El 67,5% de los encuestados sostuvieron que los juegos de preparación son necesarios para una adecuada evaluación de los contenidos gramaticales. El 95% de los encuestados indicaron que los juegos de vocabulario son útiles en la evaluación de la gramática del inglés.

En Ambato, Ecuador, Sánchez (2018) realizó una investigación sobre la gamificación como estrategia para el empleo del léxico del nivel intermedio en el idioma inglés. Se detectó que la muestra de 60 estudiantes universitarios no pudo aplicar el vocabulario adecuadamente y con esto no podían expresar ideas orales ni escritas en el idioma inglés. El objetivo fue implementar estrategias utilizando la gamificación para adquirir lúdicamente el léxico en el idioma inglés en alumnos de la carrera de odontología. El enfoque fue cuantitativo y el instrumento fue un cuestionario de 30 preguntas para la medición del nivel de entendimiento gramatical. Se concluyó que, con la estrategia de gamificación, los estudiantes mejoraron y tuvieron un progreso significativo al desarrollar su competencia lexical y gramatical.

En la investigación de Cordero y Núñez (2017) se relacionó la competencia lingüística en el idioma inglés (habilidades orales y escritas) mediante el empleo del entretenimiento lúdico y disfrute en una universidad en Costa Rica. El objetivo de

estudio fue describir cómo el desempeño lingüístico puede fortalecerse con las actividades lúdicas como metodología activa de enseñanza. La metodología fue de enfoque mixto, de tipo exploratorio, se aplicó como instrumentos: una lista de cotejo y dos cuestionarios. Participaron 60 estudiantes universitarios de una universidad nacional en Costa Rica. Se concluyó que la gamificación educativa aumenta la participación y motivación en los estudiantes generando un ambiente cooperativo y competitivo. A continuación, se detallará la evolución de las teorías generales y clásicas que sucedieron a lo largo de la historia de la educación.

Tabla 1

Comparación operativa de las teorías que explican el aprendizaje

Teorías	Conductismo	Cognitivismo	Constructivismo	Conectivismo
Características				
Objetivo del entorno instruccional	Dar respuestas adecuadas a distintos estímulos propuestos por el instructor encargado de observarlos y valorarlos.	Desarrollar actividades utilizando la propia experiencia de los capacitados para lograr un aprendizaje significativo.	Lograr un aprendizaje por medio de la construcción conjunta de nuevos conocimientos.	Utilizar las herramientas tecnológicas para la producción de un nuevo conocimiento a través del uso de las TICs.
Labor del instructor	Dirigir los procesos de estímulo-respuesta.	Organizar experiencias didácticas sin llegar a ser el protagonista en el aprendizaje.	Contextualizar todas las actividades en el proceso de aprendizaje. Es el responsable directo.	Capacitar a los usuarios para crear redes de aprendizaje por medios digitales.
Labor del capacitado	Aprende por la memorización y la repetición de los estímulos que recibe del exterior.	Sujeto activo quien procesa la información con la finalidad de aprender.	Sujeto activo al construir su propio proceso de aprendizaje y procesa la información.	Crea o forma parte activa en las redes de aprendizaje.
Factores influyentes en el entorno instruccional	Los estímulos como las recompensas o castigos.	Las experiencias previas	Los factores culturales y sociales.	Recursos digitales para el aprendizaje online.

Nota: Adaptado de Gargicevich (2020). *En: Tiempos de pandemia y cuarentena: el conectivismo como nueva teoría de aprendizaje en la era digital.*

Con el paso de las décadas, diversos investigadores como Trujillo (2017), Mesén (2019) y Gargicevich (2020), indicaron que la educación dejó de ser Conductista (Skinner, 1938), la cual se pensaba que el estudiante era una “pizarra en blanco”; el profesor era la única fuente de conocimiento y los alumnos se limitaban a repetir en cuanto se les indicaba. Un nuevo paradigma de la educación surgió después, el Cognitivismo (constructivismo cognitivo por Piaget) la cual se planteaba que el estudiante era capaz de procesar la información que recibían y no solo limitarse a recibirla como un estímulo. Hubo un cambio de comportamiento ya que razonan procesando la información de forma individual o colectiva. Luego surgió una variación, el paradigma *Constructivista* (Constructivismo social por Vigotsky) que busca que los estudiantes internalicen, reacomoden o transformen la nueva información y la socialicen. En esta teoría, el estudiante es el protagonista de su propio conocimiento mediante la participación y colaboración grupal.

En estos tiempos modernos donde la socialización de la información es vital para estar en contacto con el conocimiento en distintos campos, nace un nuevo paradigma en la cual se refiere al apogeo de la revolución tecnológica moderna basada en las plataformas digitales actuales (Mesén, 2019). El conectivismo, integra en su didáctica nuevos recursos como las TICs, el software educativo y las redes sociales (Siemens, 2004). Se entiende como la teoría del aprendizaje llevada a la práctica en una era digital relacionadas al conocimiento en temas educativos. Del mismo modo, Wach et ál. (2021) utilizan el término “telecolaboración para la formación de profesores de idiomas”. Gracias a la tecnología se puede trabajar de forma a/sincrónica con personas de distintas locaciones por medio de herramientas o plataformas digitales. Por medio del internet, la telecolaboración facilita la enseñanza de la gramática y lo definen como un sistema de patrones léxico-gramaticales que son usados en situaciones significativas.

Las herramientas tecnopedagógicas en Basurto et ál. (2021) han revolucionado la concepción de la educación. No solo se aplica en idiomas extranjeros sino también es utilizable a todas las áreas de educación escolar, universitaria, empresarial, entre otros. La docencia es llevadera en cuanto a que se ahorra tiempo en diseñar test o exámenes calificados en un soporte físico. Se puede diseñar instrumentos de evaluación predeterminados en la plataforma

Quizziz o también pueden ser editados según conveniencia o necesidad del docente o del tema a instruir. Herramientas digitales como: Story Bird, Kahoot!, Animaker, Powtoon, Prezi y muchos más hacen llevadero en proceso enseñanza-aprendizaje de forma automática y motivadora.

La presente investigación se basa en teoría general del conectivismo propuesto por Siemens (2004) y Basurto et ál. (2021), la cual está manifestada en el proceso educativo de enseñanza-aprendizaje, Hace que la clase tradicional presencial sea llevada a niveles con alta expectativa e imaginación. Cabe resaltar que no se debe de entender que toda la sesión de clase sea de forma lúdica. Al hacer esto, se caería en una gran dificultad: se perdería el sentido de la actividad lúdica propicia para el aprendizaje y sería un mero recreo sin un fin educativo. Utilizar herramientas digitales genera un gran interés ya que los estudiantes que, en su mayoría son “inmigrantes digitales” quienes se han adaptado al empleo de medios digitales y los “nativos digitales” como las personas que tienen una exposición natural desde sus primeros años de vida (Jara y Prieto, 2018), pueden verlo como una forma motivadora de aprendizaje. No hay que confundir el aporte del conectivismo como un paradigma que suprime las anteriores teorías; por el contrario, es una evolución de las metodologías de aprendizaje aplicado a un contexto actual digital.

Como teoría sustantiva, se indica el aprendizaje basado en la gamificación (Foncubierta y Rodríguez, 2014), una técnica que el instructor o capacitador aplica en el proceso de aprendizaje incluyendo elementos de juego con el fin de enriquecer la didáctica en el aula y el logro de las capacidades a estudiar. En esta misma línea, Zhao (2019), señala que Quizziz como herramienta virtual educativa lúdica en tiempo real, incluye actividades multi-jugador y hace que las prácticas calificadas sean amenos e interactivos. Asimismo, permite a los estudiantes participar en una sana competencia que les motiva a estudiar y mejorar su *score* al acertar las preguntas relacionadas a distintos tópicos. La motivación es muy importante en este tipo de interacción digital ya que existe un ranking con un líder. Cabe resaltar que el instructor puede tener una estadística sobre el resultado y los aciertos de los participantes a modo de reporte y contar con una evidencia de aprendizaje.

En varios artículos de investigación publicados en Indonesia, se dio marcada relevancia a la plataforma Quizziz al afirmar que es una plataforma educativa para actividades multijugadores y se utiliza juegos a modo de prueba (Basuki y Hidayati, 2019). Del mismo modo, Quizziz provee a los estudiantes tiempo prudente para realizar sus elecciones de acuerdo con un tópico específico que aparece una respuesta al final del juego para la retroalimentación efectiva (Vergara et ál. 2019). En un segundo artículo de investigación en Indonesia, Muji et ál. (2021) definieron a Quizziz como una implementación para la evaluación en línea idónea en la educación superior. Indicaron también, la gran ayuda de realizar situaciones vivenciales con vocabulario pertinente que gestionaron una adecuada forma de evaluar en un contexto de pandemia. Indonesia regresó a la modalidad presencial en agosto del 2021 y se continuó labores académicas empleando la metodología de la gamificación educativa.

En un artículo de investigación sobre aprendizaje móvil en las universidades de la Península Ibérica, Moreira et ál. (2017) se habla de que las instituciones de educación superior emplean el e-learning, como metodología sincrónica para situaciones educativas en tiempos de pandemia y postpandemia, por medio del internet y el m-learning, como metodología asincrónica o mobile learning. Asimismo, Dhamayanti (2021) se refirió a cómo la percepción y la motivación de estudiantes de EFL (English as a Foreign Language) puede ser significativamente mejorada por medio del e-learning como metodología reciente en los e-classrooms y concluyó que la mayoría de los participantes tuvieron una percepción positiva frente a Quizziz y que fomentó gran soporte en el proceso de su aprendizaje.

En cuanto a la metodología de la enseñanza del idioma extranjero inglés, Palmero (2019), se refiere al método deductivo e inductivo como aquellos procesos en los cuales el componente gramatical tiene un gran protagonismo. En el método deductivo, se aborda una situación en particular desde lo general y se termina en algo específico. El estudiante es consciente del uso explícito de las categorías gramaticales tales como: sustantivos, verbos, adjetivos, adverbios, preposiciones, conjunciones y las interjecciones, conocidos como "Parts of the speech". De una forma opuesta, el método inductivo, que va desde lo específico a lo general.

Se detalla a continuación las dimensiones de la variable (V1): Herramienta de evaluación digital Quizizz. De acuerdo con Vergara et al., (2019), la variable Quizizz cuenta con tres dimensiones: (1) el uso de recursos virtuales en la educación; (2) la motivación que despierta en el alumnado por la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje y (3) la eficacia del aprendizaje colaborativo.

La información sobre las variables de estudio fue contrastada, a su vez, por la investigación de Vergara et ál. (2019) quienes plantean que, para que el uso de recursos virtuales en el aula sea efectivo, éste tiene que emplear las TICs para fomentar un aprendizaje adecuado junto con una metodología didáctica y la creación de plataformas o entornos digitales de aprendizaje basados en un diseño instruccional.

Del mismo modo, en la actualidad, la motivación por la Gamificación educativa, como segunda dimensión, tiene una proliferación cada vez mayor en tanto que los docentes utilizan herramientas diversas (Vergara et ál., 2019), como la evaluación online Quizizz, recopilar saberes previos mediante Mentimeter, editar imágenes por Adobe Spark, aplicaciones para aprender inglés por British Council (2015), crear infografías utilizando Genially, Kahoot como medio de gamificación, editar videos usando KineMaster, diseño de cuestionarios gamificados por Socrative, diseño de mapas mentales virtuales colaborativos por Mindomo, pizarras o muros virtuales por Padlet, formularios por Google Forms, crear un portafolio digital por Google Drive, gestionar rúbricas por CoRubric, creación de actividades interactivas por Wordwall, entre otros; fomentan un aprendizaje lúdico y beneficioso para los estudiantes. (Gay y Burbridge, 2016; Chaiyo y Nokham, 2017; Howel et al., 2017; Medvedovska et ál., 2016; Ucar y Kumtepe, 2017).

La eficacia del aprendizaje colaborativo, como tercera dimensión, es un método de enseñanza-aprendizaje y consiste en crear grupos de trabajo para que interactúen y participen activamente en la construcción de un nuevo conocimiento (Vergara et ál., 2019). En efecto, la integración de esta novedosa metodología de aprendizaje en el aula presencial como un modelo híbrido o en entornos virtuales maximiza la participación de la mayoría de los participantes (Velázquez y Santiesteban (2022).

La competencia gramatical, como variable (V2), esta presentada según lo estipulado por el Consejo de Europa (2020) la cual creó lineamientos comunicativos

para diseñar el MCER, este documento expone de manera muy detallada las distintas características y definición de la competencia gramatical en inglés: Son procesos o lineamientos para redactar textos escritos y se considera la capacidad de compartir emociones, ideas y sentimientos de forma planificada, por medio del uso de estructuras lingüísticas al emplear criterios de cohesión, coherencia y corrección.

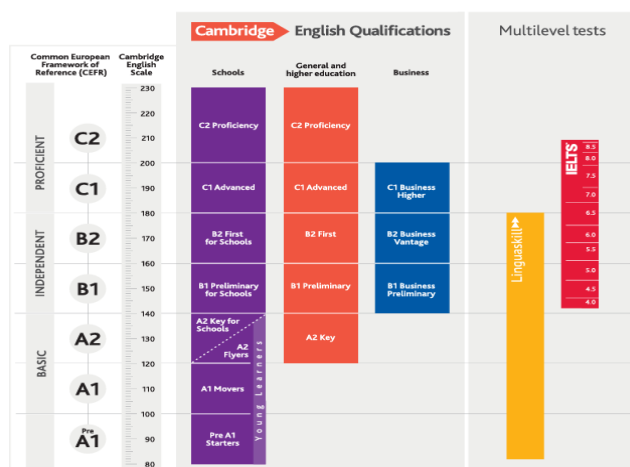
Se detalla las dimensiones gramatical-pragmáticas al referirse a su vez al conocimiento de la competencia discursiva y competencia funcional. Consejo de Europa, 2020).

- (1) La competencia discursiva, es el conocimiento que demuestra el usuario de la lengua en los cuales el mensaje se organiza y se ordena para redactar mensajes coherentes en función a los diversos temas o situaciones cotidianas. Es un nivel inicial donde se conoce cómo redactar y sus estructuras o categorías gramaticales.
- (2) La competencia funcional, se refiere al uso de los textos para fines funcionales concretos. Es un segundo nivel donde se pone en práctica las estructuras en contextos de interacción reales significativos.

Diversos investigadores se basan en la metodología de varios teóricos clásicos como (Canale y Swain, 1980), involucra la adquisición fonológica de estructuras a nivel morfológico como sintáctico y semántico junto con el léxico. En esta misma línea Chomsky (1980), lo define como la disposición de adquirir una lengua materna; en otras palabras, el correcto empleo de todas las categorías gramaticales para el desempeño lingüístico. Sumado a estas concepciones, Hymes (1971), incluye la capacidad y la relación con el contexto cultural y sociohistórico en la cual se realiza la comunicación según Moreira y Venegas (2020).

Figura 1

Equivalencias según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas



Nota: Niveles que un usuario puede demostrar su nivel de conocimientos sobre la competencia gramatical y lingüística por Cambridge University Press & Assessment (2022).

Es importante resaltar todo lo anterior rescatado para entender cómo un estudiante puede lograr una destreza en el uso de las estructuras gramaticales en un nivel morfológico y lingüístico, de esta forma, su conocimiento puede ser clasificado de acuerdo con los estándares que avala el MCER. Turkmen y Ayden (2016), afirmaron que la gramática es lo básico del idioma inglés, lo que permite a los estudiantes de *English as a Second Language* leer, escribir, hablar y comprender el inglés de manera efectiva. Según estos autores, la gramática no se basa necesariamente en la preexistencia del lenguaje, por lo que es posible que algunos elementos de la gramática se conviertan en prototipos como descripciones de otras características mentales antes de que apareciera el lenguaje. Yacob y Yunus (2019) aseveran que por medio de juegos educativos los estudiantes estimulan su interés por seguir aprendiendo. Asimismo, manifiestan que aprender la gramática en inglés depende explícitamente de memorizar reglas o estructuras gramaticales. Esto puede denotar un lado negativo, puesto que, la gamificación favorece un aprendizaje apropiado en segundas lenguas. De mismo modo, Hashim et ál. (2019) y Trejo (2019) indican que los juegos benefician la educación como una herramienta exitosa para promover una sana competencia entre los participantes y fomenta que se aprenda la gramática de una manera divertida.

Es producido generar cambios en la habilidad producción de textos en el idioma en ingles en los usuarios de la lengua, la cual es considerada en la aplicación de las lenguas extranjeras como la destreza que se utiliza para transmitir e interpretar conceptos, ideas, sensaciones, situaciones cotidianas y opiniones, por medio de discursos escritos en diversos contextos sociales y culturales. Jackson (2019), quien hace referencia al MCER e indica que, para poder desarrollar el aprendizaje de algún idioma, en este caso el inglés, se necesita que tenga una destreza en la competencia comunicativa (conocimiento y aplicación), para que el estudiante pueda interactuar en diferentes situaciones comunicativas.

Los autores Hughes y Milner (2020) dieron vida a un texto de consulta para el aprendizaje de contenidos y aplicación de competencias orales y escritas, en un contexto real y significativo para los estudiantes. Argumentan que el *Present Tense*, se usa cuando se habla de hábitos y rutinas en su forma positiva o afirmativa: “I *start* work at eight o’clock”. “She always *has* breakfast in the kitchen”. Asimismo, situaciones que son usualmente verdaderas: “She *lives* in Boston”. Del mismo modo, cuando se desea negar una oración, se emplea el *auxiliary verb* (Do - Does) sumado al verbo en su forma base: “I *don’t* live in Singapore”. “He *doesn’t* study for the final exam”. En una pregunta, se puede empezar con el verbo auxiliar o un *Wh question* y su estructura sería: *Wh question+auxiliary verb+pronoun+base form of the verb?*: “Do you go to the park?” “How long does he play soccer?”

Figura 2

Descripción de la estructura gramatical del Present simple tense

Simple Present		Yes / No Questions	Short Answers
We use the simple present to talk about: <ul style="list-style-type: none"> • habits and routines: <i>I start work at nine o'clock.</i> • things that are always true: <i>He lives in Singapore.</i> 		Do you live in this city? Does Alison catch the bus at 5:30? Do we / they go to the movies on weekends?	Yes, I do . / No, I don't . Yes, she does . / No, she doesn't . Yes, they do . / No, they don't .
Statements	Negative	<i>Wh-</i> Questions	
I / You live in Beijing. Alison catches the bus at five thirty. We / They go to the movies every Saturday.	I / You don't eat breakfast. Alison doesn't catch the bus at six thirty. We / They don't go to the movies every Friday.	Where do you live ? When do you catch the bus? What time does he finish work?	In Bogotá. At 8:00. At 5:00.

Nota: Tomado de Hughes & Milner (2020). World English Level 1: Real People, Real Places, Real Language. 3rd Edition. National Geographic Learning.

En la aplicación del Past tense, se emplea para hablar sobre acciones o eventos que han terminado en el pasado y que no tienen una conexión con el presente. En una oración positiva se emplea una forma distinta de verbo: *regular verbs* y los *irregular verbs*: “They lived in 2018 in their parent’s house”, “She was alone in her house”. En una oración negativa se emplea el verbo auxiliar “Did” junto con la forma base del verbo principal: “My mom didn’t cook lunch today”, “We didn’t go outside when there was a pandemic situation”.

Cuando se pregunta, la estructura es similar al Present simple en cuanto a que solo se cambia el verbo auxiliar (Do-Does) por el “Did”: “Did my mom cook lunch?”, “When were you born?”. Las expresiones de tiempo más conocidas son: ago, last week, last year, yesterday, entre otros.

Figura 3

Descripción de la estructura gramatical del Past simple tense

Simple Past		
I / You / He / She / It / We / They	worked lived	in Singapore in 2018.
Use the simple past to talk about finished actions and events. Add <i>-ed</i> to regular verbs to form the simple past.		

Negative			
I	didn't	live	in Singapore.
		go	to Hanoi.

Yes / No Questions			Answers
Did	I / you / he / she / it / we / they	live go	there? Yes, we did . No, we didn't .

Nota: Tomado de Hughes & Milner (2020). World English Level 1: Real People, Real Places, Real Language. 3rd Edition. National Geographic Learning.

Finalmente, el Future tense, la cual presenta dos estructuras gramaticales: Will y el Be Going to. En la primera explicación, Will se emplea para hablar sobre predicciones en el futuro y cuando se toma una decisión en el momento. Decimos lo que sabemos o pensamos que sucederá. Estamos prediciendo el futuro empleando las siguientes expresiones: “*I think, I don’t think, I’m sure, I probably, I expect, etc*”. En la segunda, Para hablar sobre las decisiones en el momento cuando sucede la situación: cuando no se has decidido antes. La idea es nueva. Su negación sería “Won’t”: “I think, the exam will be easy”. “Don’t worry my friend, I will help you”. Por otro lado, Be Going to se utiliza cuando hablamos de planes en un futuro y cuando tenemos una evidencia física de que algo va a suceder: “I am going to buy an expensive car”, “Paola is going to have a baby soon”.

Figura 4

Descripción de la estructura gramatical del Future simple tense

Future: <i>be going to</i>			
Statements			
I	am 'm	going to	buy a new car. get a job. clean the house.
He She It	is 's		
You We They	are 're		
Use <i>be going to</i> to talk about plans for the future.			
Negatives			
I	am not 'm not	going to	get married. do the laundry. take a vacation.
He She It	is not isn't		
You We They	are not aren't		

Will			
Statements and Negatives			
I / You / He / She / It / We / They	will ('ll) will not (won't)	be	an astronaut some day.
Use <i>will</i> + verb to make predictions about the future.			
Yes / No Questions			Short Answers
Will	I / you / he / she / it / we / they	be famous?	Yes, I will . / No, I won't .
Wh- Questions			Answers
When are you going to do the laundry?			Tomorrow.
Where are you going to get a job?			At this store.
We often use <i>be going to</i> with these time expressions: <i>tomorrow, next Sunday / week / year.</i>			

Nota: Tomado de Hughes & Milner (2020). World English Level 1: Real People, Real Places, Real Language. 3rd Edition. National Geographic Learning.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

En el aspecto metodológico, este estudio es de tipo básico (CONCYTEC, 2018), en el cual al partir de un marco teórico se puede formular una nueva teoría o modificar la existente y lograr incrementar el conocimiento científico. Para Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), el investigador plantea una estrategia para obtener la información que pretende demostrar mediante el diseño metodológico. Esta investigación está orientada a recabar información teórica sobre la variable herramienta de evaluación digital Quizizz al ser un referente metodológico y didáctico para los futuros investigadores. Asimismo, pretender utilizar la teoría para explicar el funcionamiento y aplicación del componente gramatical en la redacción de textos de baja y alta demanda cognitiva.

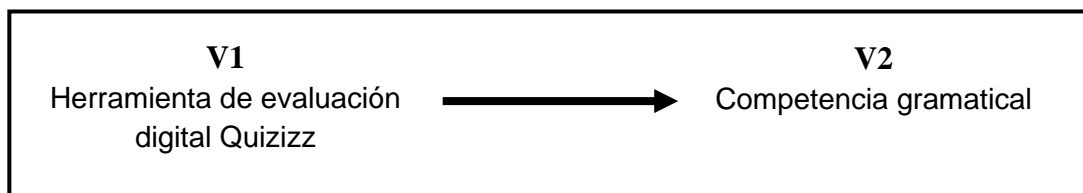
La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo, al basarse en procesos sistemáticos y probatorios donde se utiliza métodos estadísticos como la estadística descriptiva e inferencial, para medir la causalidad de las variables y establecer conclusiones de acuerdo con las hipótesis de la investigación. Cabe resaltar que el método es hipotético-deductivo (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018), ya que la investigación parte de una hipótesis que se tiene que demostrar o

refutar, contemplando que las conclusiones se deben de confrontar con los resultados obtenidos. Este estudio está sustentado en el paradigma positivista. León y Pérez (2019), lo definen como una metodología ordenada, controlada con un fundamento en una teoría existente; en el cual tiene un soporte en la estadística para el tratamiento de los datos cuantitativos para confirmar o rechazar las hipótesis planteadas.

El soporte metodológico presenta un diseño no experimental transeccional o transversal. Con base en Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), son aquellos estudios donde el investigador no ejerce una manipulación de las variables. Es un estudio empírico y sistemático, en la cual las variables no son manipuladas porque ya han sucedido anteriormente. Se limita a observar los fenómenos en su ambiente natural para realizar estudios en un único momento.

Es correlacional causal al plantearse una relación de causa y efecto entre la variable 1 y 2, asimismo, generar una causalidad (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). Cabe resaltar que las variables de estudio V1 y V2 causarán una incidencia entre sí.

Relacionado al esquema de investigación, este diseño puede ser graficado de la siguiente forma:



Dónde:

Herramienta de evaluación digital Quizizz : V1

Competencia gramatical : V2

3.2. Variables y operacionalización:

Para comprender cómo una herramienta digital relacionada a la educación puede ser propicia para el logro de aprendizaje de contenidos en el idioma extranjero inglés, es preciso revisar la producción científica que avale ello. El

propósito de esta investigación cuenta con una base teórica por medio de la revisión sistemática de aportes al conocimiento científico.

Como variable (V1) se presenta la herramienta de evaluación digital Quizizz. En su definición conceptual, el aporte de Vergara et ál. (2019), al indicar que esta herramienta realiza una gestión sistemática de la información a evaluar y es capaz de la creación de cuestionarios online e incorpora diversos elementos lúdicos para el aprendizaje. Este tipo de plataformas ofrece una retroalimentación seguidamente de responder una pregunta. Con relación a características que brinda para el aprendizaje, esta plataforma permite generar una actividad a modo de concurso por medio de una interfaz de gamificación, efectiva y significativa para los estudiantes. En cuanto a su definición operacional, Vergara et ál. (2019) nos brinda tres dimensiones: (1) uso de recursos virtuales en la educación, (2) eficacia del aprendizaje colaborativo y (3) motivación del alumnado por la gamificación del proceso de interaprendizaje. Asimismo, la variable será analizada mediante la aplicación de un cuestionario (escala de Likert) a los estudiantes universitarios de Idiomas Cayetano para medir la herramienta de evaluación Quizizz.

Se presenta la variable (V2): competencia gramatical. Su definición conceptual a cargo del Consejo de Europa (2020), e indica que son procesos o lineamientos para redactar textos escritos y se considera la capacidad de compartir emociones, ideas y sentimientos de forma planificada, por medio del uso de estructuras lingüísticas al emplear criterios de cohesión, coherencia y corrección. La competencia gramatical se da cuando el usuario conoce las distintas reglas gramaticales o morfológicas, sintácticas y fonológicas para producir enunciados lingüísticos. Dicho de este modo, una persona es gramaticalmente competente cuando evidencia destreza al escribir ideas o mensajes que cumplan las estructuras gramaticales incluyendo un vocabulario de acuerdo con su nivel de estudio y la calidad de estructuración de palabras y oraciones. En cuanto a su definición operacional el Consejo de Europa (2020), nos brinda sus dimensiones de estudio: (1) la competencia discursiva y (2) la competencia funcional.

3.3. Población, muestra y muestreo

En la publicación de Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), se considera a la población o universo como el conjunto de todos los casos o eventos que tienen coincidencia con determinadas características de contenido, de lugar y en el tiempo. En tanto que la muestra es un subconjunto de la población de investigación, sobre la cual se recopilan datos, que tienen delimitarse o definirse con anterioridad, el cual deberá ser representativo de dicha población.

Esta investigación tiene una población de estudiantes universitarios en la Institución Idiomas Cayetano. Por este motivo, se determinó una población de 90 estudiantes, de ambos géneros que se convierten en población censal. No existe un tipo de muestreo ya que se elige el 100% de la población de estudio. La técnica es de muestreo no probabilístico por conveniencia.

Sobre los criterios de selección, se tomaron en cuenta las características que necesariamente deben de tener la población en estudio: estudiantes de ambos géneros del nivel pre-intermedio a cargo del investigador en el turno mañana y noche, de 5:00pm a 7:00pm en la frecuencia lunes a viernes. Sobre los criterios de inclusión se seleccionó a todos los dando un total de 90 estudiantes universitarios. Acerca de los criterios de exclusión y eliminación, son quienes no forman parte de la investigación. Se prescindió de los estudiantes del mismo nivel que no están a cargo del investigador y otros estudiantes de otros niveles de estudio.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

El enfoque que guía el presente estudio se considera adecuado emplear como técnica de recolección de datos a la encuesta para medir la variable (V1): herramienta de evaluación digital Quizizz y a la variable (V2): competencia gramatical. El instrumento es aquel recurso utilizado por el investigador para registrar información obtenidos de las variables de estudio y poder medirlas (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

Las mencionadas encuestas serán aplicadas a los estudiantes universitarios de pre-intermedio de Idiomas Cayetano de la Universidad Peruana Cayetano Heredia.

Para el recojo de información y validar la variable herramienta de evaluación digital Quizizz, se aplicará un cuestionario en formato virtual, que consiste en 25 ítems con relación a las variables a medir y asociados a las dimensiones de estudio diseñado por Vergara et ál. (2019).

Como instrumento de recojo de información para validar la variable competencia gramatical, se aplicará un instrumento a modo de cuestionario llamado "Placement Test" que tuvo como base las especificaciones por el Consejo de Europa (2020) al crear el MCER, el mismo que fue adaptado por National Geographic Learning (2018).

3.5. Procedimientos

La presente investigación necesitó de distintas fuentes de información, como artículos científicos alojados en diversas bases de datos como Scopus y SciELO para dar sustento al marco teórico. Cabe resaltar que el autor base de la V1 se halló en un artículo en el cuartil 2 en Scopus, encontrando su definición conceptual y dimensiones de estudio, con esto, se pudo armar el instrumento para darle mayor rigor científico. Asimismo, tesis de nivel posgrado relacionadas al tema en investigación para tener referencia a los antecedentes no mayor de cinco años y aplicar un Instrumento la cual fue un cuestionario. Del mismo modo, los datos o valores que arrojarán las encuestas serán ingresadas al programa de estadística SPSS, seguidamente, realizar la correlación de las variables de estudio y poder elaborar las tablas e interpretar los resultados. Sumado a esto, se realizó la coordinación con el director académico de la institución Idiomas Cayetano, quien dio autorización escrita de empezar la investigación con la muestra de estudio teniendo la evidencia publicada en anexos.

3.6. Método de análisis de datos

En la publicación de Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), señalan que el tratamiento de los datos según análisis cuantitativo se parte mediante la matriz de datos. Estas etapas son importantes que a continuación se detallan para poder llegar a la misma:

En primer lugar, se procederá al análisis teórico-descriptivo de las definiciones conceptuales de las variables de estudio (V1) herramienta de evaluación digital Quizizz y la variable (V2) competencia gramatical para la elaboración de tablas y figuras cuando se cuente con la información estadística.

Teniendo esta información, se procederá a realizar, en segundo lugar, la creación del instrumento como medio de recolección de datos para luego aplicar una prueba piloto a estudiantes universitarios del mismo nivel y las mismas características anteriormente mencionadas en el acápite 3.3., pero éstos no formarán parte de la muestra evaluada. Solo se realiza una prueba piloto para verificar que los instrumentos de recojo de información presenten una adecuada validez y confiabilidad. En tercer lugar, sobre los criterios de selección, se tomarán en cuenta las características que necesariamente deben de tener la población en estudio: estudiantes de ambos géneros del nivel pre-intermedio a cargo del investigador en el turno mañana y noche, de 5:00pm a 7:00pm en la frecuencia lunes a viernes, seleccionando total de 90 estudiantes universitarios de la institución Idiomas Cayetano en el distrito de San Martín de Porres.

Asimismo, Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), indicaron que la validez está relacionada estrechamente con el instrumento en la cual pretende medir la variable presentando (1) la validez de contenido: el instrumento refleja un dominio de lo que se quiere medir, (2) la validez de criterio, es relacionado con el instrumento en cuanto a los resultados obtenidos cuando pueden ser aplicados en circunstancias parecidas, y (3) la validez de constructo, se refiere la solidez de un instrumento basado en la teoría que lo soporta.

Los conceptos de validez y confiabilidad no son idénticos, los dos se tienen que probar. La confiabilidad se muestra al realizar la medición en el mismo tipo de

muestra: no es prudente ni confiable aplicar un instrumento para el nivel escolar, y el mismo en el nivel superior ya que los resultados no serían consistentes ante la nueva realidad, no serían confiables. (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

En cuarto lugar, se procederá a realizar la prueba de contrastación de hipótesis, de una hipótesis teórica a una realidad empírica quienes lo conforman la muestra. En este sentido, si la curva de distribución de datos es normal, se utilizarán las pruebas estadísticas paramétricas como el Coeficiente de correlación de Pearson; en caso de distribución no paramétrica (medir cualidades de variables no numéricas) se utilizará los coeficientes de correlación de Spearman al pretender demostrar que las variables de estudio tienen una relación entre sí, presentando datos cuantitativos.

Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), el análisis estadístico de los datos se realiza sobre la matriz de datos por medio de un programa informático. Finalmente, con los datos obtenidos por medio del instrumento, se empezará a realizar la matriz de datos en Excel para su tratamiento estadístico con el programa SPSS. De la misma forma, armar los cuadros y tablas sobre la estadística descriptiva e inferencial (análisis estadístico) para su posterior discusión con otras investigaciones a modo de antecedentes y validándolos con las teorías generales o sustantivas.

3.7. Aspectos éticos

Diversos estudios nos dan marcados alcances sobre la importancia de la ética en la investigación online. Salazar et ál. (2018) aseveran que el comportamiento ético siempre debe de primar en toda investigación y no es aceptable que los resultados sean sesgados o contruidos a conveniencia de los investigadores, o mucho menos, que no se respete la propiedad intelectual al expropiar una idea base como propia, acto éticamente inaceptable.

Para la realización del presente estudio de investigación, se procede a la coordinación con la máxima autoridad correspondiente a la división de idiomas de

la Universidad Peruana Cayetano Heredia, quien autorizó la aplicación de los instrumentos a la muestra seleccionada.

Según los principios éticos, Briones-Mera (2020) nos habla de los principios de autonomía: en esta investigación siempre ha primado la voluntad de aportar conocimiento en base a la necesidad del autor en querer escudriñar sobre una realidad o variable a demostrar sin presión de algún tercero. El principio de beneficencia se cumple al volcar toda la experiencia y la capacitación de investigador a hacer el bien y enriquecer el conocimiento científico. El principio de no maleficiencia, al no brindar datos falsos o manipulados en cierto beneficio. Finalmente, el principio de justicia, ya que todos tenemos la misma dignidad y consideración de realizar algún trabajo especializado.

Esta investigación respeta en todos los sentidos, los derechos intelectuales de los diversos autores quienes dieron sustento teórico, metodológico y estadístico siendo citados bajo normativa internacional APA de la última edición vigente en su fecha de publicación. Se tendrá en cuenta la no manipulación de las variables, al ser de tipo básico. Del mismo modo, se contará con el consentimiento informado de los participantes del estudio de forma anónima, para así, demostrar total transparencia, responsabilidad ética e intelectual, evitando discriminación alguna.

IV. RESULTADOS

Seguidamente, al obtener los resultados por medio de los instrumentos de la variable V1 y V2, se procede al análisis de éstos por medio del programa estadístico SPSS v27. En primera instancia, se muestra los resultados de forma general de los niveles relacionado a las variables de estudio de manera descriptiva. Se aprecian los niveles de las variables, para después tratar la prueba de hipótesis tanto general y específica, la cual se hace el tratamiento de la estadística inferencial.

Estadística descriptiva

4.1. Análisis de los resultados descriptivos de las variables a estudiar

4.1.1. Niveles de la variable 1: Herramienta de evaluación digital Quizizz

Tabla 2

Nivel de la variable Herramienta de evaluación digital Quizizz

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Nada de acuerdo	2	2,2	2,2
Algo de acuerdo	1	1,1	3,3
Bastante de acuerdo	18	20,0	23,3
Muy de acuerdo	40	44,4	67,8
Totalmente de acuerdo	29	32,2	100,0
Total	90	100,0	

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes

Como observamos en la tabla 2, el 100% (90 estudiantes) manifestaron que están en los siguientes niveles: Nada de acuerdo, 2,2% (2 estudiantes); Algo de acuerdo; 1,1% (1 estudiante), en el nivel bastante de acuerdo 20,0% (18 estudiantes); muy de acuerdo con 44,4% (40 estudiantes) y en el nivel totalmente de acuerdo 32,2% (29 estudiantes) que la variable herramientas de evaluación digital Quizizz es una aplicación que puede mejorar su desempeño mediante la gamificación educativa. Se infiere que la herramienta digital Quizizz goza de una gran preferencia por parte de los participantes al estar totalmente de acuerdo y muy de acuerdo que es una herramienta idónea para el aprendizaje.

4.1.2. Descripción de la dimensión 1: Uso de recursos virtuales en la educación.

Tabla 3

Nivel de la dimensión Uso de recursos virtuales en la educación

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Nada de acuerdo	0	0	0
Algo de acuerdo	5	5,6	5,6
Bastante de acuerdo	14	15,6	21,1
Muy de acuerdo	44	48,9	70,0
Totalmente de acuerdo	37	30,0	100,0
Total	90	100,0	

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes

Tal como se observa en la tabla 3, el 100% (90 estudiantes) ninguno de ellos indicó que están Nada de acuerdo (0%). Asimismo, manifestaron que están en el nivel algo de acuerdo 5,6% (5 estudiantes), en el nivel bastante de acuerdo 15,6% (14 estudiantes), muy de acuerdo con 48,9% (44 estudiantes) y en el nivel totalmente de acuerdo 30,0% (37 estudiantes) en la dimensión Uso de recursos virtuales en la educación de la variable herramientas de evaluación digital Quizizz. Infiriendo que una gran parte de los participantes están totalmente de acuerdo y muy de acuerdo que Quizizz es uno de los mejores recursos virtuales aplicados a la educación.

4.1.3. Descripción de la dimensión 2: Eficacia del aprendizaje colaborativo.

Tabla 4

Nivel de la dimensión Eficacia del aprendizaje colaborativo

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Nada de acuerdo	2	2,2	2,2
Algo de acuerdo	1	1,1	3,3
Bastante de acuerdo	15	16,7	20,0
Muy de acuerdo	44	48,9	68,9
Totalmente de acuerdo	28	31,1	100,0
Total	90	100,0	

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes.

Como observamos en la tabla 4, el 100% (90 estudiantes) manifestaron que están: en el nivel nada de acuerdo 2,2% (2 estudiantes); en el nivel algo de acuerdo 1,1% (1 estudiante), en el nivel bastante de acuerdo 16,7% (15 estudiantes), muy de

acuerdo con 48,9% (44 estudiantes) y en el nivel totalmente de acuerdo 31,1% (28 estudiantes) en la dimensión Eficacia del aprendizaje colaborativo de la variable herramientas de evaluación digital Quizizz. Se infiere que Quizizz es muy eficaz para el aprendizaje colaborativo y que esta cimentada en las bases teóricas del constructivismo.

4.1.4 Descripción de la dimensión: Motivación del alumnado por la gamificación del proceso de inter-aprendizaje

Tabla 5

Nivel de la dimensión Motivación del alumnado por la gamificación del proceso de inter-aprendizaje

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Nada de acuerdo	2	2,2	2,2
Algo de acuerdo	2	2,2	4,4
Bastante de acuerdo	13	14,4	18,9
Muy de acuerdo	43	47,8	66,7
Totalmente de acuerdo	30	33,3	100,0
Total	90	100,0	

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes

Como observamos en la tabla 5, el 100% (90 estudiantes) manifestaron que están: nada de acuerdo 2,2% (2 estudiantes), en el nivel algo de acuerdo 2,2% (2 estudiantes), en el nivel bastante de acuerdo 14,4% (13 estudiantes), muy de acuerdo con 47,8% (43 estudiantes) y en el nivel totalmente de acuerdo 33,3% (30 estudiantes) en la dimensión Motivación del alumnado por la gamificación del proceso de inter-aprendizaje. Se logra inferir que Quizizz motiva considerablemente a los estudiantes por medio de la gamificación, teniendo en consideración los aportes teóricos del conectivismo.

4.1.5. Niveles de la variable 2: Componente gramatical

Tabla 6

Nivel de la variable Componente gramatical

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Deficiente	0	0	0
Regular	11	12,2	12,1
Bueno	38	42,3	54,4
Excelente	41	45,6	100,0
Total	90	100,0	

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes

Como observamos en la tabla 6, el 100% (90 estudiantes) manifestaron que están en el nivel deficiente 0,00% (0 estudiantes), en el nivel regular 12,2% (11 estudiantes), bueno con 42,2% (38 estudiantes) y en el nivel excelente 45,6% (41 estudiantes) en la variable Componente gramatical. En el logro del aprendizaje del idioma inglés, se remarca el componente gramatical al ser considerado una habilidad importante para la creación de mensajes orales y escritos. En los resultados se pudo inferir que la muestra de estudio tiene una prevalencia del 87.9% de la cual los participantes tienen un nivel de bueno a excelente en el componente gramatical en inglés.

4.1.6. Niveles de la dimensión: Competencia discursiva

Tabla 7

Niveles de la dimensión la competencia discursiva

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Deficiente	0	0,0	0,0
Regular	18	20,0	20,0
Bueno	25	27,8	47,8
Excelente	47	52,2	100,0
Total	90	100,0	

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes.

Como observamos en la tabla 6 y figura 6, el 100% (90 estudiantes) manifestó que: 0 estudiantes están en el nivel deficiente; están en el nivel regular 20,0% (18 estudiantes), en el nivel regular 16,48% (15 estudiantes), bueno con 27,8% (25 estudiantes) y en el nivel excelente 52,2% (47 estudiantes) en la dimensión la competencia discursiva de la variable Componente gramatical. Se logra inferir que se alcanza una prevalencia del 80.0% donde los participantes están considerados en un nivel bueno a excelente, evidenciando un amplio conocimiento de las categorías internas que participan en el logro comunicativo escrito.

4.1.7. Niveles de la dimensión: Competencia funcional

Tabla 8

Niveles de la dimensión la competencia funcional

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Deficiente	3	3,3	3,3
Regular	17	18,9	22,2
Bueno	49	54,4	76,6
Excelente	21	23,3	100,0
Total	90	100,0	

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes

Como observamos en la tabla 7 y figura 7, el 100% (90 estudiantes) manifestaron que están en el nivel deficiente 3,3% (3 estudiantes), en el nivel regular 18,9% (17 estudiantes), bueno con 54,4% (49 estudiantes) y en el nivel excelente 23,3% (21 estudiantes) en la dimensión la competencia funcional de la variable Componente gramatical. Se resalta una prevalencia de 77.7% en la cual los participantes han alcanzado un nivel bueno a excelente en el logro de la competencia funcional. En otras palabras, pueden poner en práctica con amplia destreza los contenidos o estructuras gramaticales textuales en el idioma inglés.

Estadística inferencial

4.2. Análisis de los resultados inferenciales de las variables a estudiar

Tabla 9

Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov Test

	Uso de recursos virtuales en la educación	Eficacia del aprendizaje colaborativo	Motivación del alumnado por la gamificación del proceso de inter-aprendizaje	Herramienta de evaluación digital Quizizz	Componente gramatical
N	90	90	90	90	90
Test Statistic	,273	,274	,276	,252	,290
p	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c	,000 ^c

Fuente: Datos del SPSSv23.

De la tabla 8 se puede apreciar que las variables no presentan distribución normal: Uso de recursos virtuales en la educación ($0,0 > 0.05$); Eficacia del aprendizaje colaborativo ($0,0 > 0.05$); Motivación del alumnado por la gamificación del proceso de inter-aprendizaje ($0,0 > 0.05$); Herramienta de evaluación digital Quizizz ($0,0 > 0.05$); Componente gramatical ($0,0 > 0.05$).

Prueba de Hipótesis General

H₀: La herramienta de evaluación digital Quizizz no tiene una incidencia directa con la competencia gramatical del idioma extranjero inglés en estudiantes Idiomas Cayetano, 2022.

H₁: La herramienta de evaluación digital Quizizz tiene una incidencia directa con la competencia gramatical del idioma extranjero inglés en estudiantes Idiomas Cayetano, 2022.

Nivel de significación 0.05

Estadístico de prueba

Tabla 10*Información sobre el ajuste de los modelos de la Hipótesis general*

Model	-2 Log Likelihood	Chi-Square	df	P
Intercept Only	52,662			
Final	20,048	32,614	4	,001

P-valor = 0.001 es menor a 0.05, lo cual significa que, el procedimiento del modelo de regresión logística puede predecir la causalidad cuando se ajusta a un diseño correlacional causal y cuando la variable dependiente es nominal. Es la técnica de regresión más acertada, y se rechaza la hipótesis nula por lo tanto se acepta la hipótesis alterna es decir la herramienta de evaluación digital Quizizz tiene una incidencia directa con la competencia gramatical del idioma extranjero inglés en estudiantes de Idiomas Cayetano, 2022.

Tabla 11*Pseudo R-Square de Nagelkerke para hipótesis general*

Cox and Snell	,804
Nagelkerke	,854
McFadden	,785

Los valores del pseudo-R cuadrado son bajos en términos de la variabilidad explicada por el modelo, y en ellos se observa que el indicador de Nagelkerke estima solo en un 85.4% de la variabilidad total.

Prueba de Hipótesis 1

H₀ : El uso de recursos virtuales en la educación no tiene una incidencia directa con la competencia gramatical del idioma extranjero inglés en estudiantes de Idiomas Cayetano, 2022

H₁: El uso de recursos virtuales en la educación tiene una incidencia directa con la competencia gramatical del idioma extranjero inglés en estudiantes Idiomas Cayetano, 2022

Nivel de significación 0.05

Estadístico de prueba

Tabla 12

Información sobre el ajuste de los modelos en Hipótesis alterna de la dimensión 1

Model Fitting Information				
Model	-2 Log Likelihood	Chi-Square	df	Sig.
Intercept Only	44,612			
Final	23,901	20,711	3	,000

P-valor = 0.000 es menor a 0.05, lo cual significa que, el procedimiento de regresión logística ordinal es la técnica de regresión más acertada, y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna. En otras palabras: El Uso de recursos virtuales en la educación tiene una incidencia directa con la competencia gramatical del idioma extranjero inglés en estudiantes de Idiomas Cayetano, 2022.

Tabla 13

Pseudo R-Square de Nagelkerke para hipótesis específica 1

Cox and Snell	,806
Nagelkerke	,839
McFadden	,818

Los valores del pseudo-R cuadrado son bajos en términos de la variabilidad explicada por el modelo, y en ellos se observa que el indicador de Nagelkerke estima solo en un 83.9% de la variabilidad total.

Prueba de Hipótesis 2

H₀: La eficacia del aprendizaje colaborativo no tiene una incidencia directa con la competencia gramatical del idioma extranjero inglés en estudiantes de Idiomas Cayetano, 2022

H₁: La eficacia del aprendizaje colaborativo tiene una incidencia directa con la competencia gramatical del idioma extranjero inglés en estudiantes de Idiomas Cayetano, 2022

Nivel de significación 0.05

Estadístico de prueba

Tabla 14

Información sobre el ajuste de los modelos en Hipótesis alterna de la dimensión 2

Model Fitting Information				
Model	-2 Log Likelihood	Chi-Square	df	Sig.
Intercept Only	49,569			
Final	17,894	31,675	4	,000

P-valor =0.000 es menor a 0.05, lo cual significa que, el procedimiento de regresión logística ordinal es la técnica de regresión más acertada, y se rechaza la hipótesis nula por lo tanto se acepta la hipótesis alterna. Es decir, la Eficacia del aprendizaje colaborativo tiene una incidencia directa con la competencia gramatical del idioma extranjero inglés en estudiantes de Idiomas Cayetano, 2022.

Tabla 15

Pseudo R-Square de Nagelkerke para hipótesis específica 2

Cox and Snell	,897
Nagelkerke	,834
McFadden	,801

Los valores del pseudo-R cuadrado son bajos en términos de la variabilidad explicada por el modelo, y en ellos se observa que el indicador de Nagelkerke estima solo en un 83.4% de la variabilidad total.

Prueba de Hipótesis 3

H₀: La motivación del alumnado por la gamificación del proceso de inter-aprendizaje no tiene una incidencia directa con la competencia gramatical del idioma extranjero inglés en estudiantes de Idiomas Cayetano, 2022

H₁: La motivación del alumnado por la gamificación del proceso de inter-aprendizaje tiene una incidencia directa con la competencia gramatical del idioma extranjero inglés en estudiantes de Idiomas Cayetano, 2022

Nivel de significación 0.05

Estadístico de prueba

Tabla 16

Información sobre el ajuste de los modelos en Hipótesis alterna de la dimensión 3

Model Fitting Information				
Model	-2 Log Likelihood	Chi-Square	df	Sig.
Intercept Only	52,025			
Final	23,586	28,438	4	,000

P-valor =0.000 es menor a 0.05, lo cual significa que, el procedimiento de regresión logística ordinal es la técnica de regresión más acertada, y se rechaza la hipótesis nula por lo tanto se acepta la hipótesis alterna. En otras palabras, la motivación del alumnado por la gamificación del proceso de inter-aprendizaje tiene una incidencia directa con la competencia gramatical del idioma extranjero inglés en estudiantes de Idiomas Cayetano, 2022.

Tabla 17

Pseudo R-Square de Nagelkerke para hipótesis específica 3

Cox and Snell	,871
Nagelkerke	,815
McFadden	,861

Los valores del pseudo-R cuadrado son bajos en términos de la variabilidad explicada por el modelo, y en ellos se observa que el indicador de Nagelkerke estima solo en un 81,5% de la variabilidad total.

V. DISCUSIÓN

A continuación, se procede a sintetizar los principales hallazgos, apoyando y comparando los resultados encontrados con las teorías generales o sustantivas junto con la literatura científica actual. Asimismo, se procede a describir las fortalezas y debilidades de la metodología empleada, para incluir la relevancia en la investigación en relación con el contexto científico social en la que se desarrolla.

Con relación a la hipótesis general, se concluyó que: de una muestra de 90 estudiantes, 3 estudiantes (3,30%) manifestaron que están en el nivel Algo de acuerdo; 8 estudiantes (8,79%) manifestaron que están en el nivel Bastante de acuerdo; 31 estudiantes (34,07%) estuvieron Muy de acuerdo y 49 estudiantes (53,85%) están en el nivel Totalmente de acuerdo que la variable herramientas de evaluación digital Quizizz es una aplicación que puede mejorar su desempeño mediante la gamificación educativa. Se infiere que la herramienta digital Quizizz goza de una gran preferencia por parte de los participantes al estar totalmente de acuerdo que es una herramienta idónea para el aprendizaje. Una investigación que converge con el presente estudio fue de Laura et ál., (2021), quienes investigaron la percepción de Quizizz en la evaluación formativa en estudiantes universitarios. Se tiene una concordancia con la metodología en cuanto que, el tipo de investigación fue de tipo básico, de enfoque cuantitativo, no experimental, con método hipotético deductivo, de nivel descriptivo. Asimismo, se aplicó un cuestionario como instrumento y los resultados manifiestan la satisfacción de los

estudiantes al lograr relacionar la teoría con la práctica junto con una retroalimentación en el aprendizaje de inglés. La mencionada investigación pudo determinar una alta percepción de Quizziz en la evaluación formativa del aprendizaje del idioma inglés. Los resultados concuerdan con esta investigación al considerarse que han logrado mejorar la competencia gramatical. Tiene su base en Thornbury (2003) ya que se apoya en el aprendizaje de las cuatro competencias según estándares internacionales.

Con relación a la hipótesis específica H₁: El uso de recursos virtuales en la educación tiene una incidencia directa con la competencia gramatical del idioma extranjero inglés en estudiantes de Idiomas Cayetano, 2022. Se concluyó que el nivel de significancia P-valor = 0.000 es menor a 0.05, lo cual da a conocer que el procedimiento de regresión logística ordinal es la técnica de regresión más acertada y se procede a rechazar la hipótesis nula. Por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna o de investigación. En otras palabras: El Uso de recursos virtuales en la educación tiene una incidencia directa con la competencia gramatical del idioma extranjero inglés. En un plano internacional, la presente investigación concuerda con la publicada en Cataluña, España por Arévalo et ál., (2020) quienes investigaron la efectividad de los materiales digitales en la adquisición de la gramática del inglés. Como conclusión, los resultados indicaron que la adquisición de la gramática mejoró considerablemente después de administrárseles contenidos mediante las herramientas digitales. Esta investigación es relevante porque utiliza las herramientas digitales para evaluar contenidos relacionados a la adquisición de la gramática en inglés, el cual tiene similitud con esta investigación y aporta al uso de plataformas online que son beneficiosos en la comprensión y aplicación del idioma extranjero inglés.

El uso de recursos virtuales en la educación tiene un sustento teórico en los postulados de la teoría del Conectivismo (Siemens, 2004), entendiéndose como la teoría del aprendizaje llevada a la práctica en una era digital mediante el uso de plataformas digitales. Asimismo, las herramientas tecno-pedagógicas en Basurto et ál., (2021) han revolucionado la concepción de la educación. No solo solo es válido en la aplicación en idiomas extranjeros sino también es utilizable a todas las áreas de educación básica regular, superior universitaria, empresarial, entre otros.

De acuerdo con la pesquisa de información, se toma en consideración a Espinoza (2022), quien investigó la gamificación para la adquisición de vocabulario de inglés en estudiantes del nivel superior. Su objetivo fue determinar la influencia de la gamificación para adquirir vocabulario en el idioma extranjero inglés. Se encuentra una semejanza con el instrumento utilizado la cual fue un cuestionario gamificado de tipo Likert y una prueba estandarizada normada por el MCER. Los resultados obtenidos fue la dependencia moderada entre las variables de estudio: gamificación y adquisición de vocabulario al 76,5% indicando que al usar Quizizz, se tiende a presentar mejores logros en la adquisición del vocabulario del idioma inglés. Su investigación tiene un soporte teórico en lo postulado por Krashen y Terrell (1983) donde se pone énfasis en el aprendizaje innato de segundas lenguas de forma natural e inconsciente para entender contenidos gramaticales y léxicos. En otras palabras, se aprende una lengua a partir de lo que se oye, se lee y se entiende. La mencionada investigación es importante para conocer cómo un usuario puede aprender bajo un enfoque de exposición a la lengua mediante la gamificación educativa.

Con relación a la hipótesis específica H₂: La eficacia del aprendizaje colaborativo tiene una incidencia directa con la competencia gramatical del idioma extranjero inglés en estudiantes de Idiomas Cayetano, 2022. Se concluyó que el nivel de significancia P-valor = 0.000 es menor a 0.05, lo cual da a conocer que el procedimiento de regresión logística ordinal es la técnica de regresión más acertada y se procede a rechazar la hipótesis nula. Por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna o de investigación. En otras palabras, la eficacia del aprendizaje colaborativo tiene una incidencia directa con la competencia gramatical del idioma extranjero inglés. Existe una convergencia con lo hallado por Robles et ál., (2021) quienes dieron soporte a su investigación empleando la teoría del constructivismo. Concluyeron que Quizizz es una herramienta muy utilizada en el proceso de la retroalimentación al generar distintos estilos de aprendizaje. Tuvo como resultado que 55.4% de los estudiantes están totalmente de acuerdo que las plataformas digitales educativas son necesarias para el aprendizaje. El 58.3% de los participantes manifiestan que el capacitador a cargo sabe manejar de forma eficaz las herramientas tecnológicas, mediante el 51.1% de ellos concuerdan que dicha herramienta es beneficiosa para

ser utilizada como retroalimentación. Los resultados son favorables en cuanto a que Quizizz incentiva el aprendizaje autónomo al tener acceso de las plataformas virtuales por motivo de estudio y de recreación. Quizizz junta estos dos aspectos para promover un aprendizaje confiable y gamificado. Esta investigación es de suma importancia al medir las dos variables de estudio y constatar que tiene validez y confiabilidad.

La eficacia del aprendizaje colaborativo tiene un soporte teórico en el paradigma *Constructivista* (Constructivismo social por Vigotsky) que busca que los estudiantes internalicen, reacomoden o transformen la nueva información y la socialicen. En esta teoría, el estudiante es el protagonista de su propio conocimiento mediante la participación y colaboración grupal.

En varios artículos de investigación publicados en Indonesia como el de Basuki y Hidayati (2019), se dio marcada relevancia a la plataforma Quizizz al afirmar que es una plataforma educativa para actividades multijugadores y se utiliza juegos a modo de prueba. Del mismo modo, Quizizz provee a los estudiantes tiempo prudente para realizar sus elecciones de acuerdo con un tópico específico que aparece una respuesta al final del juego para la retroalimentación efectiva (Vergara et ál., 2019). En un segundo artículo de investigación en Indonesia, Muji et ál., (2021) definieron a Quizizz como una implementación para la evaluación en línea idónea en la educación superior. Indicaron también, la gran ayuda de realizar situaciones vivenciales con vocabulario pertinente que gestionaron una adecuada forma de evaluar en un contexto de pandemia. Indonesia regresó a la modalidad presencial en agosto del 2021 y se continuó labores académicas empleando la metodología de la gamificación educativa.

Se da a conocer lo propuesto por Hinojosa et ál. (2020) quienes investigaron cómo Quizizz determina la evaluación formativa en estudiantes universitarios del curso de inglés técnico. El resultado de la investigación fue la satisfacción de los estudiantes al estudiar con un aprendizaje activo de forma colaborativa mediante el uso de las herramientas digital Quizizz. La mencionada investigación es de remarcada importancia al dar protagonismo al docente al emplear una metodología basada en la gamificación y que los estudiantes puedan plasmar en tiempo real sus

conocimientos por medio de un cuestionario con un soporte digital. Esto facilita y permite una evaluación formativa para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje.

Para demostrar la eficacia de la gamificación educativa en las clases de inglés, García et ál., (2020) realizaron un estudio en Ecuador y se detectó que los estudiantes tenían limitada participación en las sesiones de clase al aplicárseles una metodología tradicional. Con el empleo acertado de la tecnología educativa se pudo dar solución a esta problemática por medio de plataformas lúdicas. En porcentajes, se concluyó que 88.61% de los encuestados indicaron que por medio de la gamificación se pudo evaluar lo aprendido. Al 86.60% les agradó que sus maestros apliquen la gamificación como estrategia para que ellos puedan evidenciar lo aprendido en clase.

Se muestra una concordancia con lo hallado en Ecuador por Chasiluisa y Guamán (2019) quienes investigaron si el *play-based assessment* por medio de la aplicación de instrumentos como cuestionario y test de conocimientos mejoraron la evaluación formativa sobre la gramática del idioma inglés. Se concluyó que una retroalimentación efectiva y oportuna es vital para que los estudiantes puedan conocer las falencias que tienen en cuanto a los contenidos gramaticales. El 67,5% de los encuestados sostuvieron que los juegos de preparación son necesarios para una adecuada evaluación de los contenidos gramaticales. El 95% de los encuestados indicaron que los juegos de vocabulario son útiles en la evaluación de la gramática del inglés. Esta investigación es importante al reforzar la idea de que Quizziz es una herramienta útil para el aprendizaje por medio de una retroalimentación efectiva. Al terminar la actividad retadora, el docente tiene la posibilidad de realizar un recuento de las preguntas respondidas adecuadamente y de revisar con más detalle las que están por mejorar, para que, en una siguiente oportunidad, puedan tener un mejor estímulo cognitivo y con lo aprendido anteriormente en base a lo erróneo; llegar a hacerlo de forma satisfactoria.

Con relación a la hipótesis específica H3: La motivación del alumnado por la gamificación del proceso de inter-aprendizaje tiene una incidencia directa con la competencia gramatical del idioma extranjero inglés en estudiantes de Idiomas Cayetano, 2022. Se concluyó que el nivel de significancia P-valor = 0.000 es menor

a 0.05, lo cual da a conocer que el procedimiento de regresión logística ordinal es la técnica de regresión más acertada y se procede a rechazar la hipótesis nula. Por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna o de investigación. En otras palabras, la motivación del alumnado por la gamificación del proceso de inter-aprendizaje tiene una incidencia directa con la competencia gramatical del idioma extranjero inglés.

Relacionado al aprendizaje por medio del uso de teléfonos celulares, en las universidades de la Península Ibérica, Moreira et ál., (2017) dieron a conocer que las instituciones de educación superior emplean el e-learning, como metodología sincrónica para situaciones educativas en tiempos de pandemia y postpandemia, por medio del internet y el m-learning, como metodología asincrónica o mobile learning. Asimismo, Dhamayanti (2021) se refirió a cómo la percepción y la motivación de estudiantes de EFL (English as a Foreign Language) puede ser significativamente mejorada por medio del e-learning como metodología reciente en los e-classrooms y concluyó que la mayoría de los participantes tuvieron una percepción positiva frente a Quizziz y que fomentó gran soporte en el proceso de su aprendizaje.

Finalmente, la motivación del alumnado por la gamificación del proceso de inter-aprendizaje tiene su base en Quintero et al., (2021). Este postulado indica cómo se puede aprender inglés al incluirse el componente emocional. La afectividad está estrechamente relacionada con el conocimiento. La exposición visual es importante en cuanto el usuario de la lengua puede estar en contacto con el vocabulario necesario y organizado en distintas categorías. Aprendemos mirando y siguiendo un modelo o un patrón. Además de esto, el estudiante puede sentir un mayor interés si puede visualizar que es enseñado con afecto, dedicación e interés. Existe otra herramienta de evaluación digital muy similar a Quizziz en cuanto a su interfaz, utilidad y logro de aprendizajes. La herramienta digital Kahoot fue estudiada por Ochoa (2019) quien midió el uso de una para desarrollar la habilidad de escritura en el idioma inglés en estudiantes universitarios en una universidad en Lima. Como resultado, se llegó a la conclusión de que los estudiantes poseen un alto entusiasmo en utilizar herramientas digitales educativas para su aprendizaje con un 60% de un nivel sobresaliente y 40% de nivel de proceso. Si bien en cierto el mencionado autor no estudio directamente Quizziz, dio con resultados favorables

en cuanto a que aquellas herramientas de evaluación digital son propicias para el aprendizaje de contenidos gramaticales y léxicos en el idioma extranjero inglés.

VI. CONCLUSIONES

Se dan a conocer los principales hallazgos a modo de síntesis de la investigación.

Primera. Se determinó la incidencia existente de la herramienta de evaluación digital Quizizz y la competencia gramatical del idioma extranjero inglés en estudiantes universitarios. En la estadística inferencial, en el diagrama de dispersión (Anexo 18. Figura 8), se observa una curva diagonal positiva producto del modelo de regresión logística ordinal. Asimismo, de acuerdo con la comprobación de hipótesis por Chi-Cuadrado, se obtiene un 95% de confianza y se pudo comprobar la hipótesis de investigación indicando que existe una incidencia directa de la herramienta Quizizz y se puede lograr una incidencia en el componente gramatical; entendiéndose incidencia, como el número de nuevos casos de una situación particular en una población específica y en un tiempo determinado.

Segunda. Se concluyó que (1) al obtener un resultado en la estadística inferencial, P-valor fue de 0.000 menor que 0.05 lográndose rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna. (2) En el diagrama de dispersión (Anexo 18. Figura 9), se observa una curva diagonal positiva producto del modelo de regresión logística ordinal. Con esta información, se estableció la incidencia del uso de recursos virtuales en la educación con la competencia gramatical del idioma extranjero inglés en estudiantes universitarios.

Tercera. Se concluyó que (1) al obtener un resultado en la estadística inferencial, P-valor fue de 0.000 menor que 0.05 lográndose rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna. (2) En el diagrama de dispersión (Anexo 18. Figura10), se observa una curva diagonal positiva producto del modelo de regresión logística ordinal. Con esta información, se estableció la

incidencia de la eficacia del aprendizaje colaborativo con la competencia gramatical del idioma extranjero inglés en estudiantes universitarios.

Cuarta. Se concluyó que (1) al obtener un resultado en la estadística inferencial, P-valor fue de 0.000 menor que 0.05 lográndose rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna. (2) En el diagrama de dispersión (Anexo 18. Figura 11), se observa una curva diagonal positiva producto del modelo de regresión logística ordinal. Con esta información, se estableció la incidencia de la motivación del alumnado por la gamificación del proceso de inter-aprendizaje con la competencia gramatical del idioma extranjero inglés en estudiantes universitarios.

VII. RECOMENDACIONES

Se dan a conocer las recomendaciones obtenidas en base a las conclusiones. En este sentido, se plantea una mejora en cuanto a metodología de enseñanza que conlleva a mejorar la competencia gramatical en estudiantes universitarios en el área de inglés.

Primera: Implementar un taller educativo por parte de las coordinaciones del Centro de Idiomas para la aplicación de contenidos en el idioma extranjero inglés por medio de la tecnología educativa como la herramienta de evaluación digital Quizziz; empleando una metodología de gamificación. En la actualidad, solo se utiliza esta plataforma de forma esporádica y lo aplican algunos docentes.

Segunda: Implementar capacitaciones para todo el personal docente universitario quienes enseñen la experiencia curricular de idioma extranjero inglés, tengan conocimiento en el uso de recursos virtuales en la educación poniendo énfasis en la gamificación.

Tercera: Diseñar estrategias para mejorar la eficacia del aprendizaje colaborativo en las sesiones de aprendizaje del idioma inglés por parte

de la Coordinación Académica para la aplicación de una didáctica ágil y retadora para que los estudiantes puedan estar inmersos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Cuarta: Organizar espacios de socialización y exposición activa de contenidos en inglés en las sesiones de clases para lograr una mejora en la motivación del alumnado por la gamificación en el proceso de inter-aprendizaje. El uso de las TICs por parte de los docentes en acciones educativas híbridas como nuevas formas de genera conocimientos en el idioma extranjero.

REFERENCIAS

- Andrade, L., Marín, I., y Iriarte, M. (2020). *La influencia de la gamificación en el aprendizaje con la aplicación Quizziz*. In I. Aguaded & A. Vizcaino (Eds.), *Redes sociales y ciudadanía. Grupo comunicar*. <https://doi.org/10.3916/Alfamed2020>
- Arévalo, M., Narváez, J., & Orellana, S. (2020). *Impact of the Digital Didactic Material on Students' Reading and Grammar Acquisition* [Universitat Rovira i Virgili]. <https://doi.org/10.17345/ute.2020.1>
- Basuki, Y. & Hidayati, Y. (2019). Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives. *Proceedings of the Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference, ELLiC, 27th April 2019, Semarang, Indonesia*. <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>

- Basurto, S., Moreira, J., Velásquez, A., y Rodríguez, M. (2021). El conectivismo como teoría innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. *Polo del Conocimiento*, 6 (1), 234-252.
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/download/2134/42>
[54](#)
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación: Administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. (O. Fernández Palma, Ed.) (3ra. ed.). Pearson Educación de Colombia Ltda.
<https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Briones-Mera, Á. (2020). Percepción del paciente sobre la aplicación de principios bioéticos en los cuidados de los estudiantes de enfermería. *Revista Colombiana de Enfermería*, 19 (3), e024.
<https://doi.org/10.18270/rce.v19i3.3341>
- British Council Perú. (2015). *English in Perú. Un análisis de la política, las percepciones y los factores de influencia*. British Council.
<https://www.britishcouncil.pe/programas/educacion/ingles/estudio-english-peru>
- Cambridge University Press & Assessment. (2022). *B2 First es una de las certificaciones más conocidas de Cambridge English*. Cambridge Assessment English.
<https://www.cambridgeenglish.org/latinamerica/exams-and-tests/first/>
- Canale, M., & Swain, M. (1980). *Theoretical Bases of Communicative Approaches to Second Language Teaching and Testing*. Applied

Linguistics, 1, 1-47. <http://dx.doi.org/10.1093/applin/l.1.1>

Chaiyo, Y. & Nokham, R. (2017). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. *International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT)*, 178-182. Chiang Mai (Thailand). https://www.researchgate.net/publication/316443165_The_effect_of_Kahoot_Quizizz_and_Google_Forms_on_the_student's_perception_in_the_classrooms_response_system

Chasiluisa, I., y Guamán, L. (2019). *Play-based assessment en la evaluación formativa de la gramática del idioma inglés*. [Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/19422>

Chomsky, N. (1980). On cognitive structures and their development: a reply to Piaget. En M. Piattelli-Palmarini (Ed.), *Language and Learning: The Debate between Jean Piaget and Noam Chomsky* (pp. 35-54). Cambridge, MA: Harvard University Press.

Consejo de Europa (2020), *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Volumen complementario. Servicio de publicaciones del Consejo de Europa. www.coe.int/lang-cefr

Cordero, D., y Núñez, M. (2017). El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE. *Revista de Lenguas Modernas*, 269–291. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/view/34777>

CONCYTEC (2018). Proyectos de investigación básica o aplicada.
https://portal.concytec.gob.pe/images/renacyt/reglamento_renacyt_version_final.pdf

Dhamayanti, F. (2021). EFL Students' Perception and Motivation Toward Quizizz as E-Learning Media in English E-Classroom. *EDUCAFL: Journal of Education of English as Foreign Language*, 4(2), 70-77.
<http://dx.doi.org/10.21776/ub.educafl.2021.004.02.03>

Espinoza, E. (2022). *Gamificación en la adquisición de vocabulario de inglés de estudiantes de un Instituto Superior, Surco, 2021*. [Tesis de Maestría Universidad César Vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/89272>

Feria, K. (2019). *Aplicación del modelo pedagógico Flipped Classroom para la enseñanza-aprendizaje de la gramática en inglés en los estudiantes de intermedio de la universidad Católica San Pablo, Arequipa – 2018*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de San Agustín].
<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9436>

Foncubierta, J. M., y Rodríguez, C. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. *Edinumen*.
https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf
(consultado el 30 de julio de 2022).

García, M., Cárdenas, N., y Erazo, J. (2020). Gamificación como estrategia innovadora en la enseñanza del inglés. *Revista Electrónica de Ciencias de*

la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes, 3, 1–10.
<https://doi.org/10.35381/e.k.v3i1.997>

Gargicevich, A. (2020). En tiempos de pandemia y cuarentena: el conectivismo como nueva teoría de aprendizaje en la era digital. *Agromensajes*, 5-8.
<https://fcagr.unr.edu.ar/wp-content/uploads/2020/05/01AM56.pdf>

Gay, A. & Burbridge, L. (2016). Bring your own device for formative assessment. *The Mathematics Teacher*, 110 (4), 310-313.
<https://doi.org/10.5951/mathteacher.110.4.0310>

Hashim, H., Rafiq, K. R. M., & Yunus, M. M. (2019). Improving ESL Learners' Grammar with Gamified-Learning. *Arab World English Journal (AWEJ) Special Issue on CALL* (5). 41-50. <https://dx.doi.org/10.24093/awej/call5.4>

Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw - Hill Interamericana Editores S.A. de C.V.
<http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>

Hinojosa, C., Condori, M., Montesinos, C., y Condori, F. (2020). Gamificando con Quizizz en la evaluación formativa de la enseñanza del inglés. En *La investigación científica y académica transdisciplinaria* (pp. 261–278). Eidec.
<https://doi.org/10.34893/nkf9-1593>

Howel, D., Tseng, Ch., & Colorado-Resa, J. (2017). Fast assessments with digital tools using multiple-choice questions. *College Teaching*, 1-3.
10.1080/87567555.2017.1291489

Hymes, D. (1971). *Foundations in sociolinguistics: an ethnographic approach*.
International Journal of Cross-Cultural Management.

Hughes, J. & Milner, M. (2020). *World English Level 1: Real People, Real Places, Real Language*. 3rd Edition. National Geographic Learning.

Jackson, F. (2019). Aportaciones de las estrategias didácticas en el desarrollo de la competencia comunicativa. *Revista de Educación*. 20, 183-202.
https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/view/4171/4134

Jara, N. y Prieto, C. (2018). Impacto de las diferencias entre nativos e inmigrantes digitales en la enseñanza en las ciencias de la salud: Revisión sistemática. *Revista Cubana de Información en Ciencias de la Salud*, 29 (1), 92-105. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2307-21132018000100007&lng=es&tlng=es.

Krashen, S. y Terrell, T. (1983). *The Natural Approach: Language Acquisition in the classroom*. Oxford: Pergamo.

Laura, K., Hinojosa, C., Condori, M., Montesinos, C., y Condori, F. (2021). Gamificando con quizizz en la evaluación formativa de la enseñanza del inglés. In *La Investigación Científica y Académica Transdisciplinaria* (pp. 262–275). Eidec editorial. <https://doi.org/10.34893/nkf9-1593>

León, A. y Pérez, C. (2019). Análisis estadístico en investigaciones positivistas: medidas de tendencia central. *Revista Científica Electrónica de Ciencias Humanas*. 43 (15), 50-60
<http://bdigital2.ula.ve:8080/xmlui/handle/654321/3770>

Ley Universitaria N° 30220, de 9 de julio de 2014.

<https://diariooficial.elperuano.pe/pdf/0021/ley-universitaria-30220.pdf>

Loor-García, G. (2021). *Herramienta de evaluación digital Quizizz y proceso de enseñanza de los docentes de la Unidad Educativa, “Domingo Comín”, Ecuador, 2020.* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/60690>

Marmolejo, M., y Mayora, C. (2020). El currículo del área de inglés de cuatro instituciones educativas oficiales de Cali: un estudio de caso múltiple. 9 (2): 108-131. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/914>

Medvedovska, D., Skarlupina, Y., & Turchyna, T. (2016). Integrating online educational applications in the classroom. *European Humanities Studies: State and Society*, 4, 145-156.

[http://essuir.sumdu.edu.ua/handle/123456789/51797\(16/01/2018\)](http://essuir.sumdu.edu.ua/handle/123456789/51797(16/01/2018))

Mesén, L. (2019). Teorías de aprendizaje y su relación en la educación ambiental costarricense. *Revista Ensayos Pedagógicos*, XIV, 1–16.

<https://doi.org/10.15359/rep.14-1.8>

Moreira, F., Pereira, C., Durão, N. & Ferreira, M. (2017). A comparative study about mobile learning in Iberian Peninsula Universities: Are professors ready?

Telematics and Informatics, 35(4) 979-992.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0736585317303362?via>

[%3Dihub](#)

- Moreira, P. y Venegas, L. (2020). Desarrollo de competencias comunicativas del idioma inglés. *Dominio de las Ciencias*, 6–4, 1292–1303. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1537/2880>
- Muji, A. P., Ambiyar, A., Aziz, I. & Hidayat, H. (2021). The implementation of Quizizz-based online evaluation in higher education: an exciting alternative for evaluation. *International Journal of Research in Counseling and Education*, 5(2), 186-194. <http://ppsfip.ppi.unp.ac.id/index.php/ijrice/article/view/478/130>
- National Geographic Learning. (2018). *Placement Test*.
- Nina-Cuchillo, J., Nina-Cuchillo, E., y Sánchez-Aguirre, F. (2021, 15-17 de diciembre). Use of ICT and Autonomous Learning of University Students During the COVID-19 Pandemic. *2021 Machine Learning-Driven Digital Technologies for Educational Innovation Workshop*, 1-5, <https://ieeexplore.ieee.org/document/9733759>
- Ochoa, J. (2019). *El uso del Kahoot y su contribución en la mejora de la habilidad de escritura del idioma inglés en estudiantes de pregrado del primer ciclo de una universidad privada de Lima*. [Tesis de maestría, Universidad Tecnológica del Perú]. https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/2441/Juan%20Ochoa_Trabajo%20de%20Investigacion_Maestria_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Palmero, S. (2019). *La enseñanza del componente gramatical: El método deductivo e inductivo*. [Tesis de Máster, Universidad de la Laguna, España]. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/23240>

Quintero T., Bernal D. & Veitia, M. (2021). La afectividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en el contexto universitario. *Revista Cubana de Educación Superior*, 40(1), e15. Epub 01 de abril de 2021. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142021000100015&lng=es&tlng=pt.

Robles, H., Salamanca, R., y Laura, K. (2021). Quizizz y su aplicación en el aprendizaje de los estudiantes de la carrera profesional de idioma extranjero. *PURIQ*. <https://doi.org/10.37073/puriq.4.1.239>

Salazar, M., Icaza, M. y Alejo, O. (2018). La importancia de la ética en la investigación. *Revista Universidad y Sociedad*, 10(1), 305-311. Epub 02 de marzo de 2018. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202018000100305&lng=es&tlng=es.

Sánchez, F., Ruiz, J., y Uribe, Y. (2020). Competencias profesionales y conectivismo en estudiantes de educación superior [Congreso Internacional Tecnologías en Educación]. <https://conferences.eagora.org/index.php/edutechno/2020/paper/view/11699>

Sánchez, F., Alcaide-Aranda, L., Castañeda, E., Ludeña, G., y Toledo, P. (2022). Strategy Diagram of Active Research in Practice and Research in Higher Education Students. *NeuroQuantology*. 20(5), 554-560. https://www.researchgate.net/profile/Gerardo-Francisco-Gonzalez/publication/361188994_Strategy_Diagram_of_Active_Research_in_Practice_and_Research_in_Higher_Education_Students/links/62a1f182a

[3fe3e3df86aef03/Strategy-Diagram-of-Active-Research-in-Practice-and-Research-in-Higher-Education-Students.pdf](https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/2261)

Sánchez, M. (2018). Gamificación: Una estrategia para la adquisición de vocabulario del idioma inglés nivel pre-intermedio [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador].
<https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/2261>

Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. Traducción: Diego E. Leal Fonseca. Febrero 7, 2007, diciembre 12, 2004.
[www.diegoleal.org/docs/2007/Siemens\(2004\)-Conectivismo.doc](http://www.diegoleal.org/docs/2007/Siemens(2004)-Conectivismo.doc)

Suo, M., & Zalika, A. (2018). Implementing Quizizz as game-based learning in the Arabic classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*, 12(1), 208-212.
https://www.researchgate.net/publication/324034896_Implementing_Quizizz_as_Game_Based_Learning_in_the_Arabic_Classroom

Thornbury, S. (2003). How to teach vocabulary. Harlow: Longman.

Trejo, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. En C. y. E. Revista Tecnología (Ed.), *Estudios de investigación* (pp. 75–117). Udimia.
https://www.researchgate.net/publication/348691560_Technological_resources_for_the_integration_of_gamification_in_the_classroom

Trujillo, L. (2017). *Teorías pedagógicas contemporáneas*. Areandina.
<https://digitk.areandina.edu.co/handle/areandina/825>

- Turkmen, Y. & Ayden, S. (2016). The Effects of Using Online Concordances on Teaching Grammar. *Journal of the Institute of Social Sciences*, 20(1), 145-152. <https://eric.ed.gov/?id=ED565621>
- Ucar, H., & Kumtepe, A.T. (2017). Using the game-based student response tool kahoot! in an online class: perspectives of online learners. En P. Resta & S. Smith (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2017* (pp. 303-307). Chesapeake, VA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). <https://www.learntechlib.org/primary/p/177857/>
- Velázquez, K., y Santiesteban, E. (2022). La evaluación de la competencia gramatical: una experiencia desde el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Sinergia Académica*, 3,19 – 33. <https://doi.org/10.51736/sa.v4i3.59>
- Vergara, D., Mezquita, M., y Gómez., A. (2019). Metodología Innovadora basada en la Gamificación Educativa: Evaluación Tipo Test con la Herramienta QUIZZZ. *Revista de curriculum y formación del profesorado*, 23(3), 1. <https://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/view/11232>
- Wach, A., Zhang, D., & Nichols-Besel, K. (2022). Grammar instruction through multinational telecollaboration for pre-service teachers. *ReCALL The Journal of the European Association for Computer Assisted Language Learning*, 34(1), 4-20. doi:10.1017/S0958344021000112

Yaccob, N., & Yunus, M. (2019). Language Games in Teaching and Learning English Grammar: A Literature Review. *Arab World English Journal*, 10(1), 209-217. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1287782>

Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8–1 (Enero 2019), 1–7. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1203198.pdf>

ANEXOS

Anexo 1. Autorización de consentimiento



AUTORIZACIÓN DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Por medio de la presente, se solicita su autorización para que participe en la investigación: ***“Incidencia de la evaluación digital Quizizz en la competencia gramatical del idioma inglés en estudiantes de Idiomas Cayetano, Lima, 2022”***.

Asimismo, el consentimiento para la colaboración en responder al siguiente instrumento: Evaluación digital Quizizz y Competencia gramatical en el área de inglés.

La participación será anónima garantizándose la absoluta confidencialidad, la información obtenida tiene por objeto servir para fines científicos.

Si usted acepta la participación, por favor complete esta autorización de consentimiento, firmándola de manera voluntaria y entregándose a la persona que le ha solicitado la autorización. En caso de cualquier duda o pregunta no dude en realizarla antes de firmar.

- Autorizo la participación en la investigación en referencia.**
- No autorizo la participación en la investigación en referencia.**

Firma
Nombres y apellidos
DNI.

Anexo 2: Autorización de la institución para aplicar el instrumento



San Martín de Porres, 27 de setiembre de 2022

Dr. Carlos Venturo Orbegoso, Jefe de la Escuela de Posgrado
Universidad César Vallejo filial Lima

Campus Lima Norte

Por medio de la presente, autorizo al maestrando **JHONNY RICHARD RODRIGUEZ BARBOZA**, identificado con DNI N° 43644963 para aplicar sus cuestionarios online con fines de investigación académica. Asimismo, autorizar que se utilice el nombre de la Institución para obtener información en su tesis de Maestría en Didáctica en Idiomas Extranjeros titulada: "Incidencia de la evaluación digital Quizizz en la competencia gramatical del idioma inglés en estudiantes de Idiomas Cayetano, Lima, 2022".

Atentamente,

CONTACTO:

Nombre : Oscar Del Águila Ortiz

Cargo : Director del Centro de Idiomas de la Universidad Peruana Cayetano Heredia

CARTA DE PRESENTACIÓN

Docente: Dr. Segundo Nicolás Seclén Santisteban

Presente

Asunto: **VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.**

Me es muy grato comunicarme con usted para expresar el saludo correspondiente y asimismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del programa de **Maestría en Didáctica en Idiomas Extranjeros** de la UCV, en la sede Lima Norte, promoción 2022-2, aula B1, requiero validar los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para poder desarrollar la investigación y con la cual optaré el grado de Maestro.

El título nombre del informe de investigación es: **“Incidencia de la evaluación digital Quizizz en la competencia gramatical del idioma inglés en estudiantes de Idiomas Cayetano, Lima, 2022”** 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 hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.
- Instrumentos

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

Atentamente,



Firma

Apellidos y nombres : **RODRIGUEZ BARBOZA, Jhonny Richard**

D.N.I : **43644963**

CARTA DE PRESENTACIÓN

Docente: Dr. Jorge Luis Ruiz Cruz

Presente

Asunto: **VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.**

Me es muy grato comunicarme con usted para expresar el saludo correspondiente y asimismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del programa de **Maestría en Didáctica en Idiomas Extranjeros** de la UCV, en la sede Lima Norte, promoción 2022-2, aula B1, requiero validar los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para poder desarrollar la investigación y con la cual optaré el grado de Maestro.

El título nombre del informe de investigación es: **“Incidencia de la evaluación digital Quizizz en la competencia gramatical del idioma inglés en estudiantes de Idiomas Cayetano, Lima, 2022”** 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 hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.
- Instrumentos

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

Atentamente,



Firma

Apellidos y nombres : **RODRIGUEZ BARBOZA, Jhonny Richard**

D.N.I : **43644963**

CARTA DE PRESENTACIÓN

Docente: Mg. Kiara Melissa Sáenz Luján

Presente

Asunto: **VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.**

Me es muy grato comunicarme con usted para expresar el saludo correspondiente y asimismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del programa de **Maestría en Didáctica en Idiomas Extranjeros** de la UCV, en la sede Lima Norte, promoción 2022-2, aula B1, requiero validar los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para poder desarrollar la investigación y con la cual optaré el grado de Maestro.

El título nombre del informe de investigación es: **“Incidencia de la evaluación digital Quizizz en la competencia gramatical del idioma inglés en estudiantes de Idiomas Cayetano, Lima, 2022”** 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 hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.
- Instrumentos

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

Atentamente,



Firma

Apellidos y nombres : **RODRIGUEZ BARBOZA, Jhonny Richard**

D.N.I : **43644963**

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable (V1): Evaluación digital Quizizz. Vergara et al., (2019).

Esta herramienta realiza una gestión sistemática de la información a evaluar y es capaz de la creación de cuestionarios online e incorpora diversos elementos lúdicos para el aprendizaje.

Dimensiones de las variables: Vergara et al., (2019).

Dimensión 1. Uso de recursos virtuales en la educación.

Para que el uso de recursos virtuales en el aula sea efectivo, éste tiene que emplear las TICs para fomentar un aprendizaje adecuado junto con una metodología didáctica y la creación de plataformas o entornos digitales de aprendizaje basados en un diseño instruccional.

Dimensión 2. La motivación por la Gamificación educativa

Tiene una proliferación cada vez mayor en tanto que los docentes utilizan herramientas diversas fomentan un aprendizaje lúdico y beneficioso para los estudiantes.

Dimensión 3. La eficacia del aprendizaje colaborativo

Es un método de enseñanza-aprendizaje y consiste en crear grupos de trabajo para que interactúen y participen activamente en la construcción de un nuevo conocimiento.

Variable (V2): Competencia gramatical. Consejo de Europa (2020) la cual creó lineamientos comunicativos para diseñar el Marco Común Europeo de Referencias para las Lenguas (MCER).

Dimensión 1. La competencia discursiva

Es el conocimiento que demuestra el usuario de la lengua en los cuales el mensaje se organiza y se ordena para redactar mensajes coherentes en función a los diversos temas o situaciones cotidianas. Es un nivel inicial donde se conoce cómo redactar y estudiar las estructuras o categorías gramaticales.

Dimensión 2. La competencia funcional

Se refiere al uso de los textos para fines funcionales concretos. Es un segundo nivel donde se pone en práctica las estructuras en contextos de interacción reales significativos.

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Anexo 3: Operacionalización de la variable Herramienta de evaluación digital Quizizz

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
Herramienta de evaluación digital Quizizz	Esta herramienta realiza una gestión sistemática de la información a evaluar y es capaz de la creación de cuestionarios online e incorpora diversos elementos lúdicos para el aprendizaje. Vergara et al., (2019).	La variable será analizada mediante la aplicación de un cuestionario (escala de Likert) a los estudiantes universitarios de Idiomas Cayetano para medir la herramienta de evaluación Quizizz.	Uso de recursos virtuales en la educación	Estrategias innovadoras digitales	Desarrolla de estrategias innovadoras digitales.	1. Nada de acuerdo. 2. Algo de acuerdo. 3. Bastante de acuerdo. 4. Muy de acuerdo. 5. Totalmente de acuerdo
					Emplea recursos de aprendizajes tecnológicos.	
					Planifica acciones para el uso efectivo de herramientas digitales.	
					Promueve el aprendizaje mediante aulas virtuales.	
			Eficacia del aprendizaje colaborativo	Aprendizajes basados en competencias tecnológicas.	Realiza seguimiento y control con el uso de las herramientas digitales.	
					Capacitación tecnológica a los docentes	
			Motivación del alumnado por la gamificación del proceso de inter-aprendizaje	Reconoce las necesidades de los estudiantes	Identifica sus necesidades de aprender.	
					Planifica contenidos curriculares para el aprendizaje con el empleo de la tecnología.	
				Motivación al desarrollo de habilidades del estudiante	Organiza actividades individuales y colectivas en línea.	
					Promueve y motiva el desarrollo de habilidades del estudiante durante el interaprendizaje	
Demuestra interés para que el interaprendizaje sea significativo.						

Anexo 3: CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE “EVALUACIÓN DIGITAL QUIZZZ”

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1. Uso de recursos virtuales en la Educación							
1	Diseña estrategias creativas basadas en las herramientas digitales.	X		X		X		
2	Incentiva la capacidad y creatividad en el uso de la tecnología.	X		X		X		
3	Desarrollo de estrategias innovadoras digitales.	X		X		X		
4	Emplea recursos de aprendizajes tecnológicos.	X		X		X		
5	Planifica acciones para el uso efectivo de herramientas digitales.	X		X		X		
6	Implementa estrategias metodológicas en el uso de las TICs.	X		X		X		
7	Fomenta el aprendizaje autónomo mediante el uso de dispositivos digitales.	X		X		X		
8	Genera propuestas investigativas mediante el empleo de las TICs.	X		X		X		
9	Propicia el desarrollo de habilidades mediante actividades de aprendizajes basadas en la tecnología.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2. Eficacia del aprendizaje colaborativo.							
10	Establece objetivos de aprendizajes basados en competencias tecnológicas.	X		X		X		
11	Realiza seguimiento y monitorea el proceso de aprendizaje colaborativo por medio del uso de herramientas digitales.	X		X		X		
12	Promueve la capacitación tecnológica.	X		X		X		
13	Retroalimenta sus aprendizajes en línea.	X		X		X		
14	Establecimiento de objetivos de aprendizajes basados en competencias tecnológicas	X		X		X		
15	Promueve actividades grupales mediante el uso de la tecnología.	X		X		X		
16	Fomenta la socialización del conocimiento a través de comunidades virtuales	X		X		X		
17	Promueve el aprendizaje autónomo mediante aulas virtuales	X		X		X		

	DIMENSIÓN 3. Motivación del alumnado por la gamificación del proceso de inter- aprendizaje.	Si	No	Si	No	Si	No	
18	Identifica las necesidades de los estudiantes.	X		X		X		
19	Planifica contenidos curriculares para su aprendizaje con el empleo de la tecnología.	X		X		X		
20	Organiza actividades individuales y colectivas en línea.	X		X		X		
21	Utiliza instrumentos de observación y registros actitudinales	X		X		X		
22	Utiliza instrumentos de observación y registros aptitudinales.	X		X		X		
23	Utiliza instrumentos de observación y registros procedimentales.	X		X		X		
24	Promueve y motiva el desarrollo de habilidades durante su interaprendizaje	X		X		X		
25	Demuestra interés para que el inter-aprendizaje y le sea significativo.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SÍ HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: DR. SEGUNDO NICOLÁS SECLÉN SANTISTEBAN DNI: 2551166

Especialidad del validador: DOCENCIA UNIVERSITARIA / DOCTOR EN MEDICINA .

13 de octubre de 2022.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión




UNIVERSIDAD PERUANA
CAYETANO HEREDIA

Dr. Segundo Nicolás Seclén Santisteban
Médico Endocrinólogo
Profesor Emérito
Investigador Honorario
Unidad de Diabetes, Hipertensión y Lípidos (UDHyL)
Instituto de Gerontología
Teléfono: (+51) 984 885 611
E-mail: segundo.seclen@upch.pe

Firma del Experto Informante

Anexo 4: CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE “EVALUACIÓN DIGITAL QUIZZZ”

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1. Uso de recursos virtuales en la Educación							
1	Diseña estrategias creativas basadas en las herramientas digitales.	X		X		X		
2	Incentiva la capacidad y creatividad en el uso de la tecnología.	X		X		X		
3	Desarrollo de estrategias innovadoras digitales.	X		X		X		
4	Emplea recursos de aprendizajes tecnológicos.	X		X		X		
5	Planifica acciones para el uso efectivo de herramientas digitales.	X		X		X		
6	Implementa estrategias metodológicas en el uso de las TICs.	X		X		X		
7	Fomenta el aprendizaje autónomo mediante el uso de dispositivos digitales.	X		X		X		
8	Genera propuestas investigativas mediante el empleo de las TICs.	X		X		X		
9	Propicia el desarrollo de habilidades mediante actividades de aprendizajes basadas en la tecnología.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2. Eficacia del aprendizaje colaborativo.							
10	Establece objetivos de aprendizajes basados en competencias tecnológicas.	X		X		X		
11	Realiza seguimiento y monitorea el proceso de aprendizaje colaborativo por medio del uso de herramientas digitales.	X		X		X		
12	Promueve la capacitación tecnológica.	X		X		X		
13	Retroalimenta sus aprendizajes en línea.	X		X		X		
14	Establecimiento de objetivos de aprendizajes basados en competencias tecnológicas	X		X		X		
15	Promueve actividades grupales mediante el uso de la tecnología.	X		X		X		
16	Fomenta la socialización del conocimiento a través de comunidades virtuales	X		X		X		
17	Promueve el aprendizaje autónomo mediante aulas virtuales	X		X		X		

		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 3. Motivación del alumnado por la gamificación del proceso de inter- aprendizaje.							
18	Identifica las necesidades de los estudiantes.	X		X		X		
19	Planifica contenidos curriculares para su aprendizaje con el empleo de la tecnología.	X		X		X		
20	Organiza actividades individuales y colectivas en línea.	X		X		X		
21	Utiliza instrumentos de observación y registros actitudinales	X		X		X		
22	Utiliza instrumentos de observación y registros aptitudinales.	X		X		X		
23	Utiliza instrumentos de observación y registros procedimentales.	X		X		X		
24	Promueve y motiva el desarrollo de habilidades durante su interaprendizaje	X		X		X		
25	Demuestra interés para que el inter-aprendizaje y le sea significativo.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SÍ HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: DR. JORGE LUIS RUIZ CRUZ DNI: 15840740

Especialidad del validador: DOCENCIA UNIVERSITARIA / DOCTOR EN EDUCACIÓN .

11 de octubre de 2022.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Jorge Luis Ruiz Cruz
 Dr. Jorge Luis Ruiz Cruz
 Asesor

 Firma del Experto Informante

Anexo 5: CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE “EVALUACIÓN DIGITAL QUIZZ”

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1. Uso de recursos virtuales en la Educación							
1	Diseña estrategias creativas basadas en las herramientas digitales.	X		X		X		
2	Incentiva la capacidad y creatividad en el uso de la tecnología.	X		X		X		
3	Desarrollo de estrategias innovadoras digitales.	X		X		X		
4	Emplea recursos de aprendizajes tecnológicos.	X		X		X		
5	Planifica acciones para el uso efectivo de herramientas digitales.	X		X		X		
6	Implementa estrategias metodológicas en el uso de las TICs.	X		X		X		
7	Fomenta el aprendizaje autónomo mediante el uso de dispositivos digitales.	X		X		X		
8	Genera propuestas investigativas mediante el empleo de las TICs.	X		X		X		
9	Propicia el desarrollo de habilidades mediante actividades de aprendizajes basadas en la tecnología.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2. Eficacia del aprendizaje colaborativo.							
10	Establece objetivos de aprendizajes basados en competencias tecnológicas.	X		X		X		
11	Realiza seguimiento y monitorea el proceso de aprendizaje colaborativo por medio del uso de herramientas digitales.	X		X		X		
12	Promueve la capacitación tecnológica.	X		X		X		
13	Retroalimenta sus aprendizajes en línea.	X		X		X		
14	Establecimiento de objetivos de aprendizajes basados en competencias tecnológicas	X		X		X		
15	Promueve actividades grupales mediante el uso de la tecnología.	X		X		X		

16	Fomenta la socialización del conocimiento a través de comunidades virtuales	X		X		X		
17	Promueve el aprendizaje autónomo mediante aulas virtuales	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3. Motivación del alumnado por la gamificación del proceso de inter- aprendizaje.	Si	No	Si	No	Si	No	
18	Identifica las necesidades de los estudiantes.	X		X		X		
19	Planifica contenidos curriculares para su aprendizaje con el empleo de la tecnología.	X		X		X		
20	Organiza actividades individuales y colectivas en línea.	X		X		X		
21	Utiliza instrumentos de observación y registros actitudinales	X		X		X		
22	Utiliza instrumentos de observación y registros aptitudinales.	X		X		X		
23	Utiliza instrumentos de observación y registros procedimentales.	X		X		X		
24	Promueve y motiva el desarrollo de habilidades durante su interaprendizaje	X		X		X		
25	Demuestra interés para que el inter-aprendizaje y le sea significativo.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SÍ HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: MG. KIARA MELISSA SÁENZ LUJÁN. DNI: 45717658

Especialidad del validador: DOCENCIA UNIVERSITARIA / ESPECIALIDAD IDIOMA EXTRANJERO – INGLÉS.

05 de octubre de 2022

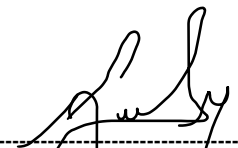
¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión





 Firma del Experto Informante

Anexo 6: Ficha Técnica:

Cuestionario de la variable “Herramienta de evaluación digital Quizizz”

Autor	: Vergara et al., (2019)
Adaptado por	: Jhonny Richard Rodriguez Barboza
Objetivo	: Medir la eficacia de la herramienta de evaluación digital Quizizz.
Administración	: Individual, colectiva o autoadministrada.
Sujetos de aplicación	: 90 estudiantes universitarios de ambos géneros del nivel pre-intermedio a cargo del investigador en el turno mañana y noche, de 5:00pm a 7:00pm en la frecuencia lunes a viernes de la institución Idiomas Cayetano.
Duración	: Veinte minutos aproximadamente.
Corrección	: Manual o digital por medio de Formulario de Google.
Descripción:	

El cuestionario mide la variable (V1) herramienta de evaluación digital Quizizz con los aportes teóricos de Vergara et al., (2019), quienes coinciden en la definición, uso como metodología activa en los niveles de educación superior.

El cuestionario presenta un análisis de confiabilidad por el estadístico Alfa de Cronbach al 0,980 indicando una alta confiabilidad. Cabe resaltar que este instrumento es aplicado por varios países y de la misma manera en contextos de educación en el Perú como el caso de Loor-García (2021) en la ciudad de Piura.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,980	25

Anexo 7: Instrumento de recolección de datos herramienta de evaluación digital Quizizz por Vergara et al., (2019).

Instrucciones

A continuación, encontrará algunas afirmaciones sobre la herramienta de evaluación digital Quizizz. Lea atentamente cada frase e indique, por favor, el grado de acuerdo o desacuerdo con respecto a las mismas. Elija con una "X" la respuesta que más se aproxime a sus preferencias. No hay respuestas correctas o incorrectas, ni buenas o malas.

1. Nada de acuerdo	2. Algo de acuerdo	3. Bastante de acuerdo	4. Muy de acuerdo	5. Totalmente de acuerdo
--------------------	--------------------	------------------------	-------------------	--------------------------

Nº	ÍTEMS	ESCALA				
		1. Nada de acuerdo	2. Algo de acuerdo	3. Bastante de acuerdo	4. Muy de acuerdo	5. Totalmente de acuerdo
Variable 1: Herramienta de evaluación digital Quizizz						
D1. Uso de recursos virtuales en la Educación						
1	Diseña estrategias creativas basadas en las herramientas digitales.					
2	Incentiva la capacidad y creatividad en el uso de la tecnología.					
3	Desarrolla estrategias innovadoras digitales.					
4	Emplea recursos de aprendizajes tecnológicos.					
5	Planifica acciones para el uso efectivo de herramientas digitales.					
6	Implementa estrategias metodológicas en el uso de las Tics					
7	Fomenta el aprendizaje autónomo mediante el uso de dispositivos digitales					
8	Genera propuestas investigativas mediante el empleo de las Tics					
9	Propicia el desarrollo de habilidades mediante actividades de aprendizajes basadas en la tecnología.					

D2. Eficacia del aprendizaje colaborativo						
10	Establece objetivos de aprendizajes basados en competencias tecnológicas.					
11	Realiza seguimiento y control con el uso de las herramientas digitales.					
12	Promueve la capacitación tecnológica.					
13	Retroalimenta los aprendizajes en línea.					
14	Establece objetivo de aprendizajes basados en competencias tecnológicas					
15	Promueve actividades grupales mediante el uso de la tecnología					
16	Fomenta la socialización del conocimiento a través de comunidades virtuales					
17	Promueve el aprendizaje mediante aulas virtuales					
D3. Motivación del alumnado por la gamificación del proceso de inter- aprendizaje.						
18	Identifica las necesidades de los estudiantes.					
19	Planifica contenidos curriculares para el aprendizaje con el empleo de la tecnología.					
20	Organiza actividades individuales y colectivas en línea.					
21	Utiliza instrumentos de observación y registros actitudinales					
22	Utiliza instrumentos de observación y registros aptitudinales.					
23	Utiliza instrumentos de observación y registros procedimentales.					
24	Promueve y motiva el desarrollo de habilidades del estudiante durante el interaprendizaje					
25	Demuestra interés para que el inter- aprendizaje sea significativo para los estudiantes.					

Anexo 8: Operacionalización de la variable Componente gramatical

Herramienta de Componente gramatical, evaluado mediante el cuestionario en formato virtual diseñado por el Consejo de Europa (2020) y adaptado por National Geographic Learning (2018) que consta de 20 preguntas.

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
Componente gramatical	Son procesos de elaboración y creación de textos escritos considerando la capacidad de expresar ideas, emociones y sentimientos en el marco de la reestructuración de textos previamente planificados usando estructuras lingüísticas. <i>Consejo de Europa (2020).</i>	<i>Consejo de Europa (2020).</i>	Conoce la diversidad de las categorías gramaticales en oraciones.	1,2,11,12,17,19,20.	Excelente (18-20) Bueno (15-17) Regular (11-14) Deficiente (00-10)
		D1. La competencia discursiva	Comprende mensajes cortos utilizando un vocabulario adecuado.	5,7,9,15.	
		<i>Consejo de Europa (2020)</i>	Diferencia los tiempos gramaticales.	8,9,10,16.	
		D2. La competencia funcional	Contextualiza la gramática especializada en situaciones cotidianas.	3,4,6,13,14,18.	

Anexo 9: CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE “COMPETENCIA GRAMATICAL”

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1. Competencia discursiva							
1	I'm 18 and my brother is 20, so he's me.	X		X		X		
2	Carl's very He's never late, and he never forgets to do things.	X		X		X		
3	She was so upset that she burst tears.	X		X		X		
4	Where did you go holiday last year?	X		X		X		
5	The government plans to taxes on sales of luxury items.	X		X		X		
6	There milk in the fridge.	X		X		X		
7	Criminals are people who are guilty of the law.	X		X		X		
8	Jan her arm on a hot iron.	X		X		X		
9	I usually swimming at least once a week.	X		X		X		
10	This is..... area, with a lot of factories and warehouses.	X		X		X		
11	I can't your hair, because I haven't got any scissors.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2. Competencia funcional	Si	No	Si	No	Si	No	Sugerencias
12	My friend Siena to Russia last year.	X		X		X		
13	When I first moved to Hong Kong, life in a different country was very strange, but now I'm used here.	X		X		X		
14	If I well in my exams, I to university.	X		X		X		
15	I wish I have an exam tomorrow!	X		X		X		
16	We stayed in a lovely villa the sea.	X		X		X		
17	Not until the 1980s for the average person to own a computer.	X		X		X		
18	Tomorrow's a holiday, so we go to work.	X		X		X		
19	Ocean currents play an important part in regulating global climate.	X		X		X		
20	My cousin getting a job in Bahrain.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SÍ HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: DR. SEGUNDO NICOLÁS SECLÉN SANTISTEBAN DNI: 15840740

Especialidad del validador: DOCENCIA UNIVERSITARIA / DOCTOR EN EDUCACIÓN. 13 de octubre de 2022.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión




UNIVERSIDAD PERUANA
CAYETANO HEREDIA

Dr. Segundo Nicolás Seclén Santisteban
 Médico Endocrinólogo
 Profesor Emérito
 Investigador Honorario
 Unidad de Diabetes, Hipertensión y Lípidos (UDHyL)
 Instituto de Gerontología
 Teléfono: (+51) 984 885 611
 E-mail: segundo.seclen@upch.pe

Firma del Experto Informante

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1. Competencia discursiva							
1	I'm 18 and my brother is 20, so he's me.	X		X		X		
2	Carl's very He's never late, and he never forgets to do things.	X		X		X		
3	She was so upset that she burst tears.	X		X		X		
4	Where did you go holiday last year?	X		X		X		
5	The government plans to taxes on sales of luxury items.	X		X		X		
6	There milk in the fridge.	X		X		X		
7	Criminals are people who are guilty of the law.	X		X		X		
8	Jan her arm on a hot iron.	X		X		X		
9	I usually swimming at least once a week.	X		X		X		
10	This is..... area, with a lot of factories and warehouses.	X		X		X		
11	I can't your hair, because I haven't got any scissors.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2. Competencia funcional	Si	No	Si	No	Si	No	Sugerencias
12	My friend Siena to Russia last year.	X		X		X		
13	When I first moved to Hong Kong, life in a different country was very strange, but now I'm used here.	X		X		X		
14	If I well in my exams, I to university.	X		X		X		
15	I wish I have an exam tomorrow!	X		X		X		
16	We stayed in a lovely villa the sea.	X		X		X		
17	Not until the 1980s for the average person to own a computer.	X		X		X		
18	Tomorrow's a holiday, so we go to work.	X		X		X		
19	Ocean currents play an important part in regulating global climate.	X		X		X		
20	My cousin getting a job in Bahrain.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SÍ HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: DR. JORGE LUIS RUIZ CRUZ DNI: 15840740 11 de octubre de 2022.

Especialidad del validador: DOCENCIA UNIVERSITARIA / DOCTOR EN EDUCACIÓN.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Jorge Luis Ruiz Cruz
Dr. Jorge Luis Ruiz Cruz
Asesor

Firma del Experto Informante

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1. Competencia discursiva							
1	I'm 18 and my brother is 20, so he's me.	X		X		X		
2	Carl's very He's never late, and he never forgets to do things.	X		X		X		
3	She was so upset that she burst tears.	X		X		X		
4	Where did you go holiday last year?	X		X		X		
5	The government plans to taxes on sales of luxury items.	X		X		X		
6	There milk in the fridge.	X		X		X		
7	Criminals are people who are guilty of the law.	X		X		X		
8	Jan her arm on a hot iron.	X		X		X		
9	I usually swimming at least once a week.	X		X		X		
10	This is..... area, with a lot of factories and warehouses.	X		X		X		
11	I can't your hair, because I haven't got any scissors.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2. Competencia funcional	Si	No	Si	No	Si	No	Sugerencias
12	My friend Siena to Russia last year.	X		X		X		
13	When I first moved to Hong Kong, life in a different country was very strange, but now I'm used here.	X		X		X		
14	If I well in my exams, I to university.	X		X		X		
15	I wish I have an exam tomorrow!	X		X		X		
16	We stayed in a lovely villa the sea.	X		X		X		
17	Not until the 1980s for the average person to own a computer.	X		X		X		
18	Tomorrow's a holiday, so we go to work.	X		X		X		
19	Ocean currents play an important part in regulating global climate.	X		X		X		
20	My cousin getting a job in Bahrain.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SÍ HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

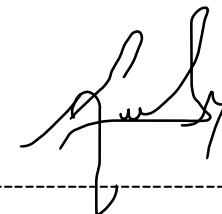
Apellidos y nombres del juez validador: MG: KIARA MELISSA SÁENZ LUJÁN. DNI: 45717658

Especialidad del validador: DOCENCIA UNIVERSITARIA / ESPECIALIDAD IDIOMA EXTRANJERO – INGLÉS.

05 de octubre de 2022.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Firma del Experto Informante

Anexo 12: Ficha Técnica

Cuestionario de la variable “Competencia gramatical”

Autor	: Consejo de Europa (2020) la cual creó lineamientos comunicativos para diseñar el Marco Común Europeo de Referencias para las Lenguas (MCER).
Adaptado por	: Jhonny Richard Rodriguez Barboza
Objetivo	: Medir la eficacia de la variable competencia gramatical.
Administración	: Individual, colectiva o autoadministrada.
Sujetos de aplicación	: 90 estudiantes universitarios de ambos géneros del nivel pre-intermedio a cargo del investigador en el turno mañana y noche, de 5:00pm a 7:00pm en la frecuencia lunes a viernes de la institución Idiomas Cayetano.
Duración	: Treinta minutos aproximadamente.
Corrección	: Manual o digital por medio de Formulario de Google.
Descripción:	

El cuestionario mide la variable (V2) competencia gramatical con los aportes teóricos y metodológicos de Marco Común Europeo de Referencias para las Lenguas (MCER), la cual es un documento que se aplica a todos los niveles educativos desde el nivel inicial (Beginner) hasta un nivel de maestría (Proficiency). Asimismo, es adaptado según el nivel de estudios de los estudiantes por National Geographic Learning (2018). Cabe resaltar que este instrumento es aplicado por varios países a nivel mundial ya que sigue los lineamientos del MCER y de la misma manera es aplicado en contextos educativos en el Perú.

El Cuestionario está conformado por 20 ítems presentados en forma de preguntas, de las cuales corresponden a las siguientes dimensiones de estudio: (i) competencia discursiva. (ii) competencia funcional.

BAREMOS

PUNTAJE POR DIMENSIÓN Y VARIABLE

Niveles	A nivel de variable		
		D1 (10 ítems)	D2 (10 ítems)
Excelente	18-20		
Bueno	15-17	1,2,11,12,17,19, 20.	8,9,10,16. 3,4,6,13,14,18.
Regular	11-14	5,7,9,15.	
Deficiente	00-10		

Los criterios de evaluación están asociados a las dimensiones que comprenden la competencia gramatical, siendo estos: competencia discursiva y funcional.

A continuación, se hace la descripción de cada nivel dando lugar a los siguientes baremos:

- En el nivel **Excelente** a nivel de la variable competencia gramatical como se indica en el cuadro muestra un intervalo de 18-20; lo que significa que el estudiante se emplea adecuadamente en las dos dimensiones planteadas de manera fluida.
- En **Bueno** si alcanza un intervalo entre 15-17, lo que significa que, si se emplea estructuras gramaticales en inglés con mínimas limitaciones.
- En **Regular** presenta un intervalo entre 11-14 indicando que no se expresa adecuadamente en inglés en un soporte teórico.
- El nivel **Deficiente** con los intervalos de 00-10, que indica que los estudiantes tienen marcadas dificultades de emplear estructuras en el idioma inglés.

Anexo 13: Instrumento de la variable (V2): Competencia gramatical. Consejo de Europa (2020) la cual creó lineamientos comunicativos para diseñar el Marco Común Europeo de Referencias para las Lenguas (MCER). Cuestionario adaptado por National Geographic Learning (2018).

Name: _____

PLACEMENT TEST FOR UNIVERSITY STUDENTS



Circle the correct letter.

1. I'm 18 and my brother is 20, so he's me.

- a. the oldest of b. older than c. as old as

2. Carl's very He's never late, and he never forgets to do things.

- a. reliable b. patient c. strict

3. We stayed in a lovely villa the sea.

- a. it overlooks b. overlooked c. overlooking

4. Not until the 1980s for the average person to own a computer.

- a. it was possible b. was it possible c. was possible

5. Jan her arm on a hot iron.

- a. broke b. burned c. sprained

6. Tomorrow's a holiday, so we go to work.

- a. have to b. mustn't c. don't have to

7. I usually swimming at least once a week.

- a. go b. do c. play

8. My friend Siena to Russia last year.

- a. went b. has gone c. has been

9. This is area, with a lot of factories and warehouses.

- a. an agricultural b. an industrial c. a residential

10. If I well in my exams, I to university.

- a. will do; will go b. will do; go c. do; will go

11. She was so upset that she burst tears.

- a. into b. out c. with

12. Where did you go holiday last year?

- a. for b. on c. to

13. Ocean currents play an important part in regulating global climate.

- a. are known to b. thought to c. are believed that they

14. My cousin getting a job in Bahrain.

- a. would like b. is planning c. is thinking of

15. I can't your hair, because I haven't got any scissors.

- a. brush b. cut c. wash

16. I wish I have an exam tomorrow!

- a. don't b. didn't c. won't

17. The government plans to taxes on sales of luxury items.

- a. increase b. expand c. go up

18. When I first moved to Hong Kong, life in a different country was very strange, but now I'm used here.

- a. living b. to live c. to living

19. There milk in the fridge.

- a. is some b. are some c. is a

20. Criminals are people who are guilty of the law.

- a. breaking b. cheating c. committing

1	b	11	a
2	a	12	b
3	c	13	a
4	b	14	c
5	b	15	b
6	c	16	b
7	a	17	a
8	a	18	c
9	b	19	a
10	c	20	a

**ANSWER
KEY**

Anexo 14: Registro de notas

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1	Apellidos	Nombre	ID de estudio	Calificación	Listening Con	Listening Con	Reading Com	Reading Com	Speaking Tas	Speaking Tas	Writing Task	Writing Task	Mid Term Exa	Final Exam	[P Course Project
2	ARIAS BOHORQUEZ	KATERYN YANELIN	75327130	18	20,00	12,00	20,00	20,00	18,00	17,00	20,00	20,00	16,00	18,50	19,00
3	ARRASCUE NICODEMOS	MILAGROS LIZET	71458537	16	20,00	20,00	16,00	20,00	15,00	16,00	15,00	20,00	11,00	20,00	17,00
4	CALLAO VALLEJOS	NIKOLE ALESSANDRA	71956211	14	0,00	12,00	0,00	20,00	14,00	14,00	16,00	20,00	11,00	17,00	17,00
5	CHAVEZ ROA	YADIRA FIORELLA	73028819	15	20,00	20,00	20,00	20,00	14,00	15,00	20,00	20,00	11,00	17,50	13,00
6	CORDOVA HUAROC	STEFANY SHARLOT	74718388	17	20,00	16,00	20,00	20,00	18,00	17,00	15,00	18,00	15,50	18,50	15,00
7	DAVILA PONCE	JOSE LUIS	60914335	15	20,00	8,00	16,00	20,00	17,00	15,00	15,00	20,00	14,00	13,00	15,00
8	DEXTRE PALOMINO	NICOLE KIMBERLY	73632364	15	20,00	12,00	20,00	20,00	14,00	16,00	16,00	19,00	13,50	17,00	13,00
9	DIAZ AROCUTIPA	AMY ELEIN	72893698	16	20,00	20,00	20,00	20,00	13,00	0,00	15,00	20,00	15,50	18,00	16,00
10	GARAY FANOLA	KEYMI YUBERLISA	77345256	15	20,00	16,00	20,00	20,00	7,00	0,00	20,00	19,00	12,50	18,00	16,00
11	GUTIERREZ CAMPOS	ROSA ANGELICA	71962244	17	20,00	16,00	20,00	20,00	14,00	15,00	20,00	20,00	14,50	18,00	16,00
12	INGA RODRIGUEZ	PAULA PAMELA	72178235	16	12,00	8,00	20,00	20,00	15,00	15,00	13,00	18,00	13,00	17,50	18,00
13	LOLI DIAZ	ANYHEL GRISSSEL	71914522	18	16,00	16,00	20,00	20,00	16,00	15,00	20,00	20,00	16,50	18,50	17,00
14	MADUEÑO TRUJILLO	SOLANSH DAYRA	77043281	15	20,00	12,00	20,00	20,00	15,00	16,00	20,00	0,00	11,50	18,50	13,00
15	MARTINEZ ACUÑA	RONALD ALEXIS	76373746	14	20,00	12,00	20,00	20,00	16,00	17,00	16,00	15,00	8,50	17,00	11,00
16	PASACHE RIVERA	ANDREA PAOLA	72415530	17	20,00	16,00	20,00	20,00	18,00	17,00	20,00	20,00	16,00	17,50	17,00
17	PEREZ HUAMANI	JERSON ROBERTHY	43039502	16	16,00	20,00	20,00	20,00	16,00	17,00	20,00	17,00	12,50	16,50	15,00
18	QUINTEROS GARCIA	GABRIELA ANDREA	73120543	18	20,00	20,00	20,00	20,00	17,00	18,00	20,00	20,00	18,00	18,50	17,00
19	QUISPE HINOSTROZA	JESUS ROBERTO	74908550	15	20,00	16,00	20,00	20,00	15,00	16,00	16,00	18,00	11,00	17,00	15,00
20	RAMOS LLANOS	ZAHIRA YAMIRA	76206376	14	16,00	8,00	20,00	20,00	15,00	15,00	20,00	18,00	8,00	16,50	16,00
21	RODRIGUEZ MAQUE	YADIRA ANHELY	76690519	14	4,00	12,00	20,00	20,00	15,00	14,00	15,00	17,00	14,00	14,50	14,00
22	ROMAN GILIAN	SILVANA PATRICIA	73200899	17	20,00	12,00	20,00	20,00	16,00	18,00	20,00	19,00	14,50	17,50	17,00
23	TAPARA RIVERA	JAMIN LEO	72697352	17	20,00	20,00	20,00	20,00	12,00	17,00	18,00	18,00	19,00	16,50	15,00
24	TORRES RAMIREZ	JESELY HARITZ	73329929	16	20,00	12,00	20,00	20,00	16,00	15,00	20,00	19,00	16,00	16,50	15,00
25	VARGAS DAMIANO	MARCO ANTONIO	70687348	14	20,00	12,00	20,00	20,00	9,00	15,00	15,00	17,00	13,50	15,00	11,00
26	VICENTE PEÑA	SEBASTIAN ALEXANDER	75436618	14	12,00	8,00	16,00	20,00	9,00	16,00	15,00	18,00	11,50	15,00	13,00

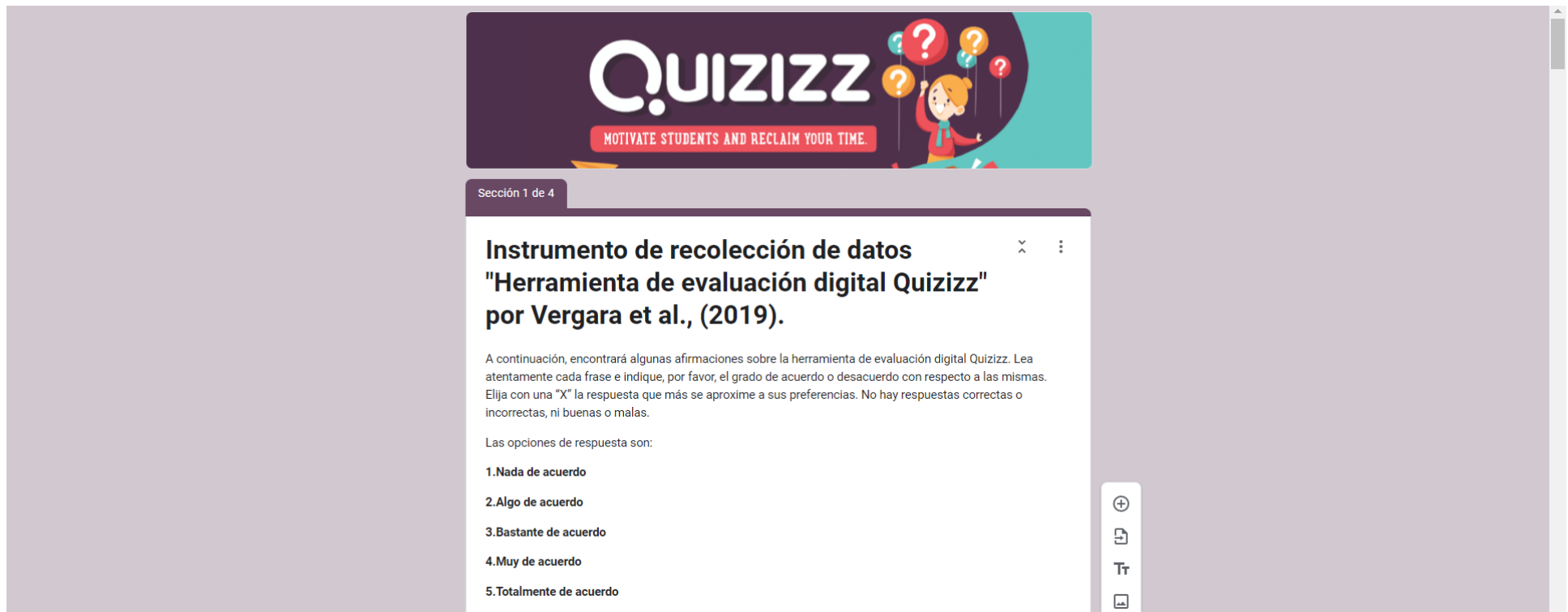
Anexo 15: Base de datos

Recojo de información del instrumento V1: Herramienta de evaluación digital Quizizz

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	QUIZIZZ	Numérico	8	0	Herramienta de evaluación digital Quizizz	{1, Nada de ...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
2	P1	Numérico	2	0	1. Diseña estrategias creativas basadas en las herramientas digitales.	{1, Nada de ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
3	P2	Numérico	2	0	2. Incentiva la capacidad y creatividad en el uso de la tecnología.	{1, Nada de ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
4	P3	Numérico	2	0	3. Desarrolla estrategias innovadoras digitales.	{1, Nada de ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
5	P4	Numérico	2	0	4. Emplea recursos de aprendizajes tecnológicos.	{1, Nada de ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
6	P5	Numérico	2	0	5. Planifica acciones para el uso efectivo de herramientas digitales.	{1, Nada de ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
7	P6	Numérico	2	0	6. Implementa estrategias metodológicas en el uso de las Tics.	{1, Nada de ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
8	P7	Numérico	2	0	7. Fomenta el aprendizaje autónomo mediante el uso de dispositivos digitales.	{1, Nada de ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
9	P8	Numérico	2	0	8. Genera propuestas investigativas mediante el empleo de las Tics.	{1, Nada de ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
10	P9	Numérico	2	0	9. Propicia el desarrollo de habilidades mediante actividades de aprendizajes ba...	{1, Nada de ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
11	P10	Numérico	2	0	10. Establece objetivos de aprendizajes basados en competencias tecnológicas.	{1, Nada de ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
12	P11	Numérico	2	0	11. Realiza seguimiento y control con el uso de las herramientas digitales.	{1, Nada de ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
13	P12	Numérico	2	0	12. Promueve la capacitación tecnológica.	{1, Nada de ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
14	P13	Numérico	2	0	13. Retroalimenta los aprendizajes en línea.	{1, Nada de ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
15	P14	Numérico	2	0	14. Establece objetivos de aprendizajes basados en competencias tecnológicas	{1, Nada de ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
16	P15	Numérico	2	0	15. Promueve actividades grupales mediante el uso de la tecnología.	{1, Nada de ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
17	P16	Numérico	2	0	16. Fomenta la socialización del conocimiento a través de comunidades virtuales.	{1, Nada de ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
18	P17	Numérico	2	0	17. Promueve el aprendizaje mediante aulas virtuales.	{1, Nada de ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
19	P18	Numérico	2	0	18. Identifica las necesidades de los estudiantes.	{1, Nada de ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
20	P19	Numérico	2	0	19. Planifica contenidos curriculares para el aprendizaje con el empleo de la tec...	{1, Nada de ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
21	P20	Numérico	2	0	20. Organiza actividades individuales y colectivas en línea.	{1, Nada de ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
22	P21	Numérico	2	0	21. Utiliza instrumentos de observación y registros actitudinales.	{1, Nada de ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
23	P22	Numérico	2	0	22. Utiliza instrumentos de observación y registros aptitudinales.	{1, Nada de ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
24	P23	Numérico	2	0	23. Utiliza instrumentos de observación y registros procedimentales.	{1, Nada de ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
25	P24	Numérico	2	0	24. Promueve y motiva el desarrollo de habilidades del estudiante durante el inte...	{1, Nada de ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
26	P25	Numérico	2	0	25. Demuestra interés para que el inter-aprendizaje sea significativo para los est...	{1, Nada de ...	Ninguno	12	Derecha	Ordinal	Entrada
27											
28											
29											
30											
31											

Vista de datos **Vista de variables**

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ACTIVADO



La muestra fueron 90 participantes quienes se les aplicó el instrumento para la V1 Herramienta de Evaluación Quizizz. El mismo que brindó información sobre el consentimiento informado y los detalles relevantes para su realización.

Anexo 16: Base de datos

Recojo de información del instrumento V2: Competencia gramatical

PLACEMENT TEST (Respuestas) ☆ 📁 🌐

Archivo Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Extensiones Ayuda

100% \$ % .00 123 Predetermi... 10 B I A

114 don't have to

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	Marca temporal	Dirección de correo elect	Puntuación	1. I'm 18 and my brother me.	2. Carl's very He's 3.	3. We stayed in a lovely v	4. Not until the 1980s	5. Jan her arm on a	6. Tomorrow's a holiday,	7. I usually swimmi	8. My friend Siena	9. This is area,	10. If I well in
2	7/11/2022 19:01:25	jessicapizango16@gmail	12 / 20	older than	strict	overlooking	it was possible	broke	mustn't	do	went	an industrial	do; will go
3	7/11/2022 19:07:16	vargasfigueroa123@gma	13 / 20	older than	reliable	overlooked	it was possible	burned	don't have to	go	went	an industrial	do; will go
4	7/11/2022 19:09:57	hccorimanya@gmail.com	15 / 20	older than	strict	overlooking	it was possible	burned	don't have to	go	went	an industrial	do; will go
5	7/11/2022 19:10:01	neftali.cansaya@usil.pe	10 / 20	older than	strict	overlooking	it was possible	burned	mustn't	do	went	an industrial	do; will go
6	7/11/2022 19:12:12	nadlamitagrosrendoza@	15 / 20	older than	patient	overlooking	was it possible	burned	mustn't	go	went	an industrial	do; will go
7	7/11/2022 19:13:00	karia.delgadof@usil.pe	11 / 20	older than	strict	overlooking	it was possible	broke	don't have to	do	went	an industrial	do; will go
8	7/11/2022 19:14:37	andrescoria102@gmail.c	13 / 20	older than	reliable	overlooking	was possible	burned	don't have to	go	went	an industrial	do; will go
9	7/11/2022 19:19:16	dayhanna2018@hotmail.	18 / 20	older than	reliable	overlooking	it was possible	burned	mustn't	go	went	an industrial	do; will go
10	7/11/2022 19:22:32	dayhanna.vilcapaza@usi	20 / 20	older than	reliable	overlooking	was it possible	burned	don't have to	go	went	an industrial	do; will go
11	7/11/2022 19:22:55	rosmeri.irrazabal31@gmi	12 / 20	older than	reliable	overlooking	was possible	burned	have to	go	has gone	an industrial	do; will go
12	7/11/2022 19:23:00	nancyavilarequez@gmail	13 / 20	older than	strict	overlooking	it was possible	burned	mustn't	do	went	an industrial	will do; go
13	7/11/2022 19:23:05	nicolas.cullil@usil.pe	18 / 20	older than	strict	overlooking	it was possible	burned	don't have to	go	went	an industrial	do; will go
14	7/11/2022 19:33:12	Nicolletirado2004@gmail	18 / 20	older than	reliable	overlooked	was possible	burned	don't have to	go	went	an industrial	do; will go
15	7/11/2022 19:54:35	pinedoza15@gmail.co	15 / 20	older than	strict	overlooking	it was possible	burned	don't have to	do	went	an industrial	do; will go
16	7/11/2022 20:01:06	elthonluisp@gmail.com	13 / 20	older than	strict	overlooked	was it possible	burned	don't have to	go	went	an industrial	will do; will go
17	7/11/2022 20:34:27	k.villalobos1210@gmail.c	18 / 20	older than	reliable	overlooking	it was possible	burned	have to	go	went	an industrial	do; will go
18	7/11/2022 20:35:44	hadassyvillalobos@gmai	18 / 20	older than	reliable	overlooking	was possible	burned	don't have to	go	has gone	an industrial	do; will go
19	7/11/2022 20:38:48	sebastian.vicente@upch.	14 / 20	older than	reliable	overlooking	was possible	burned	don't have to	do	went	an industrial	do; will go
20	7/11/2022 20:40:22	paula.inga22@gmail.com	10 / 20	as old as	reliable	overlooked	was it possible	burned	don't have to	go	has gone	an industrial	do; will go
21	7/11/2022 20:41:01	silvana.roman@upch.pe	16 / 20	older than	strict	overlooking	it was possible	burned	don't have to	go	went	an industrial	will do; will go
22	7/11/2022 20:42:04	jesely.torres@upch.pe	14 / 20	older than	reliable	overlooked	it was possible	burned	don't have to	go	went	an industrial	do; will go
23	7/11/2022 20:42:12	rosa.gutierrez.c@upch.p	13 / 20	older than	strict	overlooking	was possible	burned	don't have to	do	went	an industrial	do; will go
24	7/11/2022 20:42:31	gabriela.quinteros@upch	17 / 20	older than	reliable	overlooking	it was possible	burned	don't have to	do	went	an industrial	do; will go
25	7/11/2022 20:42:55	stefany.cordova@upch.p	11 / 20	older than	strict	overlooking	it was possible	sprained	don't have to	go	has been	an industrial	do; will go
26	7/11/2022 20:43:39	andrea.pasache@upch.p	17 / 20	older than	strict	overlooking	was possible	burned	don't have to	go	went	an industrial	do; will go
27	7/11/2022 20:43:43	anyhel.loil@upch.pe	18 / 20	older than	strict	overlooking	it was possible	burned	don't have to	go	went	an industrial	do; will go
28	7/11/2022 20:44:38	jose.davila@upch.pe	15 / 20	older than	strict	overlooking	it was possible	burned	don't have to	go	went	an industrial	do; will go
29	7/11/2022 20:45:24	kateryn.arias@upch.pe	17 / 20	older than	reliable	overlooking	was possible	burned	don't have to	go	has gone	an industrial	do; will go
30	7/11/2022 20:45:38	jerson.perez@upch.pe	16 / 20	older than	strict	overlooking	was possible	burned	don't have to	go	went	an industrial	do; will go
31	7/11/2022 20:45:40	YADIRA.CHAVEZ@UPC	16 / 20	older than	reliable	overlooking	it was possible	burned	don't have to	go	went	an industrial	do; will go
32	7/11/2022 20:45:46	milagros.arrascue@upch	16 / 20	older than	reliable	overlooking	it was possible	burned	don't have to	go	went	an industrial	do; will go
33	7/11/2022 20:45:55	jamin.tapara@upch.pe	12 / 20	older than	reliable	overlooking	was possible	burned	don't have to	do	has gone	an industrial	do; will go
34	7/11/2022 20:46:07	zahira.ramos@upch.pe	14 / 20	older than	reliable	overlooking	it was possible	burned	don't have to	go	has gone	an industrial	do; will go
35	7/11/2022 20:46:34	nicole.dextre@upch.pe	15 / 20	older than	reliable	overlooking	it was possible	burned	don't have to	go	went	an industrial	do; will go
36	7/11/2022 20:46:34	solansh.madueno@upch	15 / 20	older than	strict	overlooking	was it possible	burned	don't have to	go	went	an industrial	will do; will go
37	7/11/2022 20:46:36	nikole.callao@upch.pe	11 / 20	older than	strict	it overlooks	it was possible	burned	don't have to	go	went	an industrial	will do; will go

+ Respuestas de formulario 1

Explorar

Sección 1 de 2

PLACEMENT TEST

Instrumento de la variable (V2): Competencia gramatical. Consejo de Europa (2020) la cual creó lineamientos comunicativos para diseñar el Marco Común Europeo de Referencias para las Lenguas (MCER). Cuestionario adaptado por National Geographic Learning (2018).

Correo electrónico *

Correo electrónico válido

Este formulario recopila correos electrónicos. [Cambiar la configuración](#)

Después de la sección 1 Ir a la siguiente sección

Sección 2 de 2

GRAMMAR AND VOCABULARY

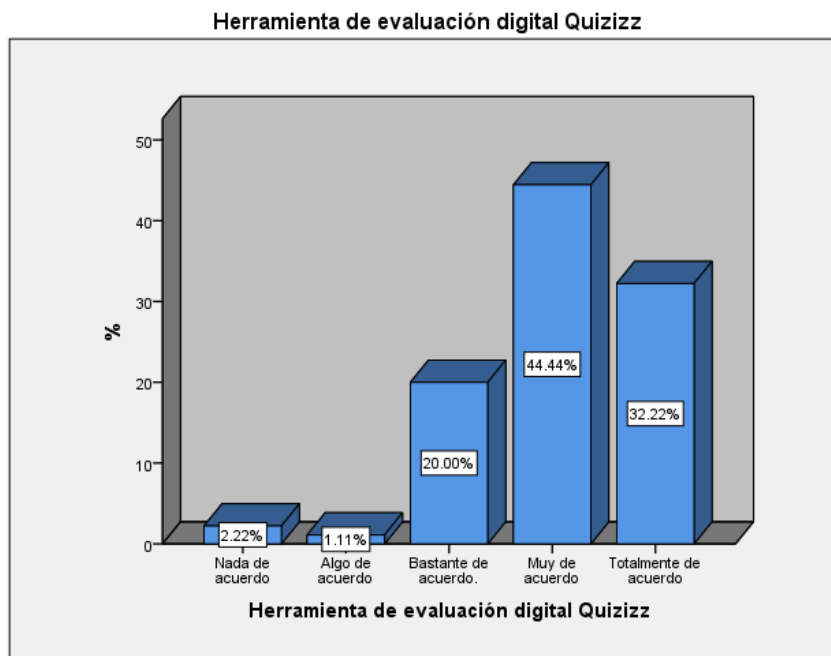
CHOOSE THE BEST ALTERNATIVE (A - B - C) IN THE FOLLOWING STATEMENTS.

La muestra fueron 90 participantes quienes se les aplicó el instrumento para la V2 Competencia Gramatical. El mismo que brindó información sobre el consentimiento informado y los detalles relevantes para su realización.

Anexo 17. Figuras de Estadística descriptiva

Niveles de la variable 1: Herramienta de evaluación digital Quizizz

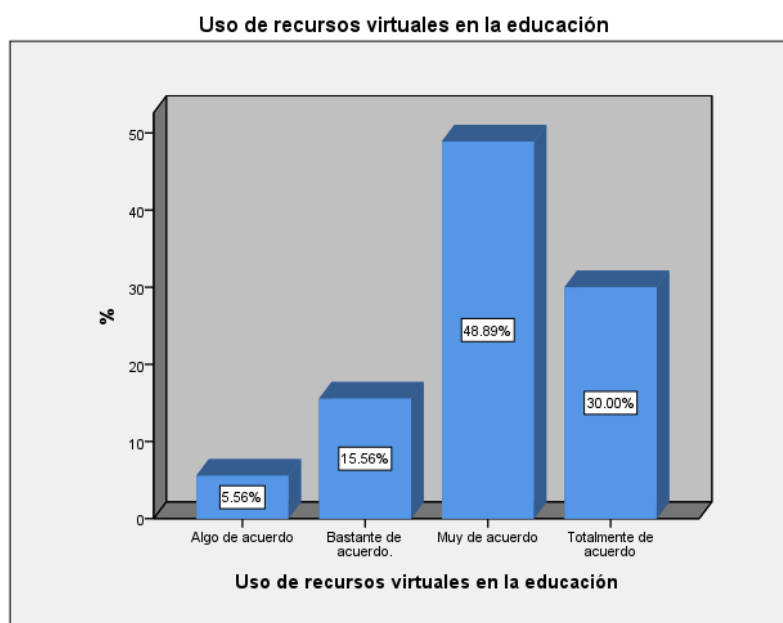
Figura 1. Niveles de la variable Herramientas de evaluación digital Quizizz



Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes

4.1.2. Descripción de la dimensión: Uso de recursos virtuales en la educación.

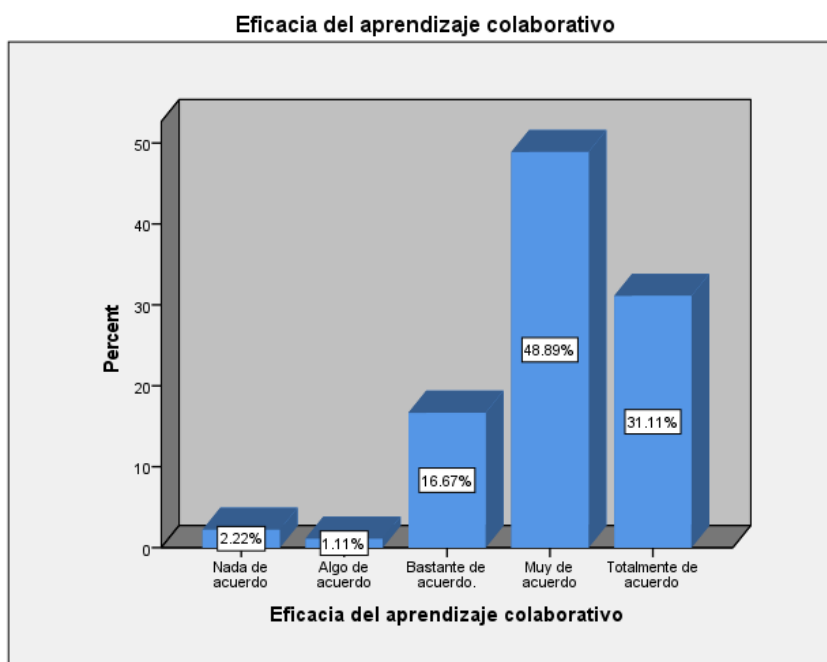
Figura 2. Niveles de la dimensión 1: Uso de recursos virtuales en la educación



Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes

4.1.3 Descripción de la dimensión: Eficacia del aprendizaje colaborativo.

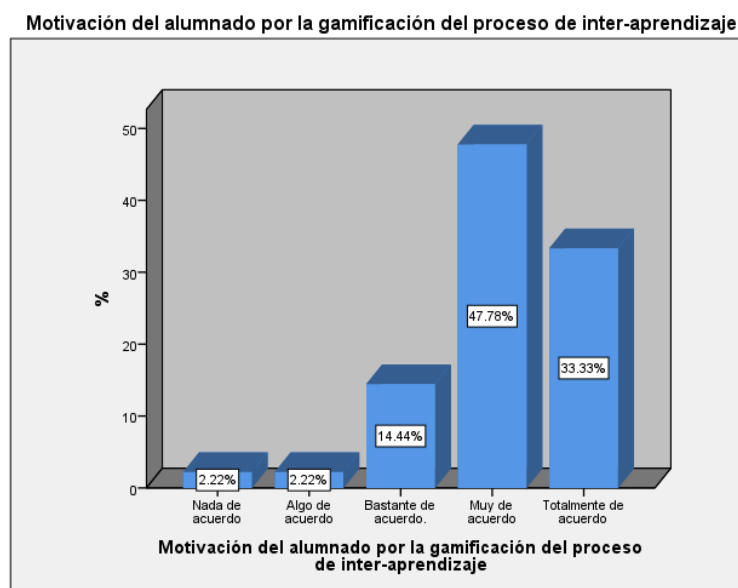
Figura 3. Niveles de la dimensión 2: Eficacia del aprendizaje colaborativo



Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes

4.1.4 Descripción de la dimensión: Motivación del alumnado por la gamificación del proceso de inter-aprendizaje

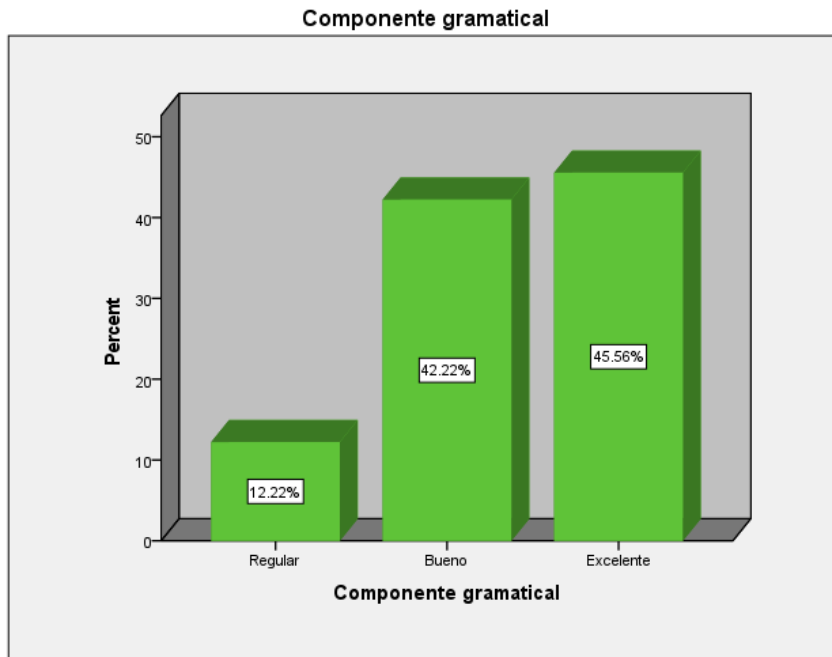
Figura 4. Niveles de la dimensión 3: Motivación del alumnado por la gamificación



Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes

4.1.5. Niveles de la variable 2: Componente gramatical

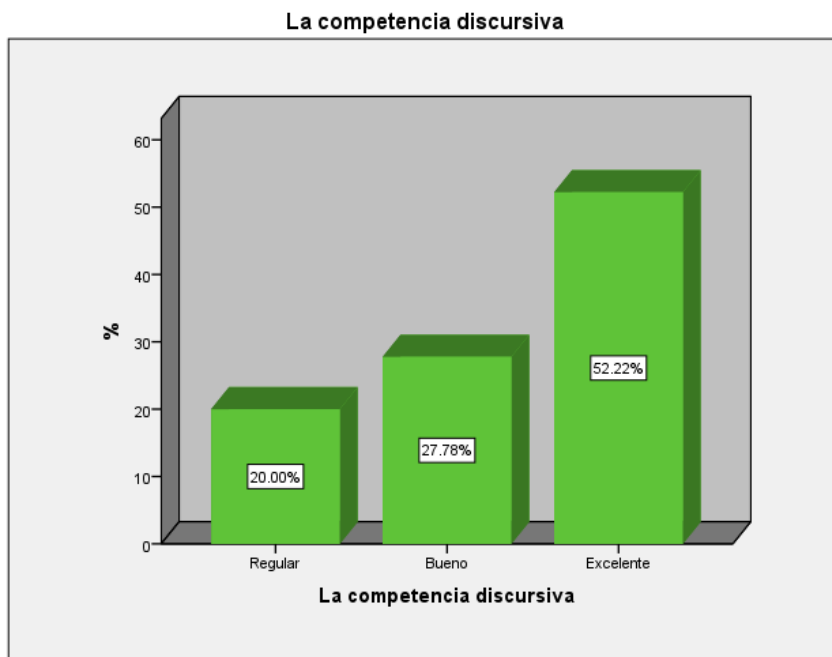
Figura 5. Niveles de la variable Componente gramatical



Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes

4.1.6. Niveles de la dimensión: Competencia discursiva

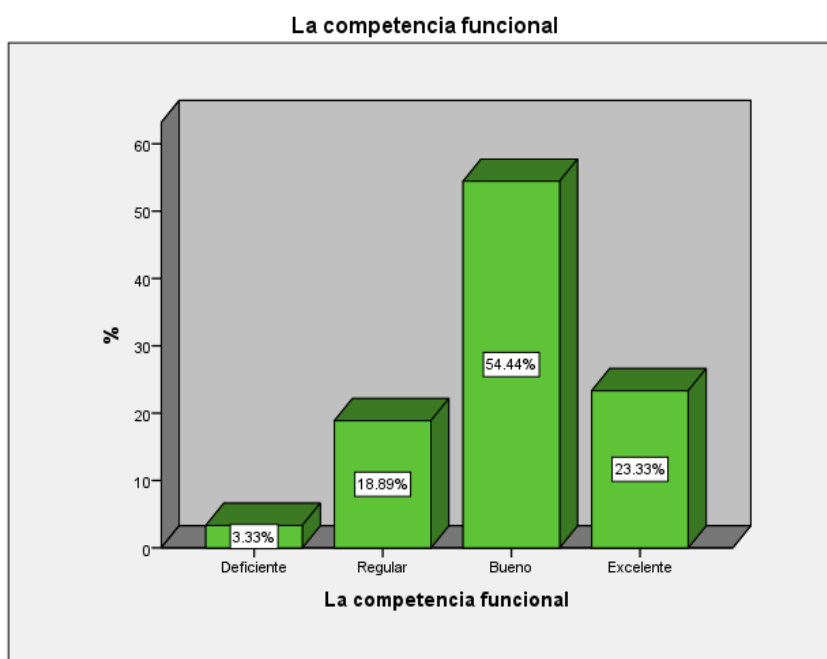
Figura 6. Niveles de la dimensión la competencia discursiva



Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes

4.1.7. Niveles de la dimensión: Competencia funcional.

Figura 7. Niveles de la dimensión la competencia funcional



Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes

Anexo 18. Figuras de Estadística inferencial en diagramas de dispersión

Figura 8. Regresión logística ordinal: *Herramienta de evaluación digital Quizziz y Componente gramatical*

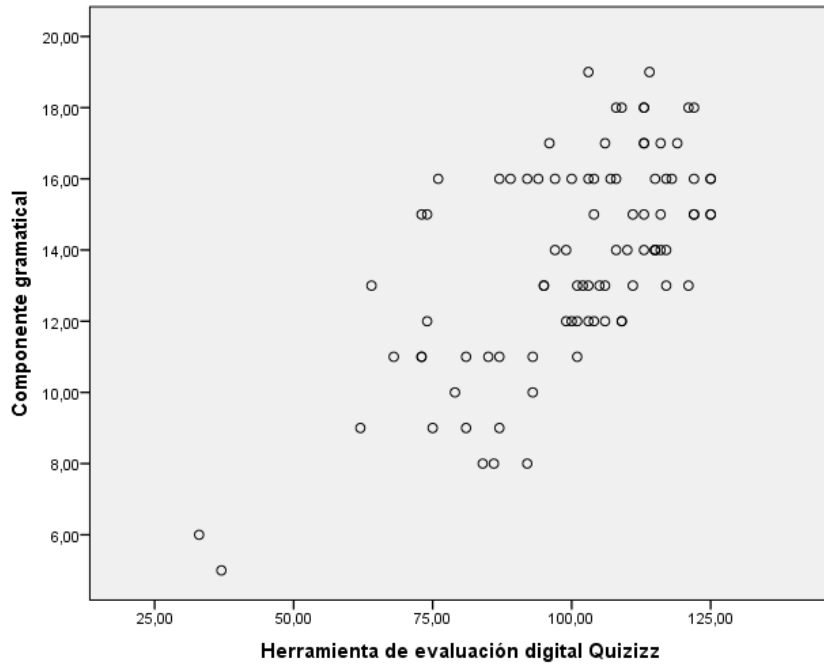


Figura 9. Regresión logística ordinal: *Uso de recursos virtuales en la educación y Componente gramatical*

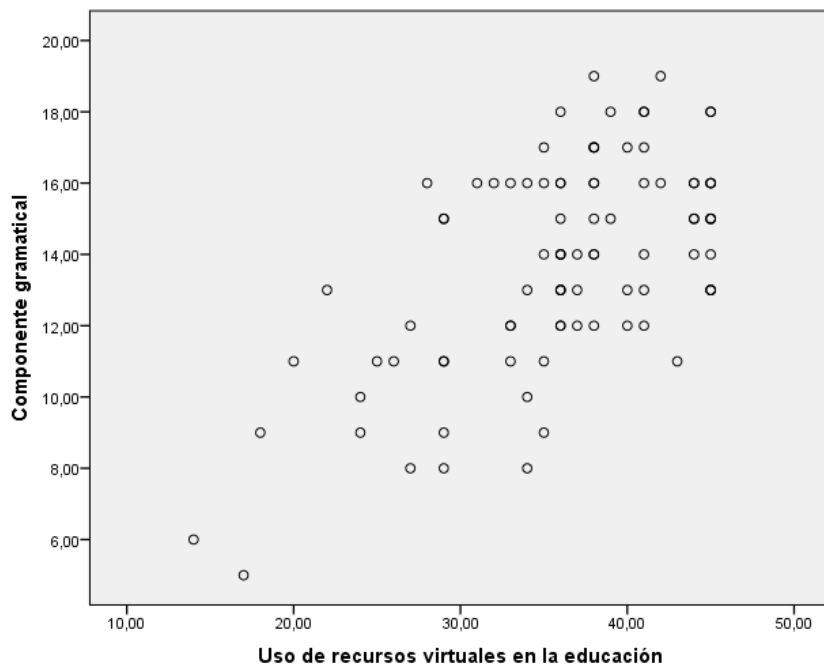


Figura 10. Regresión logística ordinal: *Eficacia del aprendizaje colaborativo* y *Componente gramatical*

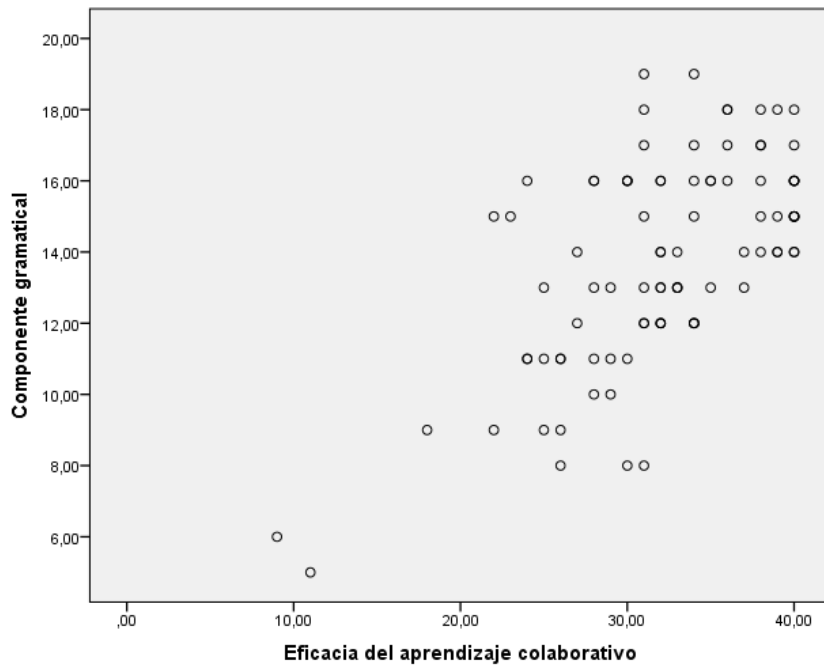
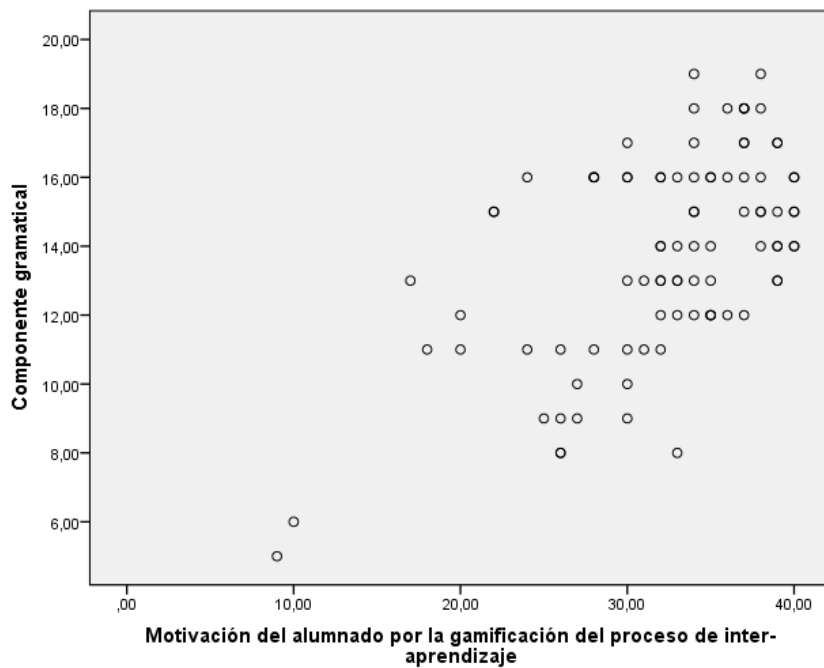


Figura 11. Regresión logística ordinal: *Motivación del alumnado por la gamificación del proceso de inter-aprendizaje* y *Componente gramatical*





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN DIDÁCTICA EN IDIOMAS EXTRANJEROS

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, SANCHEZ AGUIRRE FLOR DE MARIA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN DIDÁCTICA EN IDIOMAS EXTRANJEROS de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Incidencia de la evaluación digital Quizizz en la competencia gramatical del idioma inglés en estudiantes de Idiomas Cayetano, Lima, 2022", cuyo autor es RODRIGUEZ BARBOZA JHONNY RICHARD, 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.

LIMA, 06 de Enero del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
SANCHEZ AGUIRRE FLOR DE MARIA DNI: 09104533 ORCID: 0000-0001-6416-6817	Firmado electrónicamente por: FSANCHEZAG16 el 13-01-2023 17:31:08

Código documento Trilce: TRI - 0510971