



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario en el idioma inglés en estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, 2022

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestro en Didácticas en Idiomas Extranjeros**

AUTOR:

Ponce Viviano, Alan Gilbert (orcid.org/0000-0003-3634-3913)

ASESOR:

Dr. Tolentino Quiñones, Hermis (orcid.org/0000-0002-9819-1655)

CO-ASESORA:

Mg. Quintero Ramírez, Laura Pamela (orcid.org/0000-0002-1756-7498)

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 mi amada esposa Fanny Machado por su gran apoyo desde el inicio de este reto, a mi hija que viene en camino y que es el mejor regalo que Dios nos ha brindado en este tiempo y a mis padres Gilver Ponce y Elsa Viviano por apoyarme, animarme siempre a superarme y afrontar nuevos retos.

Agradecimiento

A Dios, ya que nada ocurre si es que Él no lo permite y por cuya gracia terminé esta investigación.

A mi familia quienes desde que inicie con este proyecto fueron el soporte anímico en cada etapa de este proceso.

A lo docentes, asesor y revisora que con su ayuda pude investigar y corregir esta tesis.

A mis compañeros por su apoyo en cada clase y asignaciones.

Índice de contenidos

Pág.

Carátula.....	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de tablas	v
Índice de gráficos y figuras.....	vi
Resumen	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	14
3.1. Tipo y diseño de investigación	14
3.2. Variables y operacionalización.....	15
3.3. Población, muestra y muestreo.....	15
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	16
3.5. Procedimientos	18
3.6. Método de análisis de datos	19
3.7. Aspectos éticos	19
IV. RESULTADOS.....	20
4.1. Resultados descriptivos	20
4.2. Resultados Inferenciales.....	26
V. DISCUSIÓN	31
VI. CONCLUSIONES	39
VII. RECOMENDACIONES	40
REFERENCIAS.....	41
ANEXOS	49

Índice de tablas

Pág.

Tabla 1: <i>Confiabilidad instrumento variable uso de aplicaciones interactivas.....</i>	17
Tabla 2: <i>Confiabilidad instrumento variable desarrollo del vocabulario.....</i>	18
Tabla 3: <i>Validación de juicio de expertos</i>	18
Tabla 4: <i>Distribución de Frecuencias del uso de aplicaciones interactivas en los estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, 2022.....</i>	20
Tabla 5: <i>Distribución de Frecuencias del uso de aplicaciones informativas en los estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, 2022.....</i>	21
Tabla 6: <i>Distribución de Frecuencias del uso de aplicaciones formativas en los estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, 2022.....</i>	22
Tabla 7: <i>Distribución de Frecuencias del desarrollo del vocabulario en los estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, 2022.....</i>	23
Tabla 8: <i>Distribución de Frecuencias de la dimensión vocabulario receptivo de inglés en los estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, 2022.....</i>	24
Tabla 9: <i>Distribución de Frecuencias de la dimensión vocabulario productivo de inglés en los estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, 2022</i>	25
Tabla 10: <i>Tabla de prueba de normalidad de las variables de estudio</i>	26
Tabla 11: <i>Correlaciones entre el uso de las aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario en el idioma inglés en estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, 2022.....</i>	27
Tabla 12: <i>Correlaciones entre el uso de las aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario receptivo en el idioma inglés en estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, 2022.....</i>	28
Tabla 13: <i>Correlaciones entre el uso de las aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario productivo en el idioma inglés en estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, 2022.....</i>	29

Índice de gráficos y figuras

Pág.

Figura 1: <i>Niveles porcentuales del uso de aplicaciones interactivas</i>	20
Figura 2: <i>Niveles porcentuales de las aplicaciones informativas</i>	21
Figura 3: <i>Niveles porcentuales de las aplicaciones formativa</i>	22
Figura 4: <i>Niveles porcentuales del nivel de vocabulario de inglés</i>	23
Figura 5: <i>Niveles porcentuales de la dimensión vocabulario receptivo de inglés</i>	24
Figura 6: <i>Niveles porcentuales de la dimensión vocabulario productivo de inglés</i>	25

Resumen

Este estudio buscó determinar la relación que existe entre el uso de las aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario en el idioma inglés en estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, 2022. El tipo de esta investigación fue básica. Respecto al enfoque, este estudio fue cuantitativo correlacional y con diseño no experimental. 83 estudiantes conformaron la muestra a los cuales les fue aplicado un cuestionario tipo Likert de aplicaciones interactivas y un test de vocabulario de inglés con el objetivo de recolectar información acerca de si usan aplicaciones interactivas y conocer su nivel de vocabulario respectivamente. Los datos obtenidos mostraron una significancia bilateral o p valor ($,003$) que fue menor al grado de significancia estadística ($0,05$), cuya significancia estadística es del 95%. Asimismo, los niveles de correlación fueron directa con un rango de $0,31$ positiva débil según el coeficiente Rho de Spearman, por lo que se concluyó que existe una relación entre las variables uso de las aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario en el idioma inglés en estudiantes de un instituto tecnológico de Lima.

Palabras clave: aprendizaje en línea, habilidad, tecnología de la información, motivación.

Abstract

The objective of this research was to determine the relationship between the use of interactive applications and the development of vocabulary in the English language in students of a technological institute in Lima, 2022. The type of this research was basic, with a quantitative correlational approach and non-experimental design. The sample was a group of 83 students who were applied a Likert scale questionnaire of interactive applications and an English vocabulary test that evaluated speaking, listening, writing and reading skills. The results showed a bilateral significance or p-value (.003) was less than the degree of statistical significance (0.05), whose statistical significance is 95%. Likewise, the correlation levels were direct with a range of 0.31 weak positive according to Spearman's Rho coefficient, so it was concluded that there is a relationship between the variables interactive applications and the development of vocabulary in the English language in students of a technological institute in Lima.

Keywords: online learning, ability, information technology, motivation

I. INTRODUCCIÓN

Fernández (2022) señaló en el portal de estadísticas Statista que el inglés es el idioma con más hablantes alrededor del mundo cuya cifra alcanza los 1400 millones. Por tal razón es un idioma que ejerce gran influencia en la economía, educación, salud, etc., a nivel mundial. Por lo tanto, desarrollar competencias en este idioma se hace indispensable hoy en día. No obstante, en la educación superior existe un bajo nivel de vocabulario que conlleva a un déficit en la producción oral y escrita. Debido a ello, se torna relevante desarrollar el vocabulario cuando se aprende un idioma ya que como sostiene Tovar (2016), el aprendizaje del vocabulario es primordial para aprender una lengua ya que influye en la comprensión y producción del lenguaje. Asimismo, este es un indicador del rendimiento y adquisición de cualquier habilidad en dicha lengua.

Este problema es citado por Gu (2017), quien en su estudio realizado en China evidenció problemas con la comprensión lectora en estudiantes universitarios debido a un bajo nivel de vocabulario, ya que les resultó complicado identificar palabras. Asimismo, Hezam et al. (2022) señalaron bajo nivel de vocabulario en estudiante de inglés en una universidad de Arabia Saudita, lo que genera problemas de comprensión lectora ya que no puedan reconocer palabras en los textos. A nivel de Latinoamérica, Alonso et al. (2018) encontraron dificultades para comprender textos en inglés en estudiantes colombianos, lo cual es causado por un déficit de desarrollo del vocabulario. Dicho problema se evidenció en las limitaciones que los estudiantes tuvieron para comprender palabras.

A nivel nacional la situación no es la más alentadora. La empresa educativa internacional EF Education First (2020), mostró resultados poco alentadores en su estudio realizado en el Perú, los cuales indicaron que los usuarios poseen niveles muy bajos del idioma inglés que solo les permitió mantener conversaciones cortas o redactar un *e-mail*. A esto se añade la investigación de Espinoza (2022), quien evidenció la existencia de un deficiente nivel de vocabulario, lo cual causó dificultades para desarrollar las habilidades lingüísticas del idioma inglés, cuyas características fueron: falta de fluidez, problemas de comprensión auditiva, escrita y poca coherencia en la producción oral.

A nivel local los estudiantes de un instituto presentaron déficit de vocabulario que se evidenciaron al mostrar problemas para desarrollar la expresión oral y escrita durante las clase virtuales, lo cual generó que solo puedan elaborar conversaciones muy básicas donde muchas veces se quedaron callados al no saber que palabras usar para expresar sus ideas o para producir textos. Asimismo, debido a lo mencionado anteriormente mostraron dificultades para la comprensión de textos y audios, ya que no estaban familiarizados con muchas palabras en dichas actividades.

Por lo mencionado, esta investigación presentó como problema general: ¿Qué relación existe entre el uso de las aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario en el idioma inglés en estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, 2022? Asimismo, en relación a los problemas específicos se plantean: ¿Qué relación existe entre el uso de las aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario receptivo en el idioma inglés en estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, 2022?, y ¿Qué relación existe entre el uso las aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario productivo en el idioma inglés en estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, 2022?

La presente investigación se basó en tres criterios de justificación sustentados por Cruz et al. (2014): teórica, metodológica y práctica. Este estudio como justificación teórica buscó brindar mayores conocimientos acerca del uso de las aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario. Dichas variables se relacionaron y fundamentaron en una teoría general la cual fue el constructivismo. Además, se añadió otras teorías y conceptos como la teoría cognoscitiva del aprendizaje multimedia y la neurociencia. Asimismo, como justificación metodológica esta investigación siguió las normas del método científico y cuyas variables se midieron a través de instrumentos que contaron con validez y confiabilidad para así obtener resultados verídicos. Finalmente, de manera práctica esta investigación presentó resultados que puedan beneficiar a los estudiantes y docentes, de esta manera, puedan ayudar en futuras investigaciones sobre estas variables.

El objetivo general de esta investigación fue: Determinar la relación que existe entre el uso de las aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario en

el idioma inglés en estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, 2022. Asimismo, los objetivos específicos planteados fueron: a) Determinar la relación que existe entre el uso de las aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario receptivo en el idioma inglés en estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, 2022; b) Determinar la relación que existe entre el uso de las aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario productivo en el idioma inglés en estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, 2022.

Finalmente, del problema general se desprendió la hipótesis general: La relación que existe entre el uso de las aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario en el idioma inglés es significativa en estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, 2022, y; las específicas: a) La relación que existe entre el uso de las aplicaciones interactivas y el vocabulario receptivo en el idioma inglés es significativa en estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, 2022; b) La relación que existe entre el uso de las aplicaciones interactivas y el vocabulario productivo en el idioma inglés es significativa en estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

En lo relacionado a investigaciones previas, se puede citar en el contexto nacional lo señalado por Correa (2020), quien en su estudio demostró la influencia existente de un programa de aprendizaje en el vocabulario en inglés en universitarios. Esta investigación fue cuantitativa y su diseño cuasi-experimental. Para este estudio, dividió a la muestra en dos grupos que estuvieron formados por 23 estudiantes y cuya población total fue de 375 estudiantes. Para recolectar información se aplicó un test al inicio y al término del programa, cuyos resultados obtuvieron una significancia bilateral inferior a 0.05 en la prueba estadística T, lo cual indica que el programa basado en aprendizaje combinado ejerce influencia ya que también se demostró que en nivel experimental hubo una reducción del nivel deficiente de 74% a 22%, y un aumento del nivel bueno de 17 a 45%.

Del mismo modo, Espinosa (2022) enfocó su investigación en determinar cómo influye la gamificación en la adquisición del vocabulario en un instituto superior. Teniendo un enfoque correlacional-causal y un diseño no experimental, este estudio contó con 70 estudiantes como muestra quienes respondieron un cuestionario basado en la escala de Likert y un test para conocer su nivel de vocabulario. Al finalizar se evidenció que la gamificación ejerce influencia en adquirir vocabulario ya que los hallazgos reflejaron un valor de significancia: $p=0,000 < 0,05$; además, existe una dependencia de esta con la segunda variable en un 54% de promedio.

Asimismo, Ochoa (2019) realizó una investigación para analizar como contribuye la aplicación *Kahoot* en el mejoramiento de la competencia escrita del inglés. Respecto al enfoque, este estudio fue cuantitativo de alcance descriptivo con un diseño no experimental transeccional. Se seleccionó 200 estudiantes de pregrado como muestra. Sus resultados demostraron que con el uso de *Kahoot* el 55 % obtuvieron resultado sobresaliente, el 25% lograron un buen desempeño, el 18% estuvieron en proceso, y solo el 2% obtuvieron un desempeño en el inicio. Al culminar la investigación concluyó que los participantes sienten mucha motivación en el uso de la tecnología lo cual generó buenos resultados la mejora del léxico escritura.

De igual manera, García y Vidal (2019) realizaron un estudio para demostrar el uso del enfoque *b-learning* como base para mejorar las capacidades del inglés en universitarios. Para ello se utilizó plataformas como *Youtube*, *HelblingEzone* y *Edpuzzle* a través de las cuales se reforzaron las clases virtuales con actividades extras. Esta investigación de enfoque cuantitativo, diseño cuasi experimental, con una muestra de 45 sujetos clasificados en grupo control experimental; arrojó como resultado que el valor P de la dimensión vocabulario no mostró una diferencia significativa, por el contrario, el P valor en el grupo experimental fue 0.000 menor al 5% lo cual mostró una diferencia significativa. Los resultados obtenidos luego del análisis concluyeron que existe una mejora en el grupo experimental con el uso del enfoque b-learning/m-learning.

Asimismo, es importante mencionar a Luperdi (2018), quien enfocó su estudio en señalar de qué manera influye el inglés y la utilización de las TICs en estudiantes universitarios. Respecto al enfoque, el estudio fue cuantitativo y de diseño experimental-transversal, con una población de 60 estudiantes universitarios. El instrumento fue el cuestionario (escala de Likert), cuyos resultados en post test indicaron significancia bilateral del P-valor= 0,000, la diferencia de medias fue de 12,500 y el valor de $t = -15,732$. Por lo tanto, se concluyó que hay relación entre el uso de las TICs y el aprendizaje del idioma inglés (vocabulario) en las 4 habilidades: escuchar, leer, hablar y escribir.

Yauri (2018) en su estudio se enfocó en señalar la relación de las aplicaciones móviles y el aprendizaje de inglés en universitarios. Con un enfoque cuantitativo y diseño correlacional, se obtuvieron resultados mediante cuestionarios (escala de Likert) tomados de una muestra de 23 individuos cuyos datos arrojaron un coeficiente de relación $r=0,848$, determinándose que existe una relación positiva con una intensidad perfecta. Se concluyó que hay una relación significativa entre las variables incluyendo el vocabulario en las habilidades escritas y orales en un 71.91%.

A nivel internacional, Rojas et al. (2021) enfocaron su investigación en analizar el empleo de *Kahoot* para motivar el proceso de aprendizaje y enseñanza. Con un método empírico analítico y de corte descriptivo, se recabó la información de la muestra de 35 estudiantes de pedagogía a quienes se les midió su preferencia

por la aplicación a través de cuestionarios basados en la escala de Likert. Los resultados concluyeron que *Kahoot* permite mejorar el aprendizaje en clase desarrollando habilidades en relación al vocabulario de la expresión oral y escrita.

Asimismo, Kala (2020) realizó una investigación en universitarios en Nepal con el propósito de conocer la opinión y actitud de los estudiantes frente al uso de aplicaciones de diccionarios móviles para el aprendizaje de vocabulario en inglés. Este estudio cuyo enfoque fue cuantitativo tuvo 40 universitarios como muestra quienes respondieron encuestas para la obtención de datos. Después de analizar los datos obtenidos se llegó a la conclusión que el 57% de estudiantes usaron aplicaciones de diccionarios que les ayudó a mejorar su vocabulario, el 52.5 % respondieron que su nivel de vocabulario se incrementó mientras el 100% aseguró que el uso de diccionarios ayuda significativamente en el aprendizaje del vocabulario.

Otro estudio importante es el de Guano et al. (2020), el cual tuvo como objetivo implementar *Kahoot* en el desarrollo del vocabulario en inglés en el nivel II. Respecto al enfoque el estudio fue cuali-cuantitativo y de diseño cuasi experimental. Esta tuvo 48 estudiantes del nivel II como muestra divididos en dos grupos. Para el recojo de resultados se diseñaron instrumentos para obtener resultados aplicando un pre test y luego un post test. Se obtuvo como resultados que del primer grupo de 20 estudiantes, cuyo promedio en el pre test fue de 4,8 en cuanto al conocimiento del vocabulario en inglés, obtuvieron un 7.7. Asimismo, el segundo grupo de 28 estudiantes mostró mejoras del promedio de 3.8 en el pre test, obteniendo 7.2. Por lo tanto, se concluyó que el uso de *Kahoot* incrementó el nivel de vocabulario en dichos estudiantes.

Del mismo modo, Rodríguez y Mendieta (2021) hicieron un estudio para analizar de qué manera afecta el uso de aplicaciones móviles en el desarrollo de habilidades comunicativas en estudiantes universitarios. El enfoque fue cualitativo y el diseño descriptivo. Se recabó información teniendo como población a 258 estudiantes del nivel A1 y B1. Para la obtención de datos se tuvieron tres momentos: La primera fue personalizar algunas aplicaciones de aprendizaje móvil como aplicaciones para desarrollar competencias en otra lengua y así ver su contribución al proceso de enseñanza. La segunda fue poner en marcha un método

de aprendizaje móvil, mientras que la última fue el análisis de la información. Finalmente, se concluyó que el uso de aplicaciones motivó a los participantes en el aprendizaje y desarrollo de habilidades escritas y orales.

Casimiro y Fuentes (2020) realizaron una investigación cuyo objetivo fue desarrollar y evaluar una unidad didáctica para enseñar el vocabulario junto con el uso de las TICs como medio de instrucción. Con un enfoque cualitativo y un diseño explicativo experimental, este estudio tomó datos de 35 alumnos de inglés intermedio como muestra. Para la recolección de resultados se administró una prueba de suficiencia antes al inicio del curso de inglés instrumental I. Los resultados revelaron que los estudiantes tienen necesidades relacionadas al desarrollo de competencias lingüísticas y léxicas que son necesarias para desenvolverse en inglés en el quehacer investigativo. Se concluyó que es necesario crear actividades didácticas que estén enfocadas en buscar la mejora de los estudiantes según sus necesidades. Además, se determinó que el aprendizaje del vocabulario es importante, pero debe darse acompañado de significados.

Finalmente, Carrillo et al. (2018) hicieron una investigación cuyo objetivo fue saber cómo se utiliza las aplicaciones en la enseñanza de lenguas extranjeras. Esta tuvo un enfoque cuantitativo y el diseño descriptivo. Los datos de este estudio se tomaron de una muestra de 86 universitarios españoles a través de cuestionarios. Sus resultados señalaron que respecto al vocabulario productivo (hablar y escribir), un 33% señalaron no encontrar mejoría en la habilidad oral con el uso de las aplicaciones, por el contrario, un 40,5% señalaron que sí, y un 39,8% no tiene definida su respuesta. En relación a la expresión escrita, se obtuvo un 31,8% de estudiantes que señalaron que no hay mejora, mientras que el 28,4% señalaron que si existe. Luego del análisis de estos resultados se concluyó que las aplicaciones influyen en el aprendizaje del idioma inglés.

Esta investigación consideró como teoría general al constructivismo. Esta teoría sustenta que el aprendizaje de una lengua no se da de una manera pasiva, sino activa y que se enfoca en usar y modificar los modelos mentales para mejora la comprensión (Tigse, 2019). Para Cesar Coll (1993), el constructivismo es un grupo de normas que tienen como objetivo hallar soluciones a los problemas. En este campo, Rosas y Sebastián (2001) afirman que hay 3 corrientes del

constructivismo con un enfoque en la educación: a) el constructivismo cognitivo, cuyo representante fue Piaget; b) el constructivismo social, cuyo máximo representante es Vygotsky, y c) el constructivismo radical representado por Maturana. El constructivismo tiene tres características principales: La primera es que se interesa por temas epistemológicos y responde a preguntas como ¿quién conoce? ¿cómo conoce? ¿qué conoce?, y ¿qué es conocer?; la segunda, es que se enfoca en la relación sujeto-estimulo, donde este es el constructor de su propio conocimiento; y la tercera, señala que el aprendizaje se pasa de un estado cognitivo a otro, es decir, se construyen estructuras a partir de otras.

Asimismo, existen 5 principios del constructivismo en el aprendizaje de una lengua: a) conocer el progreso actual del educando para promover su desarrollo. Vygotsky enfatiza que el desarrollo actual y su relación con el medio son esenciales. Asimismo, hace referencia a la zona de desarrollo próximo (ZDL) afirmando que existen dos niveles de desarrollo: el nivel real, que puede ser medido al conocer la capacidad de una persona de resolver un problema individualmente; y el nivel de desarrollo potencia donde la ayuda o cooperación de otra persona más experimentada ayuda en la resolución de un problema (Suarez, 2004) y de esta manera pueda desarrollar su aprendizaje mediante la interacción con otros (Akermann, 2004); b) es importante tener aprendizajes significativos, que no es solo acumulación de información, sino se da con la experiencia previa y personal del estudiante (Ausbel, 1978); c) el conocimiento previo se transforma cuando el aprendizaje es significativo, ya que las estructuras de la primera lengua se modifican al aprender otra; d) un estudiante activo es esencial para un aprendizaje significativo, ya que deja de ser solo un receptor y asume un rol central en la clase, siendo el docente un facilitador-estimulador (Martínez, 2005); e) el estudiante debe aprender a aprender, es decir, se le debe dar las herramientas para que a través de estrategias el mismo continúe desarrollando su aprendizaje (Pennycook, 1997).

La primera variable, aplicaciones interactivas, es definida por Bartolomé (1994), como sistemas que trabajan de manera interactiva utilizando diversos códigos. A esto, Bartolomé (1999) añade que estas aplicaciones están referidas a ordenadores que tienen la capacidad de reproducir videos, sonidos y secuencia de imágenes. En el mismo sentido, Colina (2002) sostiene que una aplicación

interactiva es la mezcla y unión de distintos medios y clase de información que puede ser textuales, sonoras, icónicas, datos, etc. Asimismo, para Herreros (2005) las aplicaciones interactivas son la combinación de modalidades expresivas escritas, audiovisuales, sonoras y gráficas. También Staff (2010) define a las aplicaciones interactivas como las diferentes formas de mostrar información utilizando medios como textos, sonidos, imágenes, animaciones, videos e interactividad.

Considerando lo indicado por Bartolomé (1999), se señalan como dimensiones dos tipos de aplicaciones interactivas. La primera son las aplicaciones informativas, las cuales aun cuando haya sido diseñada con fines de ayudar en el aprendizaje, están enfocadas en solo brindar información. Estas aplicaciones pueden ser: a) cuentos o libros multimedia, que son similares a libros tradicionales en su estructura, pero que utilizan códigos para presentar su información ya sean, sonidos, animaciones etc.; b) diccionarios y enciclopedias multimedia, mantienen similar estructura que las versiones físicas pero tienen una base de datos bien diseñada para un acceso rápido y sencillo; c) hipermedias, que son documentos cuya información está unida mediante enlaces que muestran la información en diferentes niveles de acuerdo a jerarquías, lo cual permite al usuario navegar dentro de la aplicación según sus preferencias.

La segunda son las aplicaciones formativas, las cuales no se limitan a solo brindar información, por el contrario, estas permiten una interacción con la persona a través de actividades que debe realizar. Estos programas pueden ser: a) programas de ejercitación, que realizan siguiendo la ruta preestablecida del programa y cuyo uso en el ámbito educativo en actividades que requieren desarrollar y ejecutar destrezas concretas; b) tutoriales, que son similares a los anteriores pero cuya información debe conocerse con anterioridad a los ejercicios; c) resolución de problemas, donde se crean problemas donde el usuario debe encontrar soluciones y; d) simulaciones, que tratan de reproducir situaciones verídicas, donde el usuario debe tomar decisiones.

Con respecto a la relación de estos conceptos con otras teorías relacionadas con el aprendizaje, se señala la teoría cognitiva de aprendizaje multimedia desarrollada por Mayer (2005), quien propuso esta teoría basándose en que el ser

humano tiene tres niveles de almacenamiento en la memoria, los cuales son: a) la memoria sensorial, que guarda temporalmente copias de palabras e imágenes; b) la memoria de trabajo, la cual da acceso a manipular la información referida; c) la memoria a largo plazo, la cual posibilita almacenar información a lo largo de periodos de tiempo. Además, Mayer afirmó que el ser humano posee dos canales individuales para procesar la información, uno el visual y el otro el verbal. Cada nivel puede procesar solo poca cantidad de material a la vez, pero pueden darse soporte entre ellos complementando la información. Por lo tanto, el aprendizaje significativo de un elemento multimedia se da cuando el estudiante hace representaciones mentales de las palabras, figuras o videos al que es expuesto (Mayer, 2002) y los almacena en cualquiera de los 3 niveles de almacenamiento de su memoria.

La importancia de las aplicaciones interactivas y las teorías de aprendizaje, como la sustentada por Mayer, es señalada por Gunawardhana (2016), quien indica que esta radica en que las aplicaciones interactivas pueden ser utilizadas como un medio para obtener un aprendizaje eficiente, ya que genera mayor motivación de sus usuarios y mejora la interacción entre ellos. Además, estas se constituyen como medios eficaces y prácticos que facilitan la realización de diferentes actividades educativas (Osorio et al, 2021). De este modo, Los estudiantes también pueden participar activamente en el proceso de aprendizaje mediante el uso de aplicaciones multimedia, como libros de texto basados en CD-ROM, tutoriales y experimentos de laboratorio (Yadav, 2006).

Con respecto al concepto de la neurociencia y su vínculo con el aprendizaje, Salas (2003) señala que la neurociencia está enfocada en estudiar el sistema nervioso y su relación con el aprendizaje y conducta y; estas junto a las ciencias de la educación dan origen a la neuroeducación (Batro, 2011). En tal sentido, la neuroeducación se enfoca en la integración del conocimiento sobre los mecanismos neuronales y de qué manera este conocimiento se desarrolla en el área educativa. Esto tiene como finalidad comprender como los factores ambientales ejercen influencia en las funciones y actividades cerebrales y de esta forma, poder saber en qué condiciones se da el aprendizaje (Jolles y Jolles, 2021). Asimismo, es importante añadir que las capacidades del ser humano se encuentran

en relación con las distintas áreas que el cerebro posee, por lo que es importante conocerlas y saber las funciones que estas tienen para el aprendizaje (Moya y Mieles, 2021).

Partiendo de ello, se puede decir que las aplicaciones interactivas están muy relacionadas con la neuroeducación ya que a través de su uso las distintas inteligencias múltiples del ser humano se estimulan promoviendo la motivación, el trabajo cooperativo y las ganas de aprender (Moya y Mieles, 2021). Asimismo, Gamo (2012) sostiene que el cerebro necesita sentirse estimulado por las emociones para que pueda desarrollarse el aprendizaje, y es que nadie aprende algo si es que eso no lo motiva (Mora, 2015). De la misma manera, Nguyen (2019) señala que la motivación es un elemento fundamental para aprender una lengua. En tal sentido, las aplicaciones interactivas ejercen un rol motivador para el aprendizaje y a través de ellas cada persona, según el tipo de inteligencia que posea, puede lograr un aprendizaje significativo.

En referencia a la segunda variable, Nation (1994) señala que el aprendizaje de vocabulario es una manera de mejorar las habilidades receptivas y productivas de una lengua. Neuman y Dwyer (2009) y Hornby (1995) definen el vocabulario como el grupo de palabras en un lenguaje que se debe conocer para poder establecer una comunicación efectiva tanto al hablar como al escuchar. En el diccionario Cambridge (2022) se define al vocabulario como todo el grupo de palabras que encontramos en un lenguaje particular. El diccionario de la Real Academia Española (2020) brinda una definición del vocabulario definiéndolo como todas las palabras que posee un idioma. Al respecto, Lessard (2013) sostiene que el vocabulario son el total palabras que un idioma posee, incluidos palabras, frases o fragmentos de palabras que brindan un significado al igual que las individuales. Ur (1991) define el vocabulario como todo el grupo de palabras que se enseñan en un idioma, donde un nuevo vocabulario puede ser una o más palabras que expresan un significado.

Con respecto a las dimensiones de la segunda variable, Nation (2001) ha clasificado el vocabulario en dos tipos: receptivo y productivo. El receptivo está relacionado con las habilidades receptivas como son el escuchar y el leer. Según el autor, este tipo de vocabulario se relaciona con las palabras que se oyen o se

leen y se tratan de entender. De la misma manera, afirma que este proceso incluye percibir la forma de una palabra y traer a la memoria su significado. Por otro lado, el productivo tiene como idea la producción de formas del lenguaje para comunicarse con otros ya sea de forma escrita u oral (Nation, 2000). Para usar el vocabulario productivo es necesario conocer como pronunciar las palabras, así como el uso de las reglas gramaticales y la ortografía. De esta manera, se puede hacer un uso correcto de las palabras aprendidas de manera escrita u oral. De la misma manera, es importante saber en qué contextos se usa una determinada palabra (Nation, 1990).

Del mismo modo, Harmer (1991) y Schmitt (2000) sostienen que el vocabulario se clasifica en 2 tipos: el vocabulario activo y el vocabulario pasivo. El primero se refiere a lo que los estudiantes han aprendido y que se espera ellos puedan utilizarlos ya que se usan con mucha frecuencia. En cambio, el segundo se refiere a las palabras que reconocerán cuando la encuentren pero que muy probablemente no recordarán como pronunciarlas correctamente. Los conceptos del vocabulario receptivo y productivo están relacionados con las teorías que sustentan la adquisición del lenguaje ya que, el habla se va obteniendo desde etapas tempranas a través de la adquisición de palabras.

Con respecto a la influencia de la neurociencia en la manera en que se adquiere una lengua, Álvarez (2006) señala que cuando un individuo aprende algo se produce la sinapsis, que son los cambios que se presentan en la corteza cerebral, ya que el aprendizaje cambia las conexiones neuronales y produce el aumento de los enlaces. Este concepto es reforzado por Osterhout et al. (2008) quienes sostuvieron que se pueden dar cambios en el cerebro generados por el aprendizaje de una lengua, los cuales pueden darse en la actividad eléctrica del cerebro, en su ubicación y en su estructura.

Con respecto al aprendizaje de una lengua, Díaz y Álvarez (2013), señalaron que procesar una nueva lengua es más complejo que la lengua materna cuando se selecciona un ítem lexical. Asimismo, es resaltante señalar que existen más dificultades en el acceso al léxico para los bilingües que para los monolingües. En este punto, es importante señalar que tanto la lengua materna como la segunda lengua tienen su desarrollo en el mismo lugar de la corteza cerebral: Giro 47

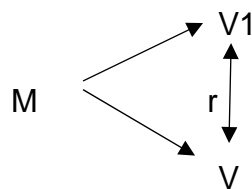
temporal lateral superior y región frontal posterior izquierda. Por lo tanto, no existe diferencia en la forma de procesar el significado de léxico, solo requiere más esfuerzo por parte del estudiante para procesar los ítems de una segunda lengua (Díaz y Álvarez 2013).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

La presente investigación se enfocó sobre las bases del paradigma positivista. El paradigma según Hernández y Mendoza (2018) está conformado por un grupo de ideas y pensamientos acerca del mundo y como conocerlo usando distintas técnicas y métodos. En cuanto al enfoque, fue cuantitativo, ya que probó las hipótesis usando la recopilación de información buscando crear normas de comportamiento y probar teorías (Hernández et al., 2014).

El presente estudio fue de tipo básica ya que su objetivo fue recolectar datos de la realidad para incrementar el conociendo científico, enfocado en descubrir leyes y principios (Sánchez y Reyes, 2015). En cuanto al diseño, definido por Sánchez y Reyes (2015) como la estructura esquemática que sigue el investigador para el estudio de las variables, esta investigación fue no experimental que según Echevarría (2016), son estudios en la que las hipótesis que aseveran la existencia de relaciones casuísticas entre variables, se ponen a prueba siendo solo observadas a diferencia de las experimentales. Además, fue correlacional ya que su objetivo es conocer si existe una relación entre dos o más variable mostradas en términos estadísticos y que son objetos de estudio de una realidad (Hernández Y Mendoza, 2018).



M: Muestra de estudio

V₁: Uso de las aplicaciones interactivas

V₂: Desarrollo del vocabulario

r: Correlación

3.2. Variables y operacionalización

En cuanto a la definición de variable, según Sánchez y Reyes (2015), una variable es una característica o propiedad que tiende a ser modificada, medida o evaluada. Por otro lado, respecto a la operacionalización, Echevarría (2016) señala que operacionalizar es determinar los vínculos de un concepto teórico con la realidad y así modificarlo en un concepto empírico.

La variable independiente de la presente investigación fue el uso de aplicaciones interactivas, de las cuales Bartolomé (1994), señala que son sistemas que trabajan de manera interactiva utilizando diversos códigos. A esto Bartolomé (1999), añade que estas aplicaciones están referidas a ordenadores que tienen la capacidad de reproducir videos, sonidos y secuencia de imágenes. Asimismo, la variable dependiente fue el desarrollo del vocabulario, del cual Nation (2001), señala que es el conocimiento amplio de una palabra, es decir saber su pronunciación, ortografía, significado, asociaciones semánticas, funciones gramaticales, colocaciones, derivaciones e inflexiones, así mismo, es importante conocer su uso apropiado. A esto Nation añade que el vocabulario es una forma de enriquecer las habilidades de escucha, habla, escritura y lectura de una lengua.

En cuanto a la definición operacional, la variable aplicaciones interactivas tiene dos dimensiones, aplicaciones informativas y aplicaciones formativas, ambas se midieron utilizando un cuestionario tipo Escala de Likert de 21 preguntas donde 9 fueron para las aplicaciones informativas y 12 para las formativas. Estas preguntas estuvieron basadas en la escala de Likert categorizándose en 3 niveles: bueno, regular y pésimo, las cuales fueron aplicadas virtualmente usando el formulario de Google Drive donde se aceptó un solo envío por cada participante de la investigación. Por otro lado, la variable desarrollo de vocabulario posee 2 dimensiones: vocabulario pasivo y receptivo. Ambas dimensiones se midieron a través de un test de 20 ítems que tuvieron dos opciones de valoración: incorrecto y correcto, cuyos resultados finales fueron calificados usando la escala vigesimal y categorizadas en dos niveles: desaprueba y aprueba.

3.3. Población, muestra y muestreo

En cuanto a la población de una investigación, esta es la cantidad general de personas de quienes se estudian y describen sus características para luego señalar

conclusiones (Salazar y del Castillo, 2018). La población de esta investigación fue de 104 estudiantes entre jóvenes y adultos de un instituto tecnológico de los cursos de inglés para titulación y que estudian distintas carreras técnicas relacionadas al sector salud. En cuanto a la muestra, está un grupo de personas extraídos de una población basados en un muestreo, de los cuales, luego de su estudio se recaban conclusiones que se refleja en toda la población (Salazar y del Castillo, 2018). Este estudio estuvo conformado por 83 estudiantes, 12 hombres y 71 con edades que fluctúan entre 18 y 51 años, que residen mayormente en el sector norte de Lima y que poseen características socioculturales y económicas similares.

Es necesario precisar que para la obtención de la muestra se tuvo en cuenta algunos criterios para incluir y excluir estudiantes. Es así que se incluyeron solo estudiantes del curso de titulación de los cuales se excluyeron a estudiantes cuya conexión a internet fue deficiente y/o no deseaban ser parte de la investigación.

El muestreo es un proceso mediante el cual se toman muestras de un grupo de individuos que son sujeto de estudio para obtener una muestra que represente a una población; por consiguiente, cualquier individuo tiene la oportunidad de ser considerado como parte de la muestra (Salazar y Del Castillo, 2018). El muestreo de esta investigación fue probabilístico, que es un tipo de muestreo donde conociendo la población se puede estimar con antelación la probabilidad de obtener muestras que sean posibles (Sánchez y Reyes, 2015).

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas son diferentes formas de recabar información de una realidad y que está enfocado en los objetivos planteados para una investigación (Sánchez y Reyes, 2015). Como técnica para la variable uso de aplicaciones interactivas se eligió la encuesta, de la cual Hurtado (2000) señala que se usa para obtener información mediante preguntas a otras personas sin haber un diálogo o un nivel alto de interacción con el encuestado. Por otro lado, la variable vocabulario se midió usando pruebas objetivas, que según Sánchez y Reyes (2015), estas se utilizan para poder conocer el grado de rendimiento y conocimiento han logrado los que están siendo sujeto de estudio (Sánchez y Reyes, 2015).

Asimismo, Sánchez y Reyes (2015) definen los instrumentos como herramientas que son utilizadas para poder recabar información en un estudio y que son elegidas en base a la técnica seleccionada previamente. Para recabar información sobre la variable aplicaciones interactivas se utilizó como instrumento el cuestionario, que es cuando el investigador no realiza una entrevista con los integrantes de la muestra, sino que brinda las preguntas por escrito para ser contestadas de la misma manera (Echevarria,2016). Asimismo, se midió la variable vocabulario a través de una prueba pedagógica que según Sánchez y Reyes (2018) puede darse a través de pruebas objetivas para medir el rendimiento manteniendo las características fundamentales de cualquier otro instrumento.

En lo relacionado a la confiabilidad, Hernández Y Mendoza (2018) señalan que esta permite determinar el nivel en que un instrumento proporciona resultados que tengan coherencia y consistencia, por ello para poder saber cuan confiable fue el instrumento cuestionario fue necesario realizar una prueba piloto a 40 estudiantes del mismo instituto que tiene las mismas características de la muestra. Mediante el coeficiente de alfa de Cronbach se determinó que el instrumento era confiable ya que tuvo 0,86 como valor de su fiabilidad. Asimismo, el test de vocabulario fue sometido a análisis de confiabilidad a través del método de Kuder-Richardson, dando como resultado 0,81, lo cual indicó que este instrumento es altamente confiable también.

Tabla 1

Confiabilidad instrumento variable uso de aplicaciones interactivas

Alfa de Cronbach	Nº de elementos
0.8613	40

Tabla 2

Confiabilidad instrumento variable desarrollo del vocabulario

Kunder-Richardson	Nº de elementos
0.8181	40

Asimismo, Hernández y Mendoza (2018) definen que la validez es el grado que un instrumento tiene para medir en verdad la variable a estudiar, lo cual se obtiene al probar que este brinda el concepto abstracto mediante sus indicadores empíricos. La técnica para validar los instrumentos de esta investigación fue la de juicio de expertos que fue realizada mediante un documento de validación donde luego de analizar los instrumentos y brindar sus observaciones, indicaron que eran aplicables. Asimismo, es importante resaltar que ambas variables de esta investigación se sustentaron y validaron con la teoría general, la cual fue el constructivismo.

Tabla 3

Validación de juicio de expertos

Experto	Especialidad	Resultado
Julia Manturano Salas	Maestra en docencia universitaria, licenciada en educación con especialidad inglés.	Aplicable
Daniel Santos Silva	Doctor en administración, maestro en docencia universitaria y licenciado en traducción.	Aplicable
Jaime Castilla Barraza	Maestro en gestión Pública	Aplicable

3.5. Procedimientos

Este estudio tuvo distintas etapas que se mencionan a continuación: la primera fue la de proyecto de investigación que luego de ser elaborada y revisada, obtuvo la resolución de aprobación del proyecto. Luego se gestionó el apoyo y autorización del instituto donde se aplicó el proyecto. Después, se procedió a validar los instrumentos por expertos para luego de seleccionar la muestra, que fue de 83 estudiantes, se procedió a tomar una prueba piloto a 40 estudiantes con similares características y de esta manera determinar si los instrumentos eran confiables. Para la aplicación de dicha prueba al igual que para los instrumentos se extendieron consentimientos informados a los participantes a fin de dar su conformidad en la recolección de la información. Luego los resultados estadísticos se procesaron y

obtuvieron usando el programa estadístico SPSS26. Finalmente como último paso se redactó el informe final.

3.6. Método de análisis de datos

Para analizar los datos estadísticamente se usó la estadística descriptiva y la inferencial. Para Sánchez y Reyes (2015), la estadística descriptiva provee resumen de toda la información recogida de una realidad. Además, muestra de que forma se comporta la variable dependiente relacionado con la independiente. Es por ello que la información recabada mediante los cuestionarios aplicados a 83 estudiantes, fueron recopilados con el programa Excel mediante una base de datos para tener la información ordenada de acuerdo a los 21 ítems y estudiantes encuestados, para luego procesar toda esta información usando el software SPSS 26 donde se obtuvo resultados en porcentajes, tablas y gráficos.

Para Sánchez y Reyes (2015), la estadística inferencial busca comparar dos grupos de informaciones y analizar si las diferencias encontradas se deben a una causa real o son al azar. Parta este análisis, primeramente, se usó la prueba de Kolmogorov con el fin de precisar si lo recabado en los datos era normales. Debido a que el resultado fue menor al nivel de significancia y siendo un grupo mayor de 50 personas, se admitió que la información no provino de una normal distribución por lo que se tuvieron que aplicar pruebas no paramétricas siendo elegida la prueba de Rho Spearman para este estudio, debido a que la información tenía una categoría ordinal.

3.7. Aspectos éticos

Dos aspectos éticos fueron tomados en cuenta para esta investigación. El primero fue ser confidenciales con los datos personales de los participantes para lo cual se pidió firmar el consentimiento informado. El segundo fue la originalidad y autenticidad de la realización de esta investigación, la cual se hizo respetando los conceptos de los autores citados y con ello su propiedad intelectual, evitando el plagio y asumiendo una actitud honesta y responsable del investigador. Además, se usó la guía de la universidad, las normas APA y la herramienta Turnitin para determinar el nivel de similitud de esta investigación con otras.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos

Variable: Uso de aplicaciones interactivas

Como señala la tabla 4, según las puntuaciones alcanzadas en la variable uso de aplicaciones interactivas en estudiantes de un instituto, se evidencia que del 100 % de la muestra el 33,7 % obtuvieron un nivel bajo, mientras que el otro 33,7 % obtuvieron un nivel medio y el 32,5 % un nivel alto.

Tabla 4

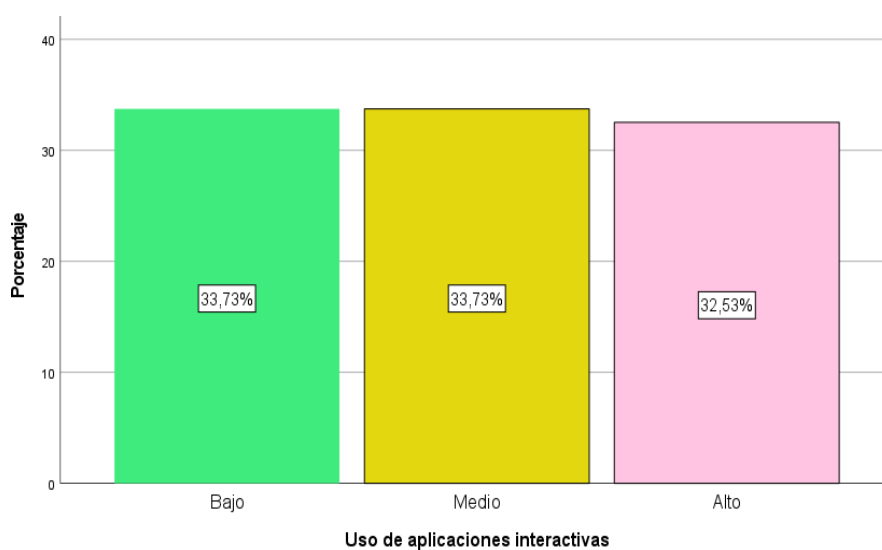
Distribución de Frecuencias del uso de aplicaciones interactivas en los estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, 2022.

Rango	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	28	33,7
Medio	28	33,7
Alto	27	32,5
Total	83	100,0

Nota: Respuestas de la aplicación del cuestionario a los integrantes de la muestra de estudio. Las tablas fueron procesadas mediante la utilización del software SPSS26.

Figura 1

Niveles porcentuales del uso de aplicaciones interactivas



Dimensión: Aplicaciones informativas

Como se muestra en la tabla 5 según las puntuaciones alcanzadas en variable uso de aplicaciones informativas en estudiantes de un instituto, se evidencia que del 100 % de la muestra el 39,8 % obtuvieron un nivel bajo, mientras que el 28,9 % obtienen un nivel medio y el 31,3 % un nivel alto.

Tabla 5

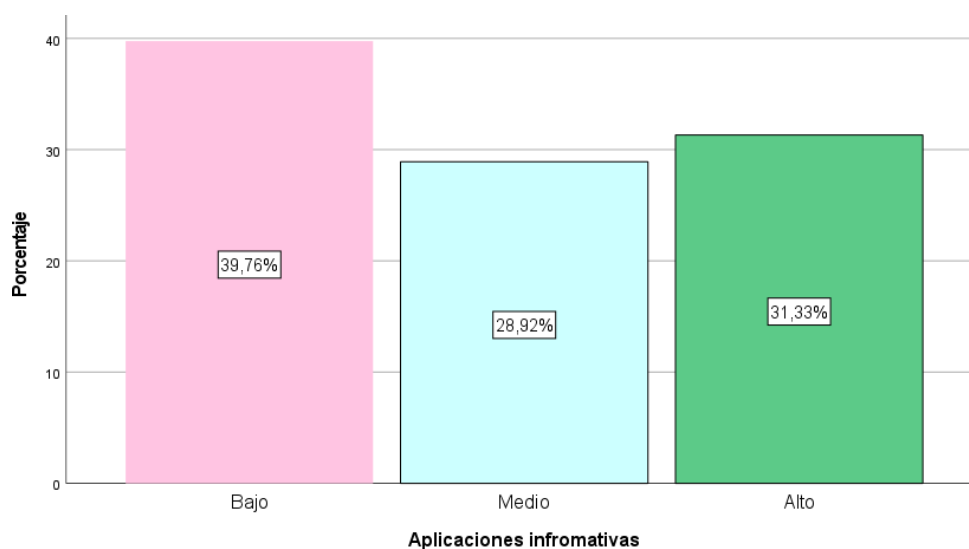
Distribución de Frecuencias del uso de aplicaciones informativas

Rango	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	33	39,8
Medio	24	28,9
Alto	26	31,3
Total	83	100,0

Nota: Respuestas de la aplicación del cuestionario a los integrantes de la muestra de estudio. Las tablas fueron procesadas mediante la utilización del software SPSS26.

Figura 2

Niveles porcentuales de las aplicaciones informativas



Dimensión: Aplicaciones formativas

Según el análisis de la tabla 6 las puntuaciones alcanzadas en variable uso de aplicaciones formativas en estudiantes de un instituto, se evidencia que del 100% de la muestra el 37,3 % obtuvieron un nivel bajo, en tanto que el 30,1 % obtuvieron un nivel medio y el 32,5 % un nivel alto.

Tabla 6

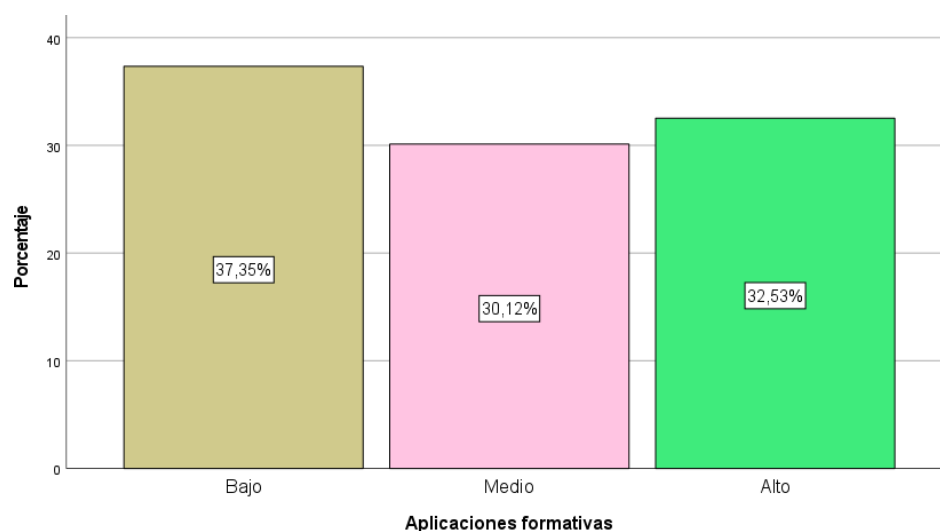
Distribución de Frecuencias del uso de aplicaciones formativas

Rango	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	31	37,3
Medio	25	30,1
Alto	27	32,5
Total	83	100,0

Nota: Respuestas de la aplicación del cuestionario a los integrantes de la muestra de estudio. Las tablas fueron procesadas mediante la utilización del software SPSS26.

Figura 3

Niveles porcentuales de las aplicaciones formativas



Variable: Vocabulario del idioma ingles

Como se muestra en la tabla 7 según las puntuaciones alcanzadas en la variable desarrollo del vocabulario del idioma inglés, se evidencia que del 100 % de la muestra el 36,1 % obtuvieron un nivel bajo, mientras que el 33,7 % obtienen un nivel medio y el 30,1 % un nivel alto.

Tabla 7

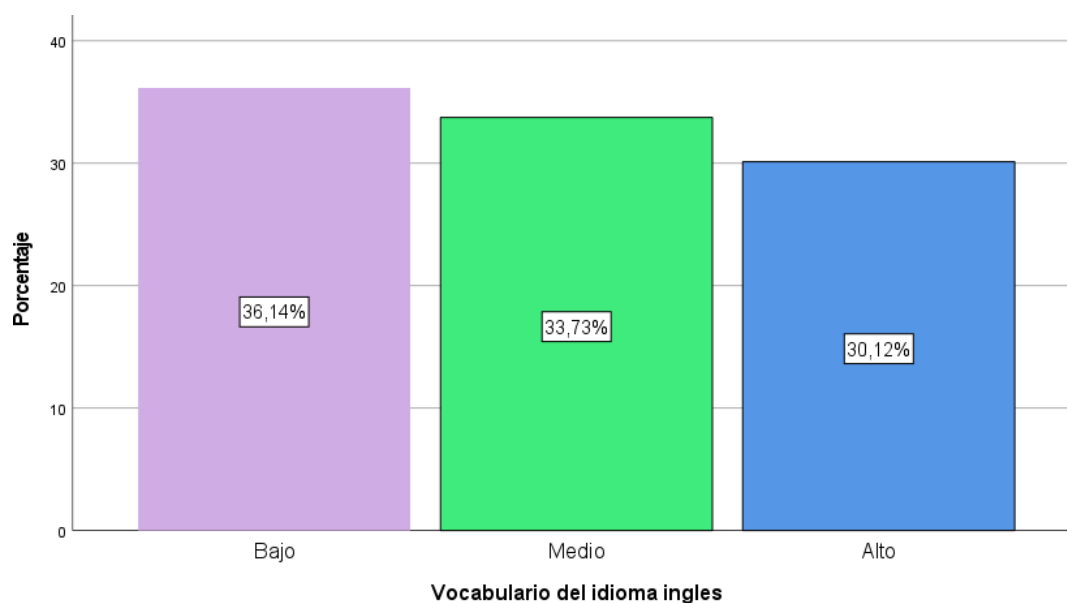
Distribución de Frecuencias del desarrollo del vocabulario en el idioma inglés

Rango	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	30	36,1
Medio	28	33,7
Alto	25	30,1
Total	83	100,0

Nota: Respuestas de la aplicación del cuestionario a los integrantes de la muestra de estudio. Las tablas fueron procesadas mediante la utilización del software SPSS26.

Figura 4

Niveles porcentuales del nivel de vocabulario en el idioma inglés



Dimensión: Vocabulario receptivo

En relación a la tabla 8 según las puntuaciones alcanzadas en la dimensión vocabulario receptivo del idioma inglés, se evidencia que del 100 % de la muestra el 49,4 % obtuvieron un nivel bajo, mientras que el 25,3 % obtuvieron un nivel medio y el 25,3 % un nivel alto.

Tabla 8

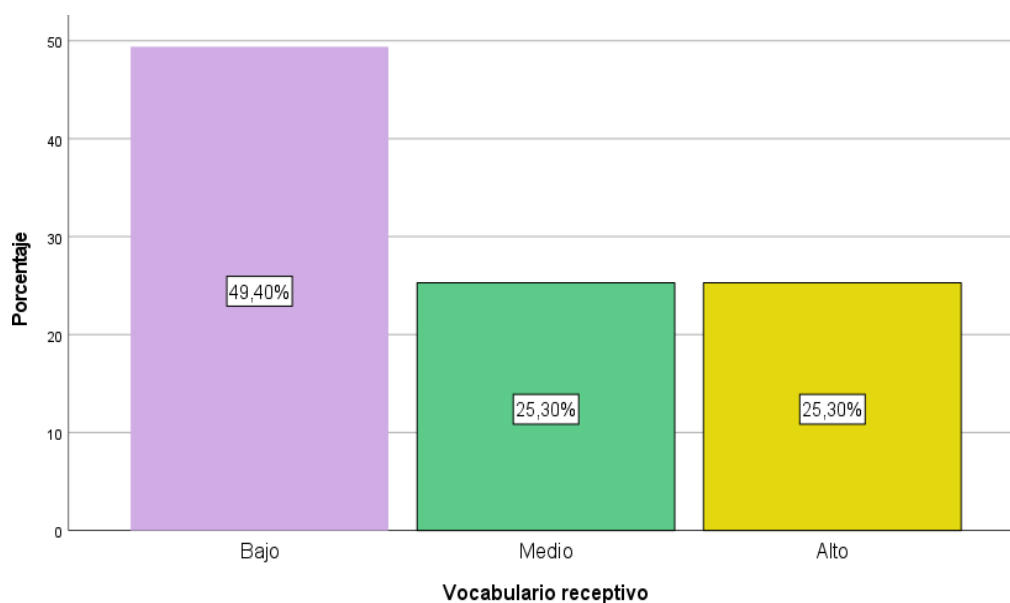
Distribución de Frecuencias de la dimensión vocabulario receptivo en el idioma inglés

Rango	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	41	49,4
Medio	21	25,3
Alto	21	25,3
Total	83	100,0

Nota: Respuestas de la aplicación del cuestionario a los integrantes de la muestra de estudio. Las tablas fueron procesadas mediante la utilización del software SPSS26.

Figura 5

Niveles porcentuales de la dimensión vocabulario receptivo en el idioma inglés



Dimensión: Vocabulario productivo

Como se muestra en la tabla 9 según las puntuaciones alcanzadas en la dimensión vocabulario productivo del idioma inglés, se evidencia que del 100 % de la muestra el 38,6 % obtuvieron un nivel bajo, en tanto que el 39,8 % un nivel medio y el 21,7 % un nivel alto.

Tabla 9

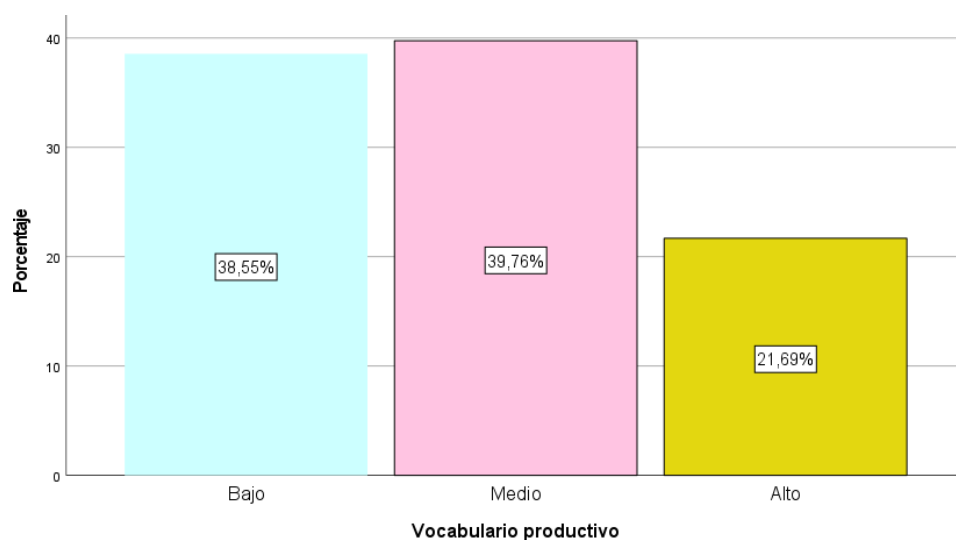
Distribución de Frecuencias de la dimensión vocabulario productivo en el idioma inglés

Rango	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	32	38,6
Medio	33	39,8
Alto	18	21,7
Total	83	100,0

Nota: Respuestas de la aplicación del cuestionario a los integrantes de la muestra de estudio. Las tablas fueron procesadas mediante la utilización del software SPSS26.

Figura 6

Niveles porcentuales de la dimensión vocabulario productivo en el idioma inglés



4.2. Resultados Inferenciales

Supuestos de normalidad

Para la aplicación de las pruebas estadísticas se deben cumplir los supuestos de normalidad la cual deben expresar valores mayores o menores a grado de significancia estadísticas y de acuerdo a ello decidir por las pruebas paramétricas o no paramétricas.

Para realizar la prueba de normalidad, se planteó dos hipótesis:

H0 = Los datos si provienen de una distribución normal

H1 = Los datos no provienen de una distribución normal

Tabla 10

Tabla de prueba de normalidad de las variables de estudio

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Aplicaciones informativas	,070	83	,200	,986	83	,501
Vocabulario del idioma ingles	,185	83	,000	,860	83	,000

Fuente: Respuestas de la aplicación del cuestionario a los integrantes de la muestra de estudio. Las tablas fueron procesadas mediante la utilización del software SPSS26.

Para los supuestos de normalidad según la información de la tabla 10 para muestras mayores a 50 sujetos se eligió aplicar la prueba de Kolmogorov Smirnov, la misma que reportó en las variables uso de las aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario del idioma inglés un sig. bilateral = 0,000 y 0,501 > 0,05, lo cual al ser uno menor al nivel de significancia estadística se admitió que la información obtenida no provienen de una distribución normal, por lo que se decidió aplicar pruebas no paramétricas siendo la prueba coeficiente de Rho de Spearman la elegida para estos datos categóricos por ser de nivel ordinal.

Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

HG: La relación que existe entre el uso de las aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario en el idioma inglés es significativa en estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, 2022.

H0: La relación que existe entre el uso de las aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario en el idioma inglés no es significativa en estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, 2022

Regla de decisión

$P \leq 0.05$ Se rechaza la hipótesis nula

Tabla 11

Correlaciones entre el uso de las aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario en el idioma inglés

	Rho de Spearman	Aplicaciones interactivas	Vocabulario del idioma I.
Uso de aplicaciones interactivas	Coeficiente de correlación	1,000	,318
	Sig. (bilateral)	.	,003
	N	83	83
Vocabulario del idioma inglés	Coeficiente de correlación	,318	1,000
	Sig. (bilateral)	,003	.
	N	83	83

Nota: N= Muestra, sig. = Significancia estadística **. La correlación es significativa en el nivel 0,03

Los procedimientos estadísticos según muestra la tabla 11 muestran que existe una correlación en las puntuaciones obtenidas entre las variables: Uso de aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario del idioma inglés, debido a que la significancia bilateral o p valor ($,003$) fue menor al nivel de significancia estadística ($0,05$), cuya significancia estadística es del 95 %. Asimismo, los niveles de correlación son directa con un rango de $0,31$ positiva débil según el coeficiente Rho

de Spearman. En estas circunstancias se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna: La relación que existe entre el uso de las aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario en el idioma inglés es significativa en estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, 2022.

Hipótesis específica 1

HE: La relación que existe entre el uso de las aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario receptivo en el idioma inglés es significativa en estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, 2022.

H0: La relación que existe entre el uso de las aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario receptivo en el idioma inglés no es significativa en estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, 2022.

Regla de decisión:

$P \leq 0.05$ Se rechaza la hipótesis nula

Tabla 12

Correlaciones entre el uso de las aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario receptivo en el idioma inglés

	Rho de Spearman	Uso de aplicaciones interactivas	Vocabulario receptivo
Uso de aplicaciones interactivas	Coeficiente de correlación	1,000	,318
	Sig. (bilateral)	.	,003
	N	83	83
Vocabulario receptivo	Coeficiente de correlación	,318	1,000
	Sig. (bilateral)	,003	.
	N	83	83

Nota: N= Muestra, sig. = Significancia estadística **. La correlación es significativa en el nivel 0,03

Los procedimientos estadísticos según la tabla 12 evidencia que existe una correlación en las puntuaciones obtenidas entre las variables uso de aplicaciones

interactivas y vocabulario receptivo del idioma inglés, ya que la significancia bilateral o p valor ($,003$) es menor al grado de significancia estadística ($0,05$), cuya significancia estadística es del 95% . Asimismo, los niveles de correlación son directa con un rango de $0,31$ positiva débil según el coeficiente Rho de Spearman. En estas circunstancias se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna: La relación que existe entre el uso de las aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario receptivo en el idioma inglés es significativa en estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, 2022

Hipótesis específica 2

HE: La relación que existe entre el uso de las aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario productivo en el idioma inglés es significativa en estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, 2022

H0: La relación que existe entre el uso de las aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario receptivo en el idioma inglés no es significativa en estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, 2022

Regla de decisión

$P \leq 0.05$ Se rechaza la hipótesis nula

Tabla 13

Correlaciones entre el uso de las aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario productivo en el idioma inglés

	Rho de Spearman	Uso de aplicaciones interactivas	Vocabulario productivo
Uso de aplicaciones interactivas	Coeficiente de correlación	1,000	,335
	Sig. (bilateral)	.	,002
	N	83	83
Vocabulario productivo	Coeficiente de correlación	,335	1,000
	Sig. (bilateral)	,002	.
	N	83	83

Nota: N= Muestra, sig. = Significancia estadística **. La correlación es significativa en el nivel $0,02$

Los procedimientos estadísticos según la tabla 13 señalan que existe una correlación en las puntuaciones obtenidas entre las variables: Uso de aplicaciones

interactivas y el desarrollo del vocabulario productivo del idioma inglés, ya que la significancia bilateral o p valor ($,002$) es menor al grado de significancia estadística ($0,05$), cuya significancia estadística es del 95 %. Asimismo, los niveles de correlación son directa con un rango de $0,33$ positiva débil según el coeficiente Rho de Spearman. En estas circunstancias se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna: La relación que existe entre el uso de las aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario productivo en el idioma inglés es significativa en estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, 2022.

V. DISCUSIÓN

Para Berasain (1996), la integración de imágenes, sonidos e información textual en una didáctica de la Lengua Extranjera (DLE) basada en las tecnologías multimedia, favorece la autonomía del estudiante ya que incrementa su motivación y mejora su comprensión y producción oral en los momentos de mayor disponibilidad. Estos conceptos están ampliamente ligados a la teoría constructivista, que es la teoría general de esta investigación. Asimismo, Tigse (2019) indicó que el aprender un idioma requiere de un proceso activo que está enfocado en usar y modificar los modelos mentales para mejorar la comprensión. En tal sentido, esta investigación utilizó un cuestionario para medir la primera variable cuyos resultados evidenciaron según la estadística descriptiva que del 100% de la muestra el 33,73% obtuvieron un nivel bajo, 33,73% obtuvieron un nivel medio y el 32,54% un nivel alto. Del mismo modo, se midió la variable desarrollo del vocabulario mediante un test cuyos resultados evidenciaron que del 100% de individuos que fueron parte de la muestra, el 36,1% obtuvieron un nivel bajo, el 33,7% obtuvo un nivel medio y el 30,1% un nivel alto.

Los valores mencionados anteriormente respecto a la primera variable mostraron que el nivel de uso de las aplicaciones es heterogéneo ya que existen valores similares entre el nivel bajo y el nivel medio (33,73%) y una ligera diferencia con el nivel alto (32,54%). Por lo tanto, esto significa que alrededor de los 2/3 de los alumnos encuestados no usan o solo usan eventualmente las aplicaciones, mientras que casi 1/3 de los encuestados si hacen uso de las aplicaciones interactivas de manera frecuente o muy frecuente. Con respecto a la segunda variable, los resultados muestran un ligero predominio de estudiantes cuyo nivel de vocabulario en el idioma inglés es bajo (36,1%), otros estudiantes muestran un nivel de conocimiento medio (33,7%), mientras que alguno de ellos si mostraron tener un buen conocimiento reflejado en el alto nivel (30,1%)

Respecto a la hipótesis general, que señaló que la relación que existe entre el uso de las aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario en el idioma inglés es significativa en estudiantes de un instituto tecnológico, los resultados obtenidos brindaron la información que el valor de significancia fue de 003; es decir, menor a 0.05 (nivel de significancia); además, tuvo niveles de correlación directa

con un rango de 0,31 positiva débil según el coeficiente Rho de Spearman; lo cual significa que si los valores de una variable incrementa, la otra también se afectará siguiendo la misma línea o de forma contraria pero de manera débil, es decir, no solo las aplicaciones interactivas influyen en el desarrollo del vocabulario, sino existen otras variables que ejercen influencia en la segunda variable de esta investigación. Por esta razón, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis general, es decir que la relación que existe entre las aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario en el idioma inglés es significativa en estudiantes de un instituto tecnológico.

Esto coincide con los hallazgos de Correa (2020), quien en su estudio indicó que el uso de las aplicaciones interactivas (aplicación V-ocabulary) influye significativamente en el vocabulario ya que su valor de significancia fue menor a 0.05. Asimismo, se demostró que en nivel experimental hubo una reducción del nivel deficiente de 74% a 22% y un aumento del nivel bueno de 17% a 45%. Del mismo modo este estudio encuentra relación con Espinosa (2022), pues se encontró que existe influencia entre las aplicaciones interactivas (gamificación) y la adquisición de vocabulario, ya que su significancia fue: $p=0,000 < 0,05$. Además, señaló que existe una dependencia de la primera con la segunda variable en un 76.5% de promedio. Estos datos brindados coinciden con la presente investigación, ya que fueron también tomados en estudiantes de un instituto mostrando valores estadísticos similares, concluyendo que con el uso de aplicaciones interactivas se obtuvo una mejora en el desarrollo del vocabulario.

De la misma manera Ochoa (2019), evidenció en su estudio la influencia de *Kahoot* en el mejoramiento del vocabulario, ya que con su uso el 55% obtuvo resultado sobresaliente, el 25% logro un buen desempeño, el 18% estuvo en proceso y solo el 2% obtuvo un desempeño en el nivel de inicio. Estos resultados tienen similitud con este estudio ya que con el uso de una aplicación interactiva como lo es Kahoot, alrededor del 70% obtuvo niveles sobresaliente y bueno. También es importante señalar los hallazgos de García y Vidal (2019), quienes en su estudio buscaron determinar cómo influye las aplicaciones interactivas (enfoque *e-learning*) en mejorar capacidades del área de inglés. Los hallazgos de su estudio coinciden con la presente investigación al señalar que existe una relación positiva

entre sus variables, ya que la prueba T de Student dio un valor de 0.000 para el grupo experimental concluyendo que si existe influencia de las aplicaciones interactivas dentro del enfoque *e-learning* en la mejora de las capacidades del área de inglés.

Es importante indicar que esta investigación se enfocó en señalar que el uso de aplicaciones tiene influencia en el desarrollo del vocabulario, al respecto Staff (2010) definió a las aplicaciones interactivas como las diferentes formas de mostrar información utilizando medios como textos, sonidos, imágenes, animaciones, videos e interactividad. Este modo de mostrar la información se enlaza con la teoría cognitiva expuesta por Mayer quien afirma que el aprendizaje significativo de un elemento multimedia se da cuando el estudiante hace representaciones mentales de las palabras, figuras o videos al que es expuesto (Meyer, 2002) y los almacena en cualquiera de los 3 niveles de su memoria (sensorial, de trabajo y a largo plazo).

Es propicio mencionar que el uso de las aplicaciones interactivas en un salón de clase es importante en la educación actual donde muchas veces es difícil captar la atención del estudiante durante una sesión. Además, en la era digital en que vivimos hoy los individuos no son ajenos a la gran variedad de aplicaciones interactivas, muchas de ellas relacionadas al entretenimiento como los juegos *online* donde ellos pasan horas jugando. Por lo tanto, usar aplicaciones mejorará diferentes áreas en la educación, como lo muestra este estudio enfocado en el desarrollo del vocabulario en otra lengua. Estas son una herramienta que captan la atención del alumno al estar relacionado con la realidad que vive hoy en cuanto a la tecnología y que a través del uso de imágenes, videos generan estas representaciones mentales que Meyer menciona, con lo cual se genera el aprendizaje significativo.

Asimismo, cabe resaltar que la información recabada en este presente estudio se sustentan en lo dicho por Lennartsson (2008), quien argumentó que para aprender una segunda lengua es importante tener en cuenta la influencia de la motivación y que es posible cambiar una actitud negativa hacia el aprendizaje en una actitud positiva cuando hay algo que lo motiva a hacerlo. Esto también concuerda con lo señalado por Moya y Mielles (2021), quienes sostienen que las aplicaciones interactivas estimulan las diferentes inteligencias múltiples de las personas mediante elementos multimedia interactivos con fines didácticos, lo que

fomenta la motivación, el trabajo colaborativo y el deseo de aprender. Por lo antes expuesto, cabe señalar que las aplicaciones, al ser parte de la realidad de los estudiantes, son motivadoras ya que les permite estar activos, interactuar no solo con la plataforma sino con sus demás compañeros de clase y aprender de una manera amena con el uso de imágenes y videos, captando su atención y manteniéndolos enganchados a la clase lo cual a veces es complicado en la manera virtual.

En lo relacionado a la primera hipótesis específica, que consistió en señalar que la relación entre las aplicaciones interactivas y el desarrollo el vocabulario productivo es significativa, se halló que el valor de significancia p valor fue 003, el cual fue menor a 0,05, cuya significancia estadística fue del 95%. Asimismo, se halló que el nivel de correlación es directa con un rango de 0,31 positiva débil según el coeficiente Rho de Spearman, por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis específica que consistió en que la relación que existe entre las aplicaciones interactivas y el vocabulario receptivo en el idioma inglés es significativa. Estos hallazgos concuerdan con lo encontrado por Espinoza (2021) quien es su investigación descubrió que existe una relación significativa entre las aplicaciones interactivas y el vocabulario receptivo (leer y escuchar) cuyo valor de significancia fue menor a 0,05, con lo cual se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la específica. Se demostró una influencia de 47,5 % y 32,8% respectivamente.

De la misma manera, se coincidió con Guano et al. (2020), quien en su estudio trabajó con dos grupos de investigación (párelo A y B), con los cuales obtuvo mejoras en sus promedios en el post test de 4,8 a 7,8 y de 3,8 a 7,2, concluyendo que la implementación de la aplicación interactiva Kahoot permitió el crecimiento del vocabulario receptivo ya que antes se usaba el método monótono y tradicional como uso de diccionarios y tarjetas impresas lo cual no era motivador. Asimismo, es importante citar los hallazgos de Luperdi (2018) cuyo objetivo fue señalar de qué manera influye el inglés y la utilización de las Tics en estudiantes universitarios, obteniendo resultados similares y cuya significancia en lo relacionado al vocabulario receptivo (leer y escuchar) luego del post test fue 0.000, lo cual fue totalmente diferente al pre test, pero que demostraron que existe

influencia entre el uso de las aplicaciones interactivas (Tics) y el aprendizaje del idioma inglés en universitarios.

Los resultados antes mencionados tienen similitud con el presente estudio ya que tanto el uso de Kahoot como otras TICs son parte de las aplicaciones interactivas y que reflejan que su uso influye en el desarrollo del vocabulario receptivo de manera positiva. El vocabulario receptivo como lo señala Nation (2005) está relacionado con las habilidades de escuchar y leer. Asimismo lo encontrado por Luperdi (2018) corrobora lo dicho por Gamo, quien señala que nuestras emociones influyen en nuestro cerebro para desarrollar el aprendizaje. Este concepto se refuerza con lo dicho por Mora (2015), quien señala que un individuo no aprende algo si esto no lo motiva. Además, es importante señalar lo dicho por Ayumi y Chan (2020) quienes sostuvieron que la tecnología puede ser muy útil en el aprendizaje de un idioma ya que a través de su aplicación se torna más divertido el poder aprender algo, lo cual genera una actitud positiva en las diferentes tareas y acciones realizadas en una clase. Asimismo, afirmaron que utilizar las aplicaciones produce la interacción durante las tareas y acciones relacionadas al aprendizaje.

Con respecto a la segunda hipótesis específica: La relación que existe entre las aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario productivo es significativa, se halló que el valor de significancia p valor fue $,002 < 0.05$ y los niveles de correlación fue directa con un rango de 0,33 positiva débil según el coeficiente Rho de Spearman. Debido a esto se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la específica: La relación que existe entre el uso de las aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario productivo en el idioma inglés es significativa en estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, 2022. Estos hallazgos son similares a los de Rodríguez y Mendieta (2021), quienes realizaron una investigación concluyendo que el uso del teléfono móvil motivó a los estudiantes a aprender, obteniendo un mejor desempeño en las habilidades de expresión oral, lo cual fue considerado para el uso y desarrollo de las TICs en la Universidad.

De igual manera, García y Vidal (2019) tuvieron similares resultados en su investigación cuantitativa, cuasi experimental, ya que en cuanto al vocabulario productivo (escribir y hablar), se tuvo como valor de significancia 0.000 en el grupo

experimental post test, lo cual demostró que las aplicaciones interactivas TICs influyen en el desarrollo del vocabulario productivo. Asimismo, Los datos hallados en esta investigación concuerdan con lo encontrado por Casimiro y Fuentes (2020), cuyo objetivo fue desarrollar y evaluar una unidad didáctica para enseñar el vocabulario junto con el uso de las TICs como medio de instrucción. De esta manera, se determinó que los resultados avalan la hipótesis, debido a que usando las TICs se logró mejorar la enseñanza del idioma inglés, enfocándose en el input, para que mejorando el léxico se pueda mejorar la fluidez y precisión en la producción oral del vocabulario. Los resultados de estas dos investigaciones muestran similitud con los de la presente investigación ya que también concluyen que las TICs influyen en el desarrollo del vocabulario productivo, que según Nation (2005), están comprendidos por las habilidades de hablar y escribir.

Finalmente, cabe mencionar las similitudes existentes con lo investigado por Carrillo et al. (2018) quien realizó un estudio para conocer cómo se utiliza las aplicaciones en la enseñanza de lenguas extranjeras. Sus resultados señalaron que respecto al vocabulario productivo (hablar y escribir) se obtuvo valor menor a 0.05 por lo que se llegó a la conclusión de la existencia de una relación significativa entre las variables, lo cual es similar a esta investigación. Sin embargo, los valores de la comprensión oral y escrita que fueron 22,63 % y 20.94% respectivamente, indicaron que el uso de las aplicaciones influye con mayor frecuencia en la comprensión oral que en la escrita del vocabulario.

La información recabada en este estudio demostró que el nivel de correlación es directa con un rango de 0,31 positiva débil según el coeficiente Rho de Spearman. Basado en ello, se afirma que existe una correlación entre las variables uso de aplicaciones interactivas y desarrollo del vocabulario. No obstante, al no ser la correlación tan fuerte no se podría decir que el uso de aplicaciones interactivas influye en un porcentaje alto. Por lo tanto, se deduce que además de las aplicaciones existen otras variables que ejercen influencia en el desarrollo del vocabulario, algunas de las cuales se mencionan a continuación.

Primeramente es resaltante mencionar la importancia de la motivación en el desarrollo del vocabulario con el uso de las aplicaciones, lo cual es mencionado por Gamo (2012) quien sostiene que el cerebro requiere emocionarse para poder

aprender. En este sentido, si un estudiante tiene altos niveles de estrés debido a muchos factores externos o internos como carga laboral y familiar puede verse afectados en su rendimiento académico. En lo relacionado a este estudio el 71.9% de la muestra de este estudio estudia y trabaja con horarios variables y muchos de ellos tienen carga laboral imposibilitando muchas veces llegar a tiempo a las clases o tener que lidiar con sus estudios y las actividades propias de casa, lo cual genera estrés en ellos y que les impide poder desarrollar de manera significativa sus habilidades en sus estudios. Este problema es mencionado por Morrison y O'Connor (2005) quienes sostienen que los estudiantes con depresión o que muestran niveles de estrés alto, van a tener dificultades en su desempeño y actividad académica.

Otro factor que puede influir es el acceso a internet, especialmente para el uso de aplicaciones interactivas como *Kahoot*, *Mentimeter*, entre otros, o aplicaciones de video conferencias como *Zoom*, *Google Meet*, etc., que requieren de gran cantidad de datos de internet para su uso y que en aplicaciones móviles es complicado. Según esta investigación solo el 36% de los estudiantes posee internet en casa, que es el lugar más tranquilo para poder tomar lecciones, además el 45,8% señaló tener conexión deficiente. Esta problemática se fundamentó en lo señalado por Rial et al. (2014), quienes señalan que el uso problemático del internet está asociado a un bajo rendimiento académico.

Con respecto a las fortalezas de la presente investigación es importante mencionar lo relacionado a la confiabilidad de los instrumentos, los cuales fueron validados antes de su aplicación mediante la prueba piloto y cuyos resultados mostraron la confiabilidad de ellos para ser usados en este estudio. En lo relacionado a la validez, los instrumentos se sustentaron bajo el juicio de expertos quienes avalaron el uso de los instrumentos de este estudio. En cuanto a las variables cabe mencionar que los estudiantes no fueron completamente ajenos a los conceptos y usos de las aplicaciones interactivas ya que hoy la tecnología está presente en todas las plataformas. Esto ayudó a que no les fuera complicado llenar las encuestas o resolver el test.

Sin embargo hubo dificultades para poder tener los grupos juntos ya que todos siguen estudiando en la modalidad virtual y pertenecen a distintas carreras

del área de salud. Además, muchos presentaron problemas de conexión internet, lo cual dificultó obtener la muestra de algunos alumnos. Además, muchos tuvieron problemas para la firma de los consentimientos informados ya que no poseen impresora o computadora en casa y solo hacen uso de su celular para sus actividades académicas. Asimismo, es importante añadir las dificultades para obtener el juicio de algunos expertos ya que las observaciones y firmas tomaron más del tiempo esperado.

Por lo expuesto, se concluye que el uso de aplicaciones influye en el desarrollo del vocabulario. Este estudio es relevante ya que se sustentó sobre bases teóricas como el constructivismo. Además brindó instrumentos de investigación que pueden ser la base de otros estudios. Se demostró que existe una relación entre las aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario, sin embargo, es necesario ahondar en investigaciones que puedan determinar en distintas realidades, otras razones que ejercen influencia en el desarrollo del vocabulario. Por lo cual, esta investigación queda como antecedente para futuras investigaciones sobre el tema que puedan afirmar o brindar nueva información sobre las variables aquí expuestas enriqueciendo la investigación.

VI. CONCLUSIONES

- Primera:** Con respecto al objetivo general se concluye que la relación que existe entre el uso de las aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario en el idioma inglés es significativa en estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, siendo de 0,31 positiva débil según el coeficiente Rho de Spearman.
- Segunda:** Según el objetivo específico 1, se concluye que la relación que existe entre el uso de las aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario receptivo en el idioma inglés es significativa en estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, siendo de 0,31 positiva débil según el coeficiente Rho de Spearman.
- Tercera:** De acuerdo con el objetivo específico 2, se concluye que la relación que existe entre el uso de las aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario productivo en el idioma inglés es significativa en estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, siendo de 0,33 positiva débil según el coeficiente Rho de Spearman y débil según el coeficiente Rho de Spearman.

VII. RECOMENDACIONES

- Primera:** Se recomienda el uso de las aplicaciones interactivas como Mentimeter, Wordwall, Kahoot, Quizizz, Padlet, etc. por parte de los docentes en clase, como herramienta para el aprendizaje, ya que se demostró que estas a través de imágenes, videos e interacción se facilita el desarrollo de las sesiones por parte de los docentes donde ellos solo son guías mientras los estudiantes construyen su aprendizaje.
- Segunda:** Se recomienda a los directivos programen capacitaciones a los docentes en el uso de estas aplicaciones y de esta manera puedan conocer los beneficios y retos que conllevan el uso de las mismas en las sesiones de clase. Además, mediante las capacitaciones nos permite conocer más aplicaciones y como utilizarlas, brindando de esta manera herramientas para poder realizar sus sesiones de manera interactiva, especialmente en la modalidad virtual.
- Tercera:** Se recomienda a los profesores de la institución enseñar y motivar a los estudiantes a desarrollar actividades enfocadas en el uso de aplicaciones interactivas, brindándoles información de cómo usarlas y explicándoles la utilidad de ellas para el desarrollo de su aprendizaje, de este modo se sienta motivados a su uso interactuando con sus compañeros mediante ellas.

REFERENCIAS

- Ackermann, E.K. (2004). Constructing knowledge and transforming the world. En M. Tokoro & L. Steels (Eds.), *A learning zone of one's own*. (pp. 17- 30). IOS Press. <https://onx.la/115df>.
- Alonso-Cifuentes, J. C., Estrada-Nates, D., y Mueces Bedón, B. V. (2018). Nivel de inglés en los programas de Administración de Empresas en Colombia: la meta está lejos. *Estudios Gerenciales*, 34(149), 445-456. <https://doi.org/10.18046/j.estger.2018.149.2881>.
- Álvarez, H. J. (2006). *Los hallazgos de las neurociencias y su aplicabilidad a la sala de clase: teoría y práctica*. Santillana.
- Asadipiran, N. (2016). Identifying Young Learners' Learning Styles among Iranian EFL Learners. *Theory & Practice in Language Studies*, 6(7), 1444–1450. <https://doi.org/10.17507/tpls.0607.16>.
- Ausubel, D. P. (1978). *Psicología Educativa: Un Punto de Vista Cognoscitivo*. Editorial Trillas.
- Ayumi y Chan, A. (2020). Improving Students English Vocabulary Using Kahoot!. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 506, 150-154. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210202.027>.
- Barrenechea, M. J. (2021). *Motivando el uso de entornos virtuales para potenciar el aprendizaje de inglés en los estudiantes de pregrado de una universidad privada de Lima* [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/19846>.
- Bartolomé, A., (1999). Hipertextos, hipermedia y multimedia: configuración técnica, principios para su diseño y aplicaciones didácticas. En J. Cabero, J.M. Salinas y F. Martínez (Eds). *Medios Audiovisuales y Nuevas Tecnologías para la formación en el s. XXI*. Diego Marín. (pp. 111-132)
- Basantes-Arias, E. A., Cardenas-Moyano, M. Y., Escobar-Murillo, M.G., Barragán-Murillo, R. A. (2021). El impacto de la virtualidad en el aprendizaje del idioma

- inglés en educación superior. *Revista científica Polo del conocimiento*, 6(5), 46-56. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i5.2630>.
- Battro, A.M. (2011). Neuroeducación: El cerebro en la escuela. En S. Lipina y M. Sigman (Eds.), *La Pizarra de Babel: Puentes entre neurociencia, psicología y educación* (pp. 25-71) Libros del Zorzal.
- Caballeiro, G. (2010). *Computación Básica*. Fox Andina.
- Cambridge Dictionary (2020). *English dictionary* <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english>.
- Carrillo-García, M. E., Cascales-Martínez, A., & López-Valero, A. (2018). Apps para el aprendizaje de idiomas en la Universidad de Murcia. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 18(58), 1-18. <https://revistas.um.es/red/article/view/351511>.
- Casimiro-Perlaza, L. F., y Fuentes-Gonzales, C. V. (2020). Uso de tecnologías y enseñanza de vocabulario académico en inglés. *Gestión I+D*, 5(2), 83-110. http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_GID/article/view/19116.
- Cebrián, M. (2005). *Información multimedia*. Pearson.
- Colina, C. (2002). *El lenguaje de la red. Hipertexto y posmodernidad*. Universidad Católica Andrés Bello.
- Coll, C., Martín, E., Mauri, T., Miras, M., Onrubia, J., Solé, I., y Zabala, A. (1993). *El Constructivismo en el aula*. Graó.
- Correa, A. (2020). *Influencia del programa V-ocabulary basado en aprendizaje combinado en el vocabulario del idioma inglés en estudiantes universitarios, Trujillo 2019* [Tesis de doctorado, Universidad Cesar Vallejo]. <https://onx.la/08592>.
- Díaz-Sánchez, G., & Álvarez-Pérez, H. J. (2013). Neurociencia y bilingüismo: efecto del primer idioma. *Educación y Educadores*, 16(2), 209-228. <http://doi.org/10.5294/edu.2013.16.2.1>.
- Echevarría, H., D. (2016). *Los diseños de investigación cuantitativa en psicología y educación*. Unirio.

- Espinosa, E., J. (2022). *Gamificación en la adquisición de vocabulario de inglés de estudiantes de un Instituto Superior, Surco, 2021* [Tesis maestría, Universidad César Vallejo]. <https://n9.cl/wx65m>.
- Espinoza, E, (2018). Las variables y su operacionalización en la investigación educativa. Parte I. *Revista Conrado*, 14(65), 39-49. <https://onx.la/ca2d8>.
- European Journal of Educational Sciences, v6 n1 p49-65 Mar 2019
- Fernández, R. (2022, 10 de agosto). *Los idiomas con más hablantes en el mundo en 2021*. Statista. <https://onx.la/df860>.
- Gamo, J. R. (2012). La neuropsicología aplicada a las ciencias de la educación: Una propuesta que tiene como objetivo acercar al diálogo pedagogía/didáctica, el conocimiento de las neurociencias y la incorporación de las tecnologías como herramientas didácticas válidas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. <https://n9.cl/etg5e>.
- García, A. y Vidal, E. (2019, 24-26 de julio). *Una experiencia b-Learning/m-Learning como soporte para la mejora de las capacidades del área de inglés para estudiantes de ingeniería* [ponencia]. 17th LACCEI International Multi-Conference for Engineering, Education and Technology, Montego Bay, Jamaica. <http://dx.doi.org/10.18687/LACCEI2019.1.1.30>.
- Gu, T. (2017). The Effect of Vocabulary Knowledge on Chinese English Learners' Reading Comprehension. *International Journal of English Linguistics*, 7(4). <https://doi.org/10.5539/ijel.v7n4p45>.
- Gunawardhana, P. (2016, 28-29 de marzo). *Using multimedia as an education tool*. 9th Annual International Conference on Computer Games Multimedia & Allied Technologies (CGAT 2016), Singapore. http://doi.org/10.5176/2251-1679_CGAT16.15.
- Harmer, J. (1991). *The Practice of English Language Teaching*. Longman.
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mac Graw Hill.

- Hernández, R., Fernández, C y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Mac Graw Hill.
- Hezam, T. A., Ali, J. K. M., Imtiaz, S., Saifi, M. A., y Rezaul Islam, M. (2022). Challenges and Problems of Reading Comprehension Experienced by EFL Learners. *Journal of English Studies in Arabia Felix*, 1(2), 11–21. <https://doi.org/10.56540/jesaf.v1i2.28>.
- Hornby, A. S., (1995). *Oxford advanced learners' dictionary of current English*. Oxford University Press.
- Hurtado, D. J. (2000). *Metodología de la investigación holística*. Fundación Sypal.
- Jolles, J y Jolles, D. D., (2021). On Neuroeducation: Why and How to Improve Neuroscientific Literacy in Educational Professionals. *Frontiers in Psychology* 12(1), 1-18. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.752151>.
- Kala, G (2020). *Student's perception towards the use of mobile dictionary app for vocabulary learning* [tesis de maestría, Tribhuvan University]. <https://elibrary.tucl.edu.np/bitstream/123456789/9147/1/All%20Thesis.pdf>
- Koppleman, V. N. y Verna, M. A. (2015). Middle School Students Increase Their Vocabulary Knowledge Using Learning Style Preferences. *Research in Middle Level Education Annual*, 25(1) 1-11. <https://doi.org/10.1080/19404476.2002.11658151>.
- Laura, K. M. y Tolentino, M. P. (2021). Quizizz en el aprendizaje del inglés en estudiantes de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021. *Puriq*, 4, 1-13. <https://doi.org/10.37073/puriq.4.298>.
- Lennartsson, F. (2008). *Students' Motivation and Attitudes Towards Learning a Second Language: British and Swedish Students' Points of View*. Vaxjo University.
- Lessard, M. (2013). *Teaching vocabulary*. TESOL International Association.
- Luperdi, F. V. (2018). *Dominio del inglés y el uso de tics como estrategias de enseñanza en el aprendizaje del idioma inglés en universitarios* [Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo]. <https://acortar.link/mPrtXS>.

- Martínez, I. (2005). *Nuevas perspectivas en la enseñanza aprendizaje de ELE para japoneses: La concienciación formal* [tesis de doctorado Universidad Complutense de Madrid]. <https://webs.ucm.es/BUCM/tesis/fll/ucm-t25559.pdf>.
- Mayer, E. R. (2022). Multimedia Learning. *Psychology of Learning and Motivation*, 41(1), 85-139. [https://doi.org/10.1016/S0079-7421\(02\)80005-6](https://doi.org/10.1016/S0079-7421(02)80005-6).
- Mayer, R. E., (2005). *The Cambridge handbook of multimedia learning*. Cambridge University.
- Mieles-Pico, G.L. y Moya-Martínez, M. E. (2021). La gamificación como estrategia para la estimulación de las inteligencias múltiples. *Polo del conocimiento*, 6(1),111-129. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2128>.
- Mora, Francisco (2013). *Neuroeducación, solo se puede aprender aquello que se ama*. Alianza Editorial.
- Nation, I.S.P. (1990). *Teaching and learning vocabulary*. Heinle & HeinlePublishers.
- Nation, P. (2001). *Learning vocabulary in another language*, Cambridge University Press.
- Neuman, S. B., & Dwyer, J. (2009). Missing in Action: Vocabulary Instruction in Pre-k. *The Reading Teacher*, 62(5), 384-392. <http://dx.doi.org/10.1598/RT.62.5.2>.
- Nguyen, H. C. (2019). Motivation in Learning English Language: a case Study at Vietnam National University, Hanoi. *European Journal of Educational Sciences*, 6(1), 49-65. <http://dx.doi.org/10.19044/ejes.v6no1a4>
- Ochoa, J., C. (2019). *El uso de Kahoot y su contribución en mejora dela 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://n9.cl/9dfqr>.
- Osorio-Arrascue, E. D., Malpartida-Gutiérrez, J. N., Ávila Morales, H. y Valenzuela Muñoz, A. (2021). Mobile applications: Incorporation into teaching processes

in times of COVID-19. *Revista Venezolana de Gerencia*, 26(93), 65-77.
<https://doi.org/10.52080/rvg93.06>

Osterhout, L., Poliakov, A., Mclaughlin, J., Inoue, K., Valentine, G., Pitkanen, I., Frenk-Mestre, C & Hirschensohn, J. (2008). Second-language learning and changes in the brain. *Journal of Neurolinguistics*, 21(6), 509-521.
<http://doi.org/10.1016/j.jneuroling.2008.01.001>.

Pennycook, A. (1997). Cultural alternatives and autonomy. En Benson, P. & Voller, P. (Eds.) *Autonomy and independence in language learning* (35-53). Longman.

Real Academia Española (2022). *Diccionario de la lengua española* (edición del tricentenario). <https://dle.rae.es/contenido/actualizaci%C3%B3n-2022>.

Reza, M. (2018). The Use of Technology in English Language Learning: A Literature Review. *International Journal of Research in English Education*, 3(2), 115-125. <https://doi.org/110.29252/ijree.3.2.115>.

Riveros, V.S., y Mendoza, M. (2005). Bases teóricas para el uso de las TIC en Educación. *Encuentro Educativo*, 12(3), 315-336.
<https://produccioncientificaluz.org/index.php/encuentro/article/view/879>.

Rodríguez-Silva, K. J., y Mendieta-Ramírez, H. A. (2020). No me dejes en visto: uso de dispositivos móviles en la enseñanza del inglés. *Revista Revoluciones*, 2(2), 45–59. <https://doi.org/10.35622/j.rr.2020.02.004>.

Rojas-Viteri, J., Álvarez-Zurita, A. y Bracero-Huertas, D. (2021). Uso de *Kahoot* como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Cátedra*, 4(1), 98–114. <https://doi.org/10.29166/catedra.v4i1.2815>.

Rosas, R. y Sebastián, C. (2001). *Piaget, Vigotsky y Maturana: Constructivismo a tres voces*. Aique.

Salas-Silva, R. (2003). ¿La educación necesita realmente de la neurociencia? *Estudios pedagógicos*, (29), 155-171. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052003000100011>.

- Salazar, C. y Del Castillo, S. (2018). Fundamentos básicos de estadística. Del Castillo Galarza, Raúl Santiago.
- Sánchez, H., y Reyes, C. (2015). *Metodología y diseños la investigación científica*. Business Supporth Aneth.
- Schmitt, N. (2000). *Vocabulary in language teaching*. Cambridge University Press.
- Suárez-Guerrero, C (2004). La zona de desarrollo próximo, categoría pedagógica para el análisis de la interacción en contextos de virtualidad. *Pixel-Bit. Revista De Medios Y Educación*, (24), 5–10.
- Tigse-Parreño, C. M. (2019). El Constructivismo, según bases teóricas de César Coll. *Revista andina de educación*, 2(1), 25–28. <https://doi.org/10.32719/26312816.2019.2.1.4>.
- Tovar-Viera, R. (2017). Vocabulary knowledge in the production of written texts: a case study on EFL language learner. *Revista tecnológica – ESPOL*, 30(3), 89-105. <https://n9.cl/th180>.
- Ur, P. (1991). *A Course in Language Teaching: Practice and Theory*. Cambridge University Press.
- Yadav, V. (2006). *Using Multimedia in Education*. Global Media.
- Yauri, A. I. (2018). *Aplicaciones móviles como estrategia didáctica y aprendizaje del inglés en estudiantes del centro de idiomas de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote Satipo-2018* [tesis de maestría, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. <https://n9.cl/zif31>.

ANEXOS

Anexo 1

Operacionalización de la variable uso de aplicaciones interactivas

Variable	Dimensión	Indicadores	Ítem	Escala	Niveles	Rango
APLICACIONES INTERACTIVAS	Aplicaciones informativas	*Cuentos y libros	1, 2, 3	Nunca (1)	Pésimo	1-5
		*Diccionarios y enciclopedias	4, 5, 6	Casi nunca (2)		
		*Hipermedia	7, 8, 9			
	Aplicaciones formativas	*Programas de ejercitación	10, 11, 12	Algunas veces (3)	Regular	6-12
		*Tutoriales	13,14,15	Casi siempre (4).	Bueno	
		*Resolución de problemas	16,17,18			
*Simulaciones		19,20,21	Siempre (5)			
*Talleres	22,23,24					

Anexo 2:

Operacionalización de la variable desarrollo de vocabulario

Variable	Dimensión	Indicadores	Ítem	Niveles	Rango
VOCABULARIO	Vocabulario receptivo	*Escuchar	1, 2, 3, 4, 5	Desaprueba	1-12
		*Leer	6, 7, 8, 9, 10		
	Vocabulario productivo	*Escribir	11, 12, 13, 14,15	Aprueba	13-20
		* Hablar	16,17,18		

Anexo 3: Instrumento para medir la variable aplicaciones interactivas

CUESTIONARIO SOBRE APLICACIONES INTERACTIVAS

INSTRUCCIONES: Estimado estudiante, a continuación, tienes 21 preguntas sobre las aplicaciones interactivas para lo cual debes marcar la opción que consideres que más te represente.

Estudiante	Curso	Duración	Sexo	
			M	F

N	PREGUNTAS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	ALGUNAS VECES	CASI NUNCA	NUNCA
DIMENSIÓN 1: APLICACIONES INFORMATIVAS						
	CUENTOS Y LIBROS					
1	Consultas libros electrónicos en inglés.					
2	Lees webtoons o comics en inglés.					
3	Accedes a páginas para leer clásicos de la literatura en inglés como Hamlet, Pride and Prejudice, Oliver Twist, etc.					
	DICCIONARIOS Y ENCICLOPEDIAS					
4	Usas diccionarios online en inglés. Ejemplo: Cambridge dictionary, Collins dictionary, etc.					
5	Refuerzas la pronunciación de nuevo vocabulario usando páginas de pronunciación como Spell Up, English Pronunciation, etc.					
6	Utiliza enciclopedias online en inglés para buscar información como Wikipedia, Britannica, etc.					

HIPERMEDIA						
7	Accedes a presentaciones digitales para reforzar el inglés como slideshare, sideplayer, etc.					
8	Con que frecuencia ves video a en Youtube para reforzar temas de tus clases de inglés.					
9	Usas otras aplicaciones para reforzar el vocabulario como Duolingo, Kahoot, Quizizz, etc.					
DIMENSIÓN 2: APLICACIONES FORMATIVAS						
PROGRAMAS DE EJERCITACIÓN						
10	Utilizas aplicaciones o páginas para practicar grammar o vocabulario en inglés como Liveworksheet, Isl Collective, etc.					
11	Ves tutoriales como capacitaciones previas a una clase de inglés.					
12	Accedes a programas para grabar tu voz y mejorar pronunciación de vocabulario.					
TUTORIALES						
13	Usas alguna aplicación móvil para ver videos cortos en inglés como Esl videos, Esl collective videos, etc.					
14	Estas suscrito a alguna página de Facebook o YouTube donde brinden tutoriales de grammar o vocabulario en inglés.					
15	Tienes y usas cuentas de Tik Tok para ver videos cortos como práctica de vocabulario en inglés.					
RESOLUCION DE PROBLEMAS						
16	Accedes a páginas donde resuelves problemas de situaciones reales en inglés.					

17	Accedes a grupos en Facebook, Telegram, Whatsapp, etc., para conversar en inglés de temas relacionados con la realidad social, cultural, etc.					
18	Accedes a aplicaciones para conocer diferentes culturas y costumbres como medio para resolver problemas desde diferentes perspectivas.					
	SIMULACIONES					
19	Accedes a laboratorios virtuales para reforzar cualquier materia en inglés.					
20	Has utilizado la realidad virtual para aprender inglés.					
21	Accedes a páginas donde se usa la inteligencia artificial como medio para practicar conversaciones en inglés.					

Anexo 4: Instrumento para medir la variable vocabulario

VOCABULARY EXAM

LISTENING

I. Listen to the conversation and choose the correct adjective that describe each person.

1). Her husband is.....

- a) handsome b) old c) tall

2. His daughter is.....

- a) tall b) old c) cute

3. Her brothers are.....

- a) tall b) good-looking c) young

II. Listen and choose the correct means of transport.

4)

a)



b)



c)



5)

a)



b)



c)



READING

Read the text and answer the questions.

Sun-ah and Min-jung are very good friends. They are also neighbors. They go to the same school, and they are classmates in English class. Miss Park is their English teacher. Every day they go to school together. Sun-ah's father and Min-jung's father are colleagues. They're both bankers. Sun-ah's mother is a chef. Min-jung's mother is a doctor. Sun-ah and Min-jung want to be doctors, too. Maybe they can work together. Then they can be colleagues, too!



6. Sun-ah lives near_____.
a. a bank b. Miss Park c. Min-jung
7. Sun-ah and Min-jung want to be_____someday.
a. teachers b. doctors c. bankers
8. Min-jung's father is Sun-ah's father's_____.
a. colleague b. friend c. banker
9. Min-jung's mother is Sun-ah's mother's_____.
a. friend b. neighbor c. doctor
10. Sun-ah and Min-jung are not_____.
a. teachers b. classmates c. friends

WRITING

I. Look at the picture and write 3 food items using there is/ there are



11. There is:

- a.
- b.
- c.

12. There are:

- a.
- b.
- c.

II. Complete the conversation. Choose the correct option.

13. A: What does Shakira do?
B: Shakira is a



14. **A:** Where do you like to eat out?

B: I like to eat out at the _____.



15. **A:** What do you do?

B: I'm a doctor, and I work at the _____.



SPEAKING

I. Describe yourself and your family using personality and physical appearance adjectives.

16. Talk about yourself and your family members.

17. Describe their physical appearance.

18. Describe their personality traits.

Anexo 5: Ficha técnica

Ficha técnica 1

Denominación	: Cuestionario de aplicaciones interactivas
Autor	: Alan Gilbert Ponce Viviano
Objetivo	: Medir el uso de aplicaciones interactivas
Administración	: Virtual, mediante Formulario Google drive
Duración	: 30 min
Significación	: Cuestionario que mide el uso de las aplicaciones interactivas en el desarrollo del vocabulario en inglés.
Edad	: Jóvenes y adultos entre 18 a 51 años
Escala de medición:	Politómica

Ficha técnica 2

Denominación	: Test de vocabulario.
Autor	: Alan Gilbert Ponce Viviano.
Objetivo	: Medir la adquisición de vocabulario.
Administración	: Virtual, mediante la aplicación Quizizz.
Duración	: 45 minutos
Significación	: Evalúa la adquisición y desarrollo del vocabulario mediante el uso de aplicaciones interactivas como Quizizz midiendo las 4 competencias: escuchar, leer, escribir y hablar.
Edad	: Jóvenes y adultos entre 18-51 años.
Escala de medición:	Dicotómica

Anexo 6: Certificado de validez de expertos

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS APLICACIONES INTERACTIVAS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: APLICACIONES INFORMATIVAS							
1	Consultas libros electrónicos en inglés.	X		X		X		
2	Lees webtoons o comics en inglés.	X		X		X		
3	Accedes a páginas para leer clásicos de la literatura en inglés como Hamlet, Pride and Prejudice, Oliver Twist, etc.	X		X		X		
4	Usas diccionarios online en inglés. Ejemplo: Cambridge dictionary, Collins dictionary, etc.	X		X		X		
5	Refuerzas la pronunciación de nuevo vocabulario usando páginas de pronunciación como Spell Up, English Pronunciation, etc.	X		X		X		
6	Utiliza enciclopedias online en inglés para buscar información como Wikipedia, Enciclonet, etc.	X		X		X		
7	Accedes a presentaciones digitales para reforzar el inglés como Slideshare, Sideplayer, etc.	X		X		X		
8	Con que frecuencia ves video en YouTube para reforzar temas de tus clases de inglés.	X		X		X		
9	Usas otras aplicaciones para reforzar el vocabulario como Duolingo, Kahoot, Quizizz, Wordwall, etc.	X		X		X		

	DIMENSION 2: APLICACIONES FORMATIVAS	Si	No	Si	No	Si	No	
10	Utilizas aplicaciones o páginas para practicar la gramática o vocabulario en inglés como Liveworksheet, Isl Collective, etc.	X		X		X		
11	Ves tutoriales como capacitaciones previas a una clase de inglés.	X		X		X		
12	Accedes a programas para grabar tu voz y mejorar pronunciación de vocabulario.	X		X		X		
13	Usas alguna aplicación móvil para ver videos cortos en inglés como Esl videos, Esl collective videos, etc.	X		X		X		
14	Estas suscrito a alguna página de Facebook o YouTube donde brinden tutoriales de gramar o vocabulario en inglés.	X		X		X		
15	Tienes y usas cuentas de Tik Tok para ver videos cortos como práctica de vocabulario en inglés.	X		X		X		
16	Accedes a páginas donde resuelves problemas de situaciones reales en inglés.	X		X		X		
17	Accedes a grupos en Facebook, Telegram, Whatsapp, etc., para conversar en inglés de temas relacionados con la realidad social, cultural, etc.	X		X		X		
18	Utilizo las plataformas virtuales como espacio de interacción con los temas de mi aprendizaje.	X		X		X		
19	Accedes a laboratorios virtuales para reforzar cualquier materia en inglés.	X		X		X		
20	Has utilizado la realidad virtual para aprender inglés.	X		X		X		
21	Accedes a páginas donde se usa la inteligencia artificial como medio para practicar conversaciones en inglés.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):_Revisar la ortografía y hacer los ajustes del caso

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

aplicable []Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Jaime Gabriel Castilla Barraza DNI:


09833853

Especialidad del validador: Educador para el desarrollo

12 de noviembre 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

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL DESARROLLO DEL VOCABULARIO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1 – VOCABULARIO RECEPTIVO							
	<u>I. Listen to the conversation and choose the correct adjective that describe each person.</u>							
1	1). Her husband is..... a) handsome b) old c) tall	X		X		X		
2	2. His daughter is..... a) tall b) good-looking c) cute	X		X		X		
3	3. Her brothers are..... a) tall b) good-looking c) young	X		X		X		
	<u>II. Listen and choose the correct means of transport.</u>	Si	No	Si	No	Si	No	
4	a) a motorcycle b) a train c) a car	X		X		X		
5	a) car b) a taxi c) a motorcycle	X		X		X		
	Read the text and answer the questions.							
6	Sun-ah lives near..... a) bank b) Miss Park c) Min-jung	X		X		X		

7	Sun-ah and Min-jung want to be_____someday..	X		X		X		
8	Min-jung's father is Sun-ah's father's_____. a) colleague b) friend c) banker	X		X		X		
9	Min-jung's mother is Sun-ah's mother's_____. a) friend b) neighbor c) doctor	X		X		X		
10	Sun-ah and Min-jung are not_____. a) teachers b) classmates c) friends	X		X		X		
DIMENSION 2: VOCABULARIO PRODUTIVO		Si	No	Si	No	Si	No	
I. Look at the picture and write using there is / there are								
11	3 food items using: there is: a) b) c)	X		X		X		
12	3 food items using: there are: a) b) c)	X		X		X		
II. Complete the conversation. Choose the correct option.		Si	No	Si	No	Si	No	
13	A: What does Shakira do? B: Shakira is a	X		X		X		

14	<p>A: Where do you like to eat out?</p> <p>B: I like to eat out at the_____.</p>	X		X		X	
15	<p>A: What do you do?</p> <p>B: I'm a doctor, and I work at the.....</p>	X		X		X	
Describe yourself and your family using personality and physical appearance adjectives.							
16	Talk about yourself and your family members.	X		X		X	
17	Describe physical appearance.	X		X		X	
18	Describe personality traits	X		X		X	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Preguntas 11 y 12

- 11: Menciona 2 o más alimentos (1 punto)**
Menciona menos de 2 alimentos (0 puntos)
- 12: Menciona 2 o más alimentos (1 punto)**
Menciona menos de 2 alimentos (0 puntos)

Preguntas 16, 17, 18

- 16: Menciona 2 o más familiares (1 punto)**
Menciona menos de 2 familiares (0 puntos)
- 17: Menciona 2 o más características físicas por cada familiar (1 punto)**
Menciona menos de 2 características físicas (0 puntos)
- 18: Menciona 2 o más características de personalidad por cada familiar (1pto)**
Menciona menos de 2 características de personalidad (0 puntos).
 * Pronunciación correcta, se entiende lo que dice (1 punto)
 Pronunciación deficiente, no articula bien las palabras (0 puntos)
 *Se expresa fluidamente (1 punto)
 * Hace pausas, se traba al hablar (0 puntos)

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Se sugiere reducir el número de preguntas a no más de 10.

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

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: Jaime Gabriel Castilla Barraza **DNI: 09833853**

Especialidad del validador: Educación para el desarrollo

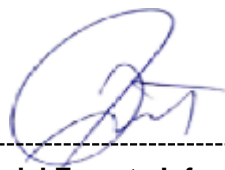
12 de noviembre de 2022

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.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS APLICACIONES INTERACTIVAS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: APLICACIONES INFORMATIVAS							
1	Consultas libros electrónicos en inglés.	X		X		X		
2	Lees webtoons o comics en inglés.	X		X		X		
3	Accedes a páginas para leer clásicos de la literatura en inglés como Hamlet, Pride and Prejudice, Oliver Twist, etc.	X		X		X		
4	Usas diccionarios online en inglés. Ejemplo: Cambridge dictionary, Collins dictionary, etc.	X		X		X		
5	Refuerzas la pronunciación de nuevo vocabulario usando páginas de pronunciación como Spell Up, English Pronunciation, etc.	X		X		X		
6	Utiliza enciclopedias online en inglés para buscar información como Wikipedia, Enciclonet, etc.	X		X		X		
7	Accedes a presentaciones digitales para reforzar el inglés como Slideshare, Sideplayer, etc.	X		X		X		
8	Con que frecuencia ves videos en Youtube para reforzar temas de tus clases de inglés.	X		X		X		
9	Usas otras aplicaciones para reforzar el vocabulario como Duolingo, Kahoot, Quizizz, Wordwall, etc.	X		X		X		
	DIMENSION 2: APLICACIONES FORMATIVAS							
10	Utilizas aplicaciones o páginas para practicar la gramática o vocabulario en inglés como Liveworksheet, Isl Collective, etc.	X		X		X		
11	Ves tutoriales como capacitaciones previas a una clase de inglés.	X		X		X		

12	Accedes a programas para grabar tu voz y mejorar pronunciación de vocabulario.	X		X		X		
13	Usas alguna aplicación móvil para ver videos cortos en inglés como Esl videos, Esl collective videos, etc.	X		X		X		
14	Estas suscrito a alguna página de Facebook o YouTube donde brinden tutoriales de gramar o vocabulario en inglés.	X		X		X		
15	Tienes y usas cuentas de Tik Tok para ver videos cortos como práctica de vocabulario en inglés.	X		X		X		
16	Accedes a páginas donde resuelves problemas de situaciones reales en inglés.	X		X		X		
17	Accedes a grupos en Facebook, Telegram, Whatsapp, etc., para conversar en inglés de temas relacionados con la realidad social, cultural, etc.	X		X		X		
18	Utilizas las plataformas virtuales como espacio de interacción con los temas de mi aprendizaje.	X		X		X		
19	Accedes a laboratorios virtuales para reforzar cualquier materia en inglés.	X		X		X		
20	Has utilizado la realidad virtual para aprender inglés.	X		X		X		
21	Accedes a páginas donde se usa la inteligencia artificial como medio para practicar conversaciones en inglés.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia en los ítems planteado para medir las dimensiones.

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

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: Manturano Salas Julia Albina DNI: 07905364

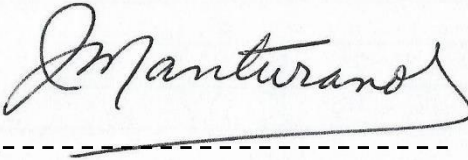
Especialidad del validador: Maestra en Docencia Universitaria

Lima, 19 de Noviembre del 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

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Manturano', is written over a horizontal dashed line. The signature is fluid and cursive.

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL DESARROLLO DEL VOCABULARIO

Nº	DIMENSIONES / items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1 – VOCABULARIO RECEPTIVO							
	<u>I. Listen to the conversation and choose the correct adjective that describe each person.</u>							
1	1). Her husband is..... a) handsome b) old c) tall	X		X		X		
2	2. His daughter is..... a) tall b) good-looking c) cute	X		X		X		
3	3. Her brothers are..... a) tall b) good-looking c) young	X		X		X		
	<u>II. Listen and choose the correct means of transport.</u>	Si	No	Si	No	Si	No	
4	b) a motorcycle b) a train c) a car	X		X		X		
5	a) car b) a taxi c) a motorcycle	X		X		X		
	Read the text and answer the questions.							
6	Sun-ah lives near_____. a) bank b) Miss Park c) Min-jung	X		X		X		

7	Sun-ah and Min-jung want to be_____someday..	X		X		X		
8	Min-jung's father is Sun-ah's father's_____. b) colleague b) friend c) banker	X		X		X		
9	Min-jung's mother is Sun-ah's mother's_____. a) friend b) neighbor c) doctor	X		X		X		
10	Sun-ah and Min-jung are not_____. b) teachers b) classmates c) friends	X		X		X		
DIMENSION 2: VOCABULARIO PRODUCTIVO		Si	No	Si	No	Si	No	
I. Look at the picture and write using there is / there are								
11	3 food items using: there is: a) b) c)	X		X		X		
12	3 food items using: there are: a) b) c)	X		X		X		
II. Complete the conversation. Choose the correct option.		Si	No	Si	No	Si	No	
13	A: What does Shakira do? B: Shakira is a	X		X		X		

14	<p>A: Where do you like to eat out?</p> <p>B: I like to eat out at the_____.</p>	X		X		X	
15	<p>A: What do you do?</p> <p>B: I'm a doctor, and I work at the.....</p>	X		X		X	
Describe yourself and your family using personality and physical appearance adjectives.							
16	Talk about yourself and your family members.	X		X		X	
17	Describe physical appearance.	X		X		X	
18	Describe personality traits	X		X		X	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Preguntas 11 y 12

- 11: Menciona 2 o más alimentos (1 punto)**
 Menciona menos de 2 alimentos (0 puntos)
- 12: Menciona 2 o más alimentos (1punto)**
 Menciona menos de 2 alimentos (0 puntos)

Preguntas 16, 17, 18

- 16: Menciona 2 o más familiares (1 punto)**
 Menciona menos de 2 familiares (0 puntos)
- 17: Menciona 2 o más características físicas por cada familiar (1 punto)**
 Menciona menos de 2 características físicas (0 puntos)
- 18: Menciona 2 o más características de personalidad por cada familiar (1pto)**
 Menciona menos de 2 características de personalidad (0 puntos).
- *Pronunciación correcta, se entiende lo que dice (1punto)
 Pronunciación deficiente, no articula bien las palabras (0 puntos)
- *Se expresa fluidamente (1 punto)
 * Hace pausas, se traba al hablar (0 puntos)

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia en los ítems planteados para medir las dimensiones.

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

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: Manturano Salas Julia Albina **DNI: 07905364**

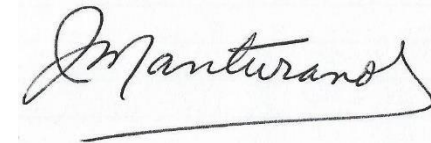
Especialidad del validador: **Maestra en Docencia Universitaria**

Lima, 19 de Noviembre del 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

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Manturano', is written over a light gray rectangular background.

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE USO DE LAS APLICACIONES INTERACTIVAS

N o	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: APLICACIONES INFORMATIVAS							
1	Consultas libros electrónicos en inglés.	X		X		X		
2	Lees webtoons o comics en inglés.	X		X		X		
3	Accedes a páginas para leer clásicos de la literatura en inglés como Hamlet, Pride and Prejudice, Oliver Twist, etc.	X		X		X		
4	Usas diccionarios online en inglés. Ejemplo: Cambridge dictionary, Collins dictionary, etc.	X		X		X		
5	Refuerzas la pronunciación de nuevo vocabulario usando páginas de pronunciación como Spell Up, English Pronunciation, etc.	X		X		X		
6	Utiliza enciclopedias online en inglés para buscar información como Wikipedia, Enciclonet, etc.	X		X		X		
7	Accedes a presentaciones digitales para reforzar el inglés como Slideshare, Sideplayer, etc.	X		X		X		
8	Con que frecuencia ves video en YouTube para reforzar temas de tus clases de inglés.	X		X		X		
9	Usas otras aplicaciones para reforzar el vocabulario como Duolingo, Kahoot, Quizizz, Wordwall, etc.	X		X		x		

	DIMENSION 2: APLICACIONES FORMATIVAS	Si	No	Si	No	Si	No	
10	Utilizas aplicaciones o páginas para practicar la gramática o vocabulario en inglés como Liveworksheet, Isl Collective, etc.	X		x		X		
11	Ves tutoriales como capacitaciones previas a una clase de inglés.	X		X		X		
12	Accedes a programas para grabar tu voz y mejorar pronunciación de vocabulario.	X		X		X		
13	Usas alguna aplicación móvil para ver videos cortos en inglés como Esl videos, Esl collective videos, etc.	X		X		X		
14	Estas suscrito a alguna página de Facebook o YouTube donde brinden tutoriales de gramar o vocabulario en inglés.	X		X		X		
15	Tienes y usas cuentas de Tik Tok para ver videos cortos como práctica de vocabulario en inglés.	X		X		X		
16	Accedes a páginas donde resuelves problemas de situaciones reales en inglés.	X		X		X		
17	Accedes a grupos en Facebook, Telegram, Whatsapp, etc., para conversar en inglés de temas relacionados con la realidad social, cultural, etc.	X		X		X		
18	Utilizo las plataformas virtuales como espacio de interacción con los temas de mi aprendizaje.	X		X		X		
19	Accedes a laboratorios virtuales para reforzar cualquier materia en inglés.	X		X		X		
20	Has utilizado la realidad virtual para aprender inglés.	x		X		x		
21	Accedes a páginas donde se usa la inteligencia artificial como medio para practicar conversaciones en inglés.	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/ Mg:**DR. DANIEL SANTOS SILVA NIEVES**..... DNI:.....**45583032**.....

Especialidad del validador:.....**DOCENTE DE IDIOMAS, TRADUCTOR Y PREPARADOR DE DOCENTES**.....

...**14.de...noviembre..del 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



Firma del Experto Informante.

Nota: Suficiencia. se dice suficiencia cuando los ítems planteados

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL DESARROLLO DEL VOCABULARIO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1 - VOCABULARIO RECEPTIVO							
	<u>I. Listen to the conversation and choose the correct adjective that describe each person.</u>							
1	1). Her husband is..... a) handsome b) old c) tall	X		X		X		
2	2. His daughter is..... a) tall b) good-looking c) cute	X		X		X		
3	3. Her brothers are..... a) tall b) good-looking c) young	X		X		X		
	<u>II. Listen and choose the correct means of transport.</u>	Si	No	Si	No	Si	No	
4	c) a motorcycle b) a train c) a car	X		X		X		
5	a) car b) a taxi c) a motorcycle	X		X		X		
	Read the text and answer the questions.							
6	Sun-ah lives near_____. a) bank b) Miss Park c) Min-jung	X		X		X		
7	Sun-ah and Min-jung want to be someday..	X		X		X		

14	A: Where do you like to eat out? B: I like to eat out at the _____.	X		X		X	
15	A: What do you do? B: I'm a doctor, and I work at the _____.	X		X		X	
Describe yourself and your family using personality and physical appearance adjectives.							
16	Talk about yourself and your family members.	X		X		X	
17	Describe physical appearance.	X		X		X	
18	Describe personality traits	X		X		X	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Preguntas 11 y 12

- 11: Menciona 2 o más alimentos (1 punto)
Menciona menos de 2 alimentos (0 puntos)
- 12: Menciona 2 o más alimentos (1 punto)
Menciona menos de 2 alimentos (0 puntos)

Preguntas 16, 17, 18

- 16: Menciona 2 o más familiares (1 punto)
Menciona menos de 2 familiares (0 puntos)
- 17: Menciona 2 o más características físicas por cada familiar (1 punto)
Menciona menos de 2 características físicas (0 puntos)
- 18: Menciona 2 o más características de personalidad por cada familiar (1pto)
Menciona menos de 2 características de personalidad (0 puntos).
- * Pronunciación correcta, se entiende lo que dice (1 punto)
 - Pronunciación deficiente, no articula bien las palabras (0 puntos)
 - *Se expresa fluidamente (1 punto)
 - * Hace pausas, se traba al hablar (0 puntos)

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/ Mg:**DR. DANIEL SANTOS SILVA NIEVES**.....

DNI:.....**45583032**.....

...

Especialidad del validador:.....**DOCENTE DE IDIOMAS, TRADUCTOR Y PREPARADOR DE DOCENTES**.....

...**14.de...noviembre..del 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



Firma del Experto Informante.

Anexo 8: Base de datos

	APLICACIONES INFORMATIVAS									APLICACIONES FORMATIVAS											
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21
1	2	5	3	4	3	5	2	3	4	5	4	3	4	1	3	5	5	3	4	2	1
2	4	2	2	4	4	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	1	4	3	3	2
3	3	5	3	3	5	2	3	3	4	4	3	4	3	3	1	4	1	4	1	1	1
4	3	1	1	1	3	1	1	4	4	3	4	1	2	5	4	1	1	5	1	1	1
5	3	3	2	1	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	1	1
6	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
7	4	2	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3
8	5	3	2	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	1	2	4	5	5	5	2
9	3	1	2	4	2	2	2	3	2	2	2	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3
10	3	5	5	5	3	5	5	4	2	3	2	3	2	2	4	3	3	4	1	2	1
11	4	3	3	4	4	4	3	3	3	2	3	2	3	2	1	1	2	3	3	3	3
12	4	2	1	5	4	4	2	3	4	3	3	2	3	4	3	3	2	5	5	5	4
13	3	2	3	3	1	1	2	4	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	1	1
14	4	1	1	1	1	1	1	4	4	1	3	1	1	1	2	2	1	4	1	3	1
15	3	3	4	5	4	3	4	3	3	2	4	3	4	3	4	4	3	5	3	2	2
16	2	1	2	3	2	3	3	2	4	2	2	3	2	2	2	3	2	5	2	1	1
17	3	1	3	5	4	3	3	3	4	4	3	3	2	2	2	1	3	3	3	3	3
18	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
19	0	3	3	2	2	3	5	5	3	3	3	5	3	5	5	5	5	5	1	4	3
20	1	1	1	5	5	1	1	3	5	5	4	3	1	2	1	2	1	5	1	1	3
21	1	1	1	1	3	2	2	2	3	2	1	2	1	1	2	1	2	4	2	1	1
22	3	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
23	1	2	2	4	2	2	2	5	5	3	3	5	5	5	5	4	2	3	2	1	1
24	3	1	1	3	4	3	3	4	2	1	1	1	1	4	4	1	1	3	1	1	1
25	3	3	2	4	3	3	5	4	5	4	4	4	4	1	1	3	2	3	3	1	1
26	3	4	2	4	4	3	2	3	4	3	2	2	3	3	4	3	2	2	2	1	2
27	2	1	2	3	4	3	2	4	3	4	4	5	4	5	4	3	2	3	2	2	2
28	2	3	3	1	4	4	4	5	4	2	2	3	5	4	3	2	1	2	2	2	2
29	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	1	1	3	2	2
30	3	2	1	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	4	4
31	3	2	4	5	4	3	3	5	4	4	4	4	4	4	4	5	2	5	1	5	3
32	2	2	2	5	5	5	3	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3
33	3	3	2	3	3	2	2	4	2	3	2	3	2	2	3	3	3	4	3	2	2
34	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	3	1	3	1	3	1	3	3	1	4	1
35	3	3	2	4	3	2	4	3	4	3	1	2	2	2	1	3	2	3	1	3	1
36	2	3	3	2	2	2	3	3	4	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	1	1
37	4	4	3	5	5	4	4	5	5	5	4	3	4	5	5	4	4	5	5	5	5
38	3	3	4	4	4	3	3	5	3	3	3	3	4	1	1	2	3	3	3	5	3
39	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	3	5	3	3	3
40	4	1	1	5	5	5	3	4	4	3	3	2	3	2	4	3	1	5	2	4	1
41	2	1	1	3	2	3	3	3	2	1	1	2	1	3	3	4	1	3	3	1	3
42	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3
43	2	2	1	3	3	4	2	5	3	2	3	2	2	1	1	1	1	4	1	1	2
44	4	5	3	3	5	3	3	3	4	3	5	2	2	1	3	3	2	2	2	3	3
45	4	3	1	1	2	1	2	3	3	3	1	2	1	3	1	1	1	3	1	2	1
46	2	2	1	3	1	2	3	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	3	1	3	3
47	3	2	1	3	2	1	1	3	1	2	3	1	1	1	3	2	1	4	2	1	1
48	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2
49	3	3	1	3	2	2	2	3	3	2	1	3	3	2	1	3	1	1	1	1	1
50	3	1	1	5	5	5	3	5	5	4	5	2	5	5	5	5	1	5	2	2	2
51	3	5	3	5	2	3	2	3	3	1	3	2	1	1	4	2	2	5	2	1	1
52	3	3	1	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	2	3	3
52	3	3	1	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	2	3	3
53	4	4	3	3	3	3	3	5	3	5	3	5	3	3	2	4	3	4	2	4	5
54	3	1	1	3	4	3	3	5	5	3	4	5	5	2	3	3	1	4	1	1	1
55	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	3	1	1	1
56	2	3	1	4	3	4	5	5	5	5	2	3	2	4	4	3	2	4	2	4	3
57	3	3	2	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	2	4	3	4	4
58	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3
59	3	2	2	3	5	3	3	4	2	4	4	3	5	1	5	3	5	5	1	5	4
60	3	2	1	2	2	3	3	4	4	3	2	2	1	1	2	4	3	1	1	4	5
61	3	3	2	4	5	4	3	4	5	2	3	3	2	3	1	3	2	4	2	5	3
62	3	2	3	3	4	3	2	4	4	4	3	3	3	2	3	4	2	5	3	2	4
63	2	1	1	3	3	4	3	4	5	2	1	1	3	2	4	2	1	5	1	4	2
64	2	4	3	2	2	2	2	4	2	2	2	3	2	2	1	1	1	3	1	3	3
65	2	3	3	3	4	2	1	3	2	1	2	1	1	5	4	2	3	4	1	1	1
66	5	3	3	4	3	3	3	3	5	2	3	1	3	1	1	2	2	3	2	1	1
67	3	2	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	1	1	2	3	3	3	1	3

68	2	3	2	4	3	2	2	4	4	2	4	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2
69	3	3	2	5	4	2	3	4	5	2	2	5	3	1	1	2	3	5	1	5	2
70	3	3	2	2	3	3	3	4	4	3	3	1	3	2	2	2	3	3	2	2	2
71	3	4	2	2	2	2	2	3	4	3	3	2	3	1	5	1	3	5	4	4	4
72	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3
73	3	3	1	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	1	1	3	3	3	2	2	2
74	5	3	3	5	5	5	3	5	3	3	5	2	5	5	5	3	3	2	2	2	5
75	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	3	5	3	3	5	1	3	3
76	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	1	3	3	3	2
77	3	4	2	4	5	2	2	5	5	4	5	2	4	5	5	1	3	5	2	2	1

	VOCABULARIO RECEPTIVO										VOCABULARIO PRODUCTIVO									
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17 f	P18 p	P19 (P)	P20(F)
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1
2	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1
3	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1
5	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1
6	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
8	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1
9	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
10	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
11	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1
13	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1
15	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0
16	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0
17	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1
18	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1
19	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1
20	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1
21	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1
22	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1
23	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1
24	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1
25	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
26	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1
27	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0
28	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1
29	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1
30	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1
31	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1
32	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1
33	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1
34	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
35	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1
36	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1
37	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1
38	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1
39	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1
40	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1
41	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1
42	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
43	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1
44	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0
45	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1
46	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
47	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1
48	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
49	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1
50	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
51	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1

52	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0
53	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1
54	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1
55	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1
56	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
57	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
58	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
59	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1
60	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1
61	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
62	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
63	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1
64	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
65	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1
66	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
67	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
68	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
69	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1
70	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
71	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
72	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
73	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
74	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1
75	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1
76	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1
77	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1
78	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1
79	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1
80	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1
81	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1
82	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
83	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1

Anexo 9: Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO / CONSENTIMIENTO ASENTADO

Institución: Universidad Cesar Vallejo

Nombre del Investigador: Alan Gilbert Ponce Viviano.

Título del Proyecto: Aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario en estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, 2022.

La investigación cuantitativa nos permite recoger información para poder probar hipótesis. Por ello es importante el estudio del uso de las aplicaciones multimedia como lo sustenta la teoría de Bustamante (1999), y el desarrollo del vocabulario sostenido por Nation (2001), en estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, 2022.

Hola, mi nombre es Alan Gilbert Ponce Viviano, soy estudiante de la Escuela de Posgrado Académica de Maestría en Didáctica en Idiomas Extranjeros, de la Universidad Cesar Vallejo filial Lima Norte, actualmente estoy realizando un estudio acerca de las aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario, para ello quiero pedirte tu apoyo como profesional reconocido en el medio.

Tu participación en el estudio consistiría en informante.

1. La técnica a utilizar es la encuesta que es de gran utilidad en la investigación cuantitativa, que será a través de un cuestionario desarrollado en *Google forms*.
2. La encuesta se podrá realizar en los tiempos que el encuestado disponga dentro del plazo disponible.
3. También se tomará un test de vocabulario en un horario a coordinar. El test es de 16 preguntas y podrá ser desarrollado dentro del tiempo de 30 minutos.

Tu participación en el estudio es voluntaria, si usted no puede hacerlo, comunicar con un no; ya que no es obligatoria. Asimismo, se deja constancia, si en un momento dado no quieres contestar la encuesta, no habrá ningún problema, o si no quieres responder alguna pregunta en particular de la guía no habrá problemas.

Toda información que me proporciones me ayudará a conocer la relación de las aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario en el idioma inglés en estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, 2022. Esta información será confidencial, esto quiere decir que no se dirá a nadie sobre tus respuestas, solo sabrán las personas que forman parte del equipo de estudio.

Por la participación en esta actividad, no involucra pago, beneficio en dinero u objetos materiales.

Si aceptas participar, te pido que marques con () en [✓] el cuadro de abajo, y coloca tu nombre, caso contrario no colocar nada.

Si quiero participar

Nombres y Apellidos:

Firma:

Fecha: de de 2022

Anexo 10: Autorización para recabar información de la organización





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN DIDÁCTICA EN IDIOMAS EXTRANJEROS

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, TOLENTINO QUIÑONES HERMIS, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN DIDÁCTICA EN IDIOMAS EXTRANJEROS de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Aplicaciones interactivas y el desarrollo del vocabulario en el idioma inglés en estudiantes de un instituto tecnológico de Lima, 2022", cuyo autor es PONCE VIVIANO ALAN GILBERT, 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, 07 de Enero del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
TOLENTINO QUIÑONES HERMIS DNI: 42250622 ORCID: 0000-0002-9819-1655	Firmado electrónicamente por: HTOLENTINOQ el 13-01-2023 07:34:56

Código documento Trilce: TRI - 0513329