



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

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

Herramientas digitales de gamificación en el fortalecimiento de la gramática inglesa en un instituto de educación superior-Chiclayo, 2023

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

**Maestra en Didáctica en Idiomas Extranjeros**

**AUTOR:**

Leiva Bancayan, Jovana Elena ([orcid.org/0009-0002-1946-2515](https://orcid.org/0009-0002-1946-2515))

**ASESORES:**

Dr. Ocaña Fernández, Yolvi Javier ([orcid.org/0000-0002-2566-6875](https://orcid.org/0000-0002-2566-6875))

Dr. Cuba Carbajal, Néstor ([orcid.org/0000-0002-7767-3751](https://orcid.org/0000-0002-7767-3751))

**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 ustedes mis queridos padres, quienes, con su apoyo incondicional y enseñanza en valores, me han guiado en todas las etapas académicas de mi vida, permitiéndome lograr con éxito todas mis metas.

A mi novio, sus palabras de amor, aliento y confianza en mi capacidad, me han impulsado a dar lo mejor de mí en cada paso de este proceso.

## **Agradecimiento**

Agradezco a Dios por darme la vida y salud necesaria para cumplir mis metas trazadas.

A mi asesor y co-asesor por su gentil apoyo y guía en la elaboración de la presente investigación.

A mis compañeras y amigas del programa, por su valioso apoyo, por las horas de trabajo en equipo y sus palabras de motivación constante.

A mis queridos estudiantes por su colaboración y participación activa durante el desarrollo de la investigación, que fueron parte fundamental para alcanzar los resultados obtenidos.

## Índice de contenidos

Carátula	i.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de gráficos y figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	13
3.1. Tipo y diseño de investigación	13
3.2. Variables y operacionalización	14
3.3. Población (criterios de selección), muestra, muestreo, unidad de análisis	15
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	16
3.5. Procedimientos	18
3.6. Métodos de análisis de datos	19
3.7. Aspectos Éticos	19
IV. RESULTADOS	19
V. DISCUSIÓN	26
VI. CONCLUSIONES	33
VII. RECOMENDACIONES	35
REFERENCIAS	36
ANEXOS	44

## **Índice de tablas**

Tabla 1 Validez del instrumento por juicio de expertos	18
Tabla 2 Pretest de gramática del idioma inglés	20
Tabla 3 Post test de gramática del idioma inglés	21
Tabla 4 Prueba de normalidad	22
Tabla 5 Efecto en la forma de la gramática inglesa	23
Tabla 6 Efecto en la semántica de la gramática inglesa	24
Tabla 7 Efecto en la pragmática de la gramática inglesa	25
Tabla 8 Efecto en la gramática del idioma inglés	26

## Índice de gráficos y figuras

Figura 1 Desempeño de gramática del idioma inglés pretest .....	20
Figura 2 Desempeño de gramática del idioma inglés post test .....	21

## Resumen

El trabajo presentado tuvo por finalidad conocer si las herramientas digitales de gamificación generan que la gramática inglesa se fortalezca en un instituto de educación superior. Para ello se recurrió a una aproximación cuantitativa, de tipo aplicada y con un alcance explicativo y preexperimental. En 20 estudiantes se empleó un cuestionario antes y después de realizar 8 sesiones de aprendizaje usando las herramientas de gamificación. En sus resultados se reconoció que la forma de la gramática inglesa presentó cambios significativos entre el antes y después de la intervención ( $p=0.000$ ), este mismo resultado se vio en la dimensión de semántica ( $p=0.000$ ) y en la pragmática del idioma ( $p=0.000$ ). Se concluyó que las herramientas digitales de gamificación logran impactar sobre la gramática del idioma inglés ( $p=0.000$ ).

**Palabras clave:** gramática inglesa; semántica inglesa, pragmática del idioma inglés, herramientas digitales de gamificación.

## **Abstract**

The purpose of the research presented was to know if the digital gamification tools generate that English grammar is strengthened in a higher education institute. For this, a quantitative approach was used, with an explanatory and preexperimental scope. A questionnaire was used in 20 students before and after carrying out 8 learning sessions using gamification tools. In their results it was recognized that the form of English grammar presented significant changes between before and after the intervention ( $p=0.000$ ), this same result was seen in the dimension of semantics ( $p=0.000$ ) and in the pragmatics of the language. ( $p=0.000$ ). It was concluded that digital gamification tools have an impact on the grammar of the English language ( $p=0.000$ ).

**Keywords:** English grammar; English semantics, English language pragmatics, digital gamification tools.



## I. INTRODUCCIÓN

La presencia de los centros educativos de distintos niveles como el de formación superior comprometen una labor social notable debido a que se ocupan del entrenamiento de los estudiantes en favor de que su desenvolvimiento se adecúe a un perfil competencial que, posteriormente, Erazo (2019) indica que debe viabilizar su aprovechamiento de oportunidades tanto académicas como laborales a futuro. Una de las demandas más comunes dado el entorno globalizado en que vivimos, de acuerdo con Rodríguez et al. (2020), consiste en el dominio del idioma inglés como segundo idioma; lo que contribuye a la reducción de las brechas económicas, pudiendo señalarse como un aliado estratégico en tal misión a las herramientas digitales de gamificación

En ese sentido, los recursos tecnológicos pueden contribuir en el aprendizaje de la gramática del idioma inglés desde un enfoque de innovación pedagógica al focalizarse en el diseño de contextos más significativos y auténticos. De este modo, Paniagua & Istance (2018) resaltan que la gamificación entraña ventajas en aspectos mecánicos como la rápida retroalimentación, las insignias y metas, participación y aprendizaje progresivo; así como también en aspectos emocionales como las narrativas e identidades y la colaboración y competición. Así a nivel mundial, Growth Engineering (2021) informa que la adopción de la gamificación tiene una cobertura de mercado del 28.6%; siendo el rubro educativo el segundo mejor posicionado en su uso y muy reconocido ya que el 80% de los estudiantes alcanzan un rendimiento más efectivo.

Al respecto, se ha indicado que la gramática es un elemento básico del idioma inglés dado que posibilita que su lectura, escritura, expresión oral y comprensión del inglés sea más efectiva; no obstante, puede constituir un dominio complejo, conduciendo a que el aprendizaje sea complicado de alcanzar. Hashim et al. (2019) indican que, frente a tales circunstancias, conviene señalar que la enseñanza de la gramática debe ser una experiencia divertida y se ha hallado que el uso de recursos virtuales de gamificación es útil para conseguir resultados más óptimos; resaltándose factores motivacionales y de entretenimiento, concibiéndose como una estrategia que los docentes deberían utilizar, aunque todavía es necesario que se evalúe con mayor minuciosidad y cautela su aplicación.

En el ámbito internacional, de acuerdo con Redjeki & Muhajir (2021), numerosos estudios sobre la gamificación demuestran que puede aumentar el entusiasmo y la motivación de los estudiantes cuando trabajan para mejorar su dominio del idioma inglés, en esa línea, en Indonesia se encontró que el 100% de los alumnos señalan que esta herramienta ofrece algunas características que los motivan a completar regularmente los ejercicios para avanzar en su conocimiento del inglés, particularmente de la gramática y promover el aprendizaje autodirigido. Además, una investigación brasileña de Perna et al. (2021) evidenció que la aplicación de las tecnologías digitales ha comportado un avance sustancial al estimular la participación, interacción, creación y colaboración en los procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés en educandos universitarios.

Desde una perspectiva nacional, cabe mencionar que no se aprecian numerosas investigaciones en torno a la temática, siendo menos tratado en materia de educación superior en gramática de inglés; no obstante, es frecuente visualizar el interés por la implementación de herramientas digitales de gamificación en favor del fortalecimiento del idioma inglés; así como también se subrayan sus beneficios. Pese a ello, puede citarse el trabajo de Obregón (2022), donde se reforzaron los lineamientos teóricos ya que se concluyó la importancia de factores como la motivación y el logro de competencias a través de la gamificación. Además, se adujo que facilita la disminución de los niveles de ansiedad dado que se fomenta un desempeño más autónomo y auto eficaz.

Centrándose en el escenario local, específicamente en el instituto Senati, se advierte que los estudiantes presentan ciertas dificultades para la consolidación del aprendizaje de la gramática del idioma inglés, notándose que pueden percibir dichos temas como aburridos o difíciles; de manera que no se encuentran muy motivados y participativos. El detallado panorama podría obedecer, por un lado, a que los métodos tradicionales no parecen ser suficientes por su escaso atractivo para lograr las metas de enseñanza; sin embargo, por otro lado, cabe agregar que, aunque se intente innovar la docencia, la disponibilidad de plataformas digitales de gamificación puede representar una brecha influyente puesto que no todos cuentan con dispositivos electrónicos o conexión a Internet adecuada.

Así, pese a que las herramientas digitales supongan una ventaja a propósito de instaurar el aprendizaje de la gramática en dicho idioma, su tardía aplicación en clases podría derivar en consecuencias como que los estudiantes se focalicen en la memorización de contenidos y no tengan un consistente repertorio conductual discriminativo cuando deban llevar a cabo tareas de expresión oral y escrita, del mismo con las actividades comprensivas de inglés. Ello podría repercutir negativamente en su progreso y en su percepción de autoeficacia; de tal forma que podrían perder el interés en el aprendizaje y no estar listos para afrontar otros retos a los que el idioma inglés habilita el acceso.

Asimismo, desde un punto de vista más organizacional, podría generar un impacto negativo en la imagen y reputación institucionales puesto que los estudiantes egresados, a pesar de haber aprobado los cursos que abarca su formación profesional, no cumplen con las competencias necesarias respecto al manejo del idioma inglés; pudiendo afectar al número de potenciales estudiantes interesados en postular y cursar sus estudios en dicho instituto; es decir, comprometería la demanda en el mercado.

La importancia del tema sobre las herramientas digitales de gamificación en el fortalecimiento de la gramática del idioma inglés radica en que posibilita la mejora del aprendizaje, el refuerzo de la gramática, la personalización del proceso de enseñanza-aprendizaje, el incremento de la motivación y el compromiso de los estudiantes, por consiguiente, a través de su investigación, se podrá potenciar el desarrollo de las competencias lingüísticas, así como, facilitar la retroalimentación y evaluación. A partir de lo precedente, se establece como problema lo sucesivo: ¿Cuál es el efecto de las herramientas digitales de gamificación en el fortalecimiento de la gramática inglesa en un instituto de educación superior Chiclayo, 2023?

En cuanto a la justificación que respalde el desarrollo de la investigación, mencionar que se justificó de forma teórica en la medida de que se conoció la eficacia del uso de plataformas digitales de gamificación en la optimización de la gramática del idioma inglés en los estudiantes; considerando que es un tema que ha cobrado relevancia en la literatura científica internacional más todavía no se explora con tanta amplitud en el sector nacional. De esta manera, constituirá un

antecedente que capte la atención de la comunidad científica nacional a propósito de realizar más estudios.

Asimismo, se justificó de forma práctica particularmente en el ámbito educativo ya que reconocer la utilidad de las nuevas tecnologías en el aprendizaje de un idioma cuyo dominio favorece el acceso a oportunidades académicas y laborales, además podría incentivar la implementación de herramientas digitales a fin de promover el desempeño estudiantil. Por último, se justificó metodológicamente dado que se diseñó un cuestionario destinado a la evaluación de la gramática del idioma inglés; tanto antes como después de la intervención. Este instrumento cumplió con los criterios de calidad (validez y confiabilidad). Asimismo, dicho recurso de recogida de datos podrá ser tomado en cuenta en posteriores investigaciones con la finalidad de adaptar su contenido dependiente del contexto donde se planea administrar.

De los párrafos anteriores se desprende la necesidad de enunciar objetivos referentes a la investigación, comenzando por el objetivo general: Determinar el efecto de las herramientas digitales de gamificación en el fortalecimiento de la gramática inglesa en un instituto de educación superior-Chiclayo,2023. Continuando con los objetivos específicos, señalar lo sucesivo: Determinar el efecto de las herramientas digitales de gamificación en el fortalecimiento de la gramática inglesa en un instituto de educación superior-Chiclayo,2023. Determinar el efecto de las herramientas digitales de gamificación en el fortalecimiento de la gramática inglesa en un instituto de educación superior-Chiclayo,2023. Determinar el efecto de las herramientas digitales de gamificación en el fortalecimiento de la gramática inglesa en un instituto de educación superior-Chiclayo,2023 Finalmente, el estudio considerará la contrastación de hipótesis formuladas, siendo la hipótesis general, la siguiente: La aplicación de las herramientas digitales de gamificación fortalece la gramática inglesa en un instituto de educación superior-Chiclayo, 2023.

## II. MARCO TEÓRICO

En un plano internacional, en la literatura científica se puede identificar una serie de trabajos donde se abordan las variables de estudio como, por ejemplo, la investigación en estudiantes árabes desarrollada por Yassin & Abugohar (2022), que tuvieron como objetivo determinar la eficacia de una técnica de aprendizaje de idiomas mediante dispositivos móviles en una formación para el dominio del idioma inglés. El estudio fue cuantitativo y cuasiexperimental. Se empleó como instrumento, el Oxford Placement Test virtual. Los resultados evidenciaron que tuvieron un efecto significativo del programa formativo asistido por dispositivos móviles en el aprendizaje del idioma en los estudiantes, empleándose plataformas como Kahoot y Quizizz. Se concluyó, por tanto, que la intervención resultó ser efectiva.

Asimismo, Yunus et al., (2021) en Malasia realizaron un estudio con el propósito de establecer la influencia del uso de Quizizz para optimizar el aprendizaje verbos irregulares en inglés. La investigación fue cuantitativa y cuasiexperimental. Los hallazgos señalaron que, a propósito de la utilización de la plataforma Quizizz, existe una diferencia en la media de la prueba previa y posterior al incrementarse en 24.67 puntos el desempeño general de aprendizaje de verbos irregulares; mientras que se reportaron diferencias significativas según el sexo ( $U=57.5$ ,  $p=.032$ ). En conclusión, la implementación de los juegos interactivos en línea con Quizizz ha demostrado ser un recurso eficaz para optimizar la enseñanza y el aprendizaje en inglés.

Por otro lado, Dehghanzadeh et al., (2021), en Irán efectuaron una investigación con la finalidad de analizar el uso de gamificación en favor del aprendizaje del inglés como segundo idioma. El estudio fue cuantitativo y descriptivo. Utilizándose una guía de análisis documental. Los resultados expusieron que efectos positivos de la ludificación en las experiencias de aprendizaje de los alumnos y sus resultados de aprendizaje; pudiendo calificarse las vivencias como agradables, atractivas, motivadoras y divertidas. Asimismo, se precisó que, entre los efectos más comunes, se hallaron el aprendizaje del lenguaje del contenido, el compromiso, la motivación y la satisfacción. Por consiguiente, se

concluyó que la gamificación digital influye en el aprendizaje de segundos idiomas como el inglés a través de las experiencias gratificantes que suscita.

Por otra parte, Castillo (2020) de Ecuador llevó a cabo un estudio con el fin de definir si el uso de juegos digitales influye en el mejoramiento de la gramática y el vocabulario del inglés como lengua extranjera. La investigación fue cuantitativa y cuasiexperimental. Los alumnos cuyo nivel era B1 (Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, MCER); utilizándose un cuestionario y una rúbrica de escritura. Los resultados mostraron que la aplicación de juegos digitales durante 5 meses contribuyó con la optimización de la gramática en términos de modales, gerundios e infinitivos. Asimismo, se reportó una mejora en el conocimiento del vocabulario. En conclusión, la implementación de juegos digitales coadyuvó con el aprendizaje gramatical y con el vocabulario de inglés en los estudiantes.

Del mismo modo, Azzouz & Gutiérrez (2020) realizaron una investigación española orientada a evaluar los efectos de los entornos de aprendizaje gamificados en la motivación y el aprendizaje estudiantiles. El estudio fue cuantitativo. La muestra estuvo conformada por 15 artículos del periodo 2011-2019; empleándose una guía de análisis documental. Los hallazgos hicieron extensivo que la documentación científica en torno al tema todavía es limitada y, por otro lado, los resultados de los estudios reportan efectos principalmente positivos de la gamificación en la motivación y compromiso estudiantiles; no obstante, es escasa la evidencia que respalda claramente su influencia en el aprendizaje del inglés. En consecuencia, enunció como conclusión que se requieren mayores estudios que esclarezcan el rol de los juegos digitales en el aprendizaje del inglés.

De la misma manera, Wichadee & Pattanapichet (2018) efectuaron un estudio en Chipre con el objetivo de determinar el impacto de un juego digital en el desempeño de aprendizaje y motivación estudiantiles. La investigación fue cuantitativa y cuasiexperimental. Los hallazgos expusieron que diferencias significativas con respecto al rendimiento de aprendizaje ( $p < .001$ ) y la motivación ( $p = .003$ ); de manera que el grupo que recibió un entrenamiento con el juego digital Kahoot obtuvo puntajes más elevados que el grupo control, ocurriendo de forma semejante con la motivación. En conclusión, la plataforma Kahoot es eficaz para mejorar el desempeño en el aprendizaje de inglés.

En cuanto al panorama nacional, se puede mencionar a Pérez et al. (2023) quienes realizaron una investigación en Tacna direccionada a establecer la influencia de un entrenamiento según el enfoque léxico en el aprendizaje del idioma inglés. El estudio fue cuantitativo y preexperimental. Los hallazgos señalaron que la implementación del programa basado en el enfoque Léxico el nivel predominante de aprendizaje de inglés ascendió de medio a alto en los alumnos (60.14%). Por tanto, se concluyó que intervención pedagógica contribuyó con el fortalecimiento del desempeño estudiantil en el idioma inglés.

Por otra parte, Laura et al., (2020) en su investigación en Tacna se tuvo como propósito establecer el efecto del uso del Software JClic en la comprensión de textos en inglés. El estudio fue cuantitativo y preexperimental. Los resultados expusieron, luego de la aplicación del software JCLIC, el 89.47% de los estudiantes registró un nivel logro destacado en el área de inglés; mientras que el 10.53% se ubicó en la categoría de logro esperado. En conclusión, por tanto, la implementación de dicho software contribuyó con la optimización de las aptitudes de comprensión de textos donde los enunciados eran afirmativos y un formato de pasado simple en el área de inglés.

Harvey & Cuadros (2020), en su estudio en Arequipa, se planteó como objetivo de examinar la influencia de la competitividad y gamificación en un entorno virtual en pro del aprendizaje de lenguas extranjeras. La investigación fue cuantitativa y cuasiexperimental. Los hallazgos mostraron que el 81.03% de alumnos tuvieron una actitud positiva hacia el uso de plataformas digitales gamificadas y otro 82.76% se encontró más motivado por el aprendizaje de un segundo idioma mediante dicha herramienta. Por consiguiente, el recurso de gamificación que permite la obtención de medallas por resolución de actividades, barra de progreso del usuario y ranking de conformidad con las puntuaciones alcanzadas, puede incidir en la motivación y mejoramiento en el rendimiento de aprendizaje de un segundo idioma.

Finalmente, en Lima, Mauricio (2022) desarrolló un estudio que tuvo como objetivo determinar los efectos de un programa llamado Techducation en el aprendizaje de la gramática inglesa. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño experimental. Los resultados indicaron que en la prueba diagnóstico obtuvieron

6.75 y en la prueba de salida 16.58 como promedio general de todos los estudiantes. Por cual, se concluyó que se logró un resultado significativo en el aprendizaje de la gramática inglesa después de la aplicación del programa el cual fue basado en la gamificación utilizando diferentes herramientas digitales.

Ahora bien, en torno a la variable independiente, herramientas digitales de gamificación, unos de los fundamentos teóricos que respalda la gamificación es la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner en 1995, en el que afirma según López (2019) que no existe un método único para determinar las capacidades de una persona y los canales a través de los cuales adquiere conocimiento con mayor facilidad, como resultado, es importante considerar y utilizar una variedad de técnicas y herramientas de enseñanza y aprendizaje. De acuerdo con Gómez & Ávila (2021) ofrece a los estudiantes la oportunidad de resolver problemas mientras utilizan el aprendizaje por descubrimiento para desarrollar todas sus habilidades en diversas áreas. En ese sentido, por intermedio de la gamificación es posible usar los espacios interactivos con fines didácticos donde los estudiantes pueden avanzar en su aprendizaje para estimular las diversas inteligencias múltiples que posee el ser humano.

Otra postura teórica que brinda fundamento al uso de herramientas digitales de gamificación es la teoría del del conectivismo, planteada por George Siemens en 2004, se denomina también "aprendizaje para la era digital" y hace uso de toda la tecnología disponible para construir redes de conocimiento y utilizar escenarios de enseñanza-aprendizaje de esta manera. Palma et al. (2022) afirman que para este autor el aprendizaje es cooperativo y colectivo porque se fundamenta en lo que el educando quiere aprender y es posible al estar conectado a una red, por ende, en lugar de depender de la difusión y replicación del conocimiento, el conectivismo se basa en la innovación y la creatividad, de esta manera, el acceso a una variedad de información y la capacidad de comunicarse y colaborar en espacios virtuales son aspectos clave de cómo la tecnología juega un papel fundamental.

Por otro lado, Kalogiannakis et al. (2021), también incluyeron como aspecto relevante al diseño de un ambiente gamificado, tomándose en cuenta que, en aras de la eficacia de su implementación, debe comprender el ajuste a principios como



el establecimiento de metas específicas, la retroalimentación contingente, los indicadores de avance y aquellos desafíos dispuestos para el jugador que estuvieran adaptados de conformidad con el perfil competencial general de los usuarios; así como también con la utilidad percibida a fin del completamiento efectivo de las actividades en los entornos virtuales.

En cuanto a su conceptualización, Chans & Portuguez (2021) la conciben como un método en el que se emplean diferentes estrategias y mecánicas de juego en contextos no lúdicos para promover la participación y la motivación del usuario buscando involucrar a los usuarios en un sistema interactivo que los motive a participar en el proceso de una actividad determinada. Acosta et al. (2021) señalan que es una tendencia en la educación que potencia los ambientes de aprendizaje a fin de volverlos agradables, incrementando la motivación, el compromiso y el desempeño y, en consecuencia, incidiendo positivamente en el crecimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Asimismo, Cuba & Pérez (2021) indican que estas tácticas se pueden implementar en una variedad de escenarios, incluidos los relacionados con el aprendizaje, la publicidad, el desarrollo comercial, el desarrollo aptitudinal, etc. Prieto et al. (2022), centrándose en la educación, se concibe como una técnica que pueda facilitar los logros de aprendizaje al convertir la vivencia del aprendiz en una más atractiva y divertida; fomentándose la retención de información y el desarrollo de capacidades relativas al pensamiento crítico, de modo que los procesos de enseñanza estén aunados al cumplimiento de objetivos estudiantiles

Por consiguiente, la importancia de su uso se desprende de lo anterior al explorar el amplio abanico de posibilidades para su implementación dada su versatilidad. Por ejemplo, Godoy (2019) indica que al poder emplearse un sistema de puntos y recompensas, se puede reforzar el comportamiento eficaz; mientras que, con los niveles y desbloques, posibilitan el sentido de avance y cumplimiento de objetivos.

Por otro lado, Zambrano et al. (2020) resaltan que los desafíos claros y misiones pueden agilizar el entramiento en capacidades más específicas en favor de la resolución de problemas; del mismo modo, Ortiz et al. (2018) indican que las oportunidades de retroalimentación promueven el desempeño y el progreso de los

usuarios ya que se otorga de forma automática y continua, abarcando recomendaciones para el perfeccionamiento de habilidades. Por otra parte, García et al. (2020) aborda que la personalización de la experiencia de juego contribuye con el involucramiento en las actividades realizadas

Entre las herramientas digitales de gamificación más populares figuran Baamboozle, Nuraini, et al. (2023) indican que se caracteriza por ser intuitiva y por su extenso catálogo de juegos disponibles, ofreciendo también la posibilidad de diseñarlos; Wordwall, que brinda un rápido y eficiente sistema de retroalimentación; Brainscape, que se distingue por mejorar el estudio repitiendo más conceptos en intervalos para la maximización de la capacidad de memoria. En el caso de Blooket, Yai & Aziz (2022) señalan que puede organizar juegos en vivo donde se puede jugar con una identificación generada o asignar juegos como tarea, buscándose el aprendizaje al ritmo de cada uno. Asimismo, Anak & Kim (2021) mencionan a Quizziz, donde se pueden crear juegos y participar en juegos elaborado por otros usuarios; así como Kahoot y Genially. También Class Dojo, que cuenta con funciones como insignias de logro, el cargado de documentos y la asistencia de clases.

En relación a la variable dependiente, gramática del idioma inglés, los lineamientos teóricos que ofrecen sustento al fortalecimiento de la gramática del idioma inglés contemplando el uso de las herramientas digitales de gamificación, cabe señalar a la teoría constructivista que sostiene el aprendizaje como el producto de una elaboración mental sobre conocimientos que lleva a cabo el sujeto mediante la experiencia, la interacción y la reflexión. De esta manera, Al-Naabi (2020) justifica que se logra la comprensión del idioma a través de la participación activa en el proceso de aprendizaje para el entendimiento y aplicación efectiva de las reglas gramaticales. A partir de lo precedente se puede inferir que no es una postura teórica que abogue por la simple memorización de reglas, orientándose a que los estudiantes instauren un repertorio conductual discriminativo en el desenvolvimiento de lo escrito, oral y auditivo en el idioma inglés.

Respecto a la definición, en concordancia con Martínez et al. (2020) caracterizan a las clases de palabras y demás estructuras gramaticales desde la semántica, la sintaxis, y la pragmática contribuyendo a la coherencia formal o

cohesión del texto. Padilla & Caldero (2021) refieren que comprende utilizar correctamente la sintaxis y la semántica de una lengua, lo que se convierte en un componente crucial de la competencia comunicativa. De este modo, Mair & Leech (2020) indican que la gramática incluye la sintaxis, morfología y fonología y cuyo dominio, de acuerdo con Lin et al. (2020), puede ser favorecido a través de la gamificación que comprenda áreas como el vocabulario, leer y escuchar; siendo requerido el cumplimiento de siete funciones: instrumental, reguladora, interaccional, personal, heurística, imaginativa y representacional.

La relevancia del aprendizaje de la gramática del idioma inglés reside en numerosas ventajas, considerando el acceso a oportunidades que comporta el idioma en sí; sin embargo, demanda de un nivel de dominio. Yacob & Yunus (2019) mencionan que empieza por la comunicación efectiva ya que se fomenta la construcción de oraciones y expresión clara y concisa a fin de prevenir ambigüedad y errores de interpretación. Por otro lado, Raipovna (2021) indica que coadyuva con la comprensión lectora al entender la conexión entre palabras y oraciones gracias al aprendizaje de la estructura gramatical; así como también con la competencia para escribir un texto más coherente. Asimismo, Anvarovna & Tal'atovich (2021), advierten que promueve la obtención de nuevos conocimientos mediante el reconocimiento y aprendizaje de nuevas palabras

La evaluación de la variable nombrada será realizada tomando en cuenta una operacionalización compuesta por tres dimensiones y son la forma, la semántica y la pragmática; constando cada una de ellas de ciertos indicadores, de modo que serán descritos. La primera dimensión, la forma en gramática, Martínez et al. (2020) se refiere a la organización y presentación precisa de una palabra, frase u oración en el lenguaje, en este caso, inglés, es decir, combina palabras o partes de ellas para formar unidades de mayor significado. Por tanto, Srinivas (2019) indica que la estructura de los términos, los tiempos verbales, la concordancia de género y número, el orden de las palabras y otros aspectos gramaticales juegan optimizan la transmisión y comprensión de los significados.

Sus indicadores son, en base a Martínez et al. (2020), la utilización correcta de la ortografía incluyendo, mayúsculas, minúsculas y puntuación, que respecta a la aplicación efectiva de las reglas gramaticales; el uso adecuado de los verbos y

sujetos; el uso correcto de los tiempos verbales, que concierne al ajuste de las expresiones al tiempo al cual se refiere el sujeto; la utilización apropiada de los conectores, tanto gramaticales como lógicos a fin de estructurar oportunamente sus ideas y hacer que el texto sea coherente; y, finalmente, la utilización eficaz de los géneros y los números gramaticales, para hacer que los sustantivos, adjetivos y pronombres concuerden correctamente, en pro de una comunicación más exitosa entre los participantes

La segunda dimensión, semántica focalizada en la gramática, para Martínez et al. (2020) implica examinar las leyes y principios que controlan la interacción entre las palabras y las estructuras gramaticales con el fin de expresar significados en un contexto de comunicación particular; así como también cómo se construye y se interpreta en el lenguaje; involucrando la examinación de las normas. Por tanto, según Mandasari & Wahyudin (2021), se centra en las conexiones entre significados como de sinonimia y antonimia, la polisemia y la homonimia.

Los indicadores referentes a la semántica en la gramática del idioma inglés son cuatro y son los sucesivos: la comprensión y utilización correctas de las expresiones idiomáticas y los modismos, que involucra el entendimiento y uso de frases propias del contexto cultural de los hablantes del idioma inglés; la identificación y uso adecuados de los significados connotativos de las palabras, que, según Carranza (2021), comprende el reconocimiento y aplicación de significados figurados; la comprensión y utilización correctas de los diferentes significados las palabras según el contexto, que alude al uso entendimiento de los significados dependiendo de las circunstancias; y, finalmente, la identificación y la corrección adecuada de los errores, que corresponde a la detección y la emisión efectiva de modificaciones correctivas

La tercera dimensión, pragmática, de acuerdo con Martínez et al. (2020), se entiende como al modo en que el significado de las palabras, las oraciones y las estructuras gramaticales se encuentran afectados por las variables contextuales y las intenciones comunicativas de los sujetos. Así, Nurhayati (2020) indica que la pragmática engloba criterios como la intención del hablante, la interpretación del receptor, las presuposiciones, las implicancias y los actos de habla; de tal forma que contribuye con una interacción más ajustada a las condiciones presentes para

consumar una comunicación más eficaz. Sus indicadores son cuatro y se detallan en el siguiente párrafo.

La utilización de los verbos pertinentes para darle secuencia a sus acciones, para Mandasari & Wahyudin (2021), concierne al empleo eficaz de los verbos en favor de la continuidad del mensaje; la identificación adecuada de los diferentes roles y posiciones en los diálogos escritos, que comporta el reconocimiento propicio de las funciones de los interlocutores; en la redacción, el uso adecuado de recursos como pausas, cambios de tema y repetición, que se refiere a la utilización de elementos necesarios para velar por una comunicación efectiva; la utilización de la gramática de manera apropiada considerando los contextos formales e informales, que atañe a emitir expresiones más ajustadas a las condiciones contextuales; y, finalmente, la utilización correcta de los recursos gramaticales para enfatizar o atenuar la expresión de emociones, actitudes y opiniones, que respecta a un desempeño más adaptado a las señales conductuales.

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1. Tipo y diseño de investigación**

##### **3.1.1. Tipo de investigación**

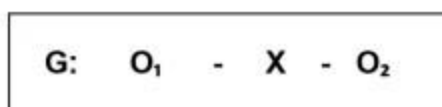
El estudio, debido a su naturaleza, fue tipificado como aplicado, caracterizándose por enfocarse en la implementación de soluciones ante las problemáticas identificadas en favor de revertir sus efectos negativos en un contexto determinado. En concordancia con el Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación tecnológica [Concytec] (2020), tales problemáticas pueden corresponder a una amplia diversidad de áreas como la educativa, sanitaria, económica, laboral, política y social. Por consiguiente, se aplicaron 8 sesiones de aprendizaje que comportan el uso de herramientas digitales de gamificación a fin de averiguar su eficacia en tanto si contribuye significativamente con el afianzamiento del desempeño estudiantil en la gramática del idioma inglés en un instituto de educación superior durante el año 2023.

Por otra parte, el nivel de la investigación fue explicativo puesto que se centra en conocer las condiciones que interactúan de tal forma que coadyuvan al origen

y/o al mantenimiento de los fenómenos sometidos a evaluación (Ñaupas et al., 2018).

### 3.1.2. Diseño de investigación

La investigación operó en concordancia con un diseño experimental, específicamente, preexperimental ya que según Arispe et al. (2020) reúnen una serie de condiciones para calificarse como tal partiendo de que involucra la participación de un solo grupo, posee un nivel de control mínimo y no habilita el establecimiento de una causalidad real. Además, Ramos (2021) indica que este diseño comporta que el único grupo sea evaluado en dos momentos, lo cual puede ser catalogado como pre y post - test



Dónde:

G = Grupo

O<sub>1</sub> = Pretest

X = Tratamiento

O<sub>2</sub> = Postest

### 3.2. Variables y operacionalización

**Variable independiente:** Herramientas digitales de gamificación

**Definición conceptual:** Chans & Portuguez (2021) fundamenta que es un método en el que se emplean diferentes estrategias y mecánicas de juego en contextos no lúdicos para promover la participación y la motivación del usuario buscando involucrar a los usuarios en un sistema interactivo que los motive a participar en el proceso de una actividad determinada.

**Variable dependiente:** Gramática del idioma inglés

**Definición conceptual:** Martínez et al. (2020) refiere que caracteriza a las clases de palabras y demás estructuras gramaticales desde la semántica, la sintaxis, y la pragmática contribuyendo a la coherencia formal o cohesión del texto.

**Definición operacional:** La variable es un desempeño acorde a requerimientos gramaticales que será evaluado a partir de un cuestionario de propia elaboración que considerada tres dimensiones y son la forma, la semántica y la pragmática (Anexo 1).

**Indicadores:** La variable comprendió los siguientes: utiliza correctamente la ortografía incluyendo, mayúsculas, minúsculas y puntuación; usa adecuadamente los verbos y sujetos; usa correctamente los tiempos verbales; utiliza adecuadamente los conectores, tanto gramaticales como lógicos, para estructurar correctamente sus ideas y hacer que el texto sea coherente; utiliza adecuadamente los géneros y los números gramaticales, para hacer que los sustantivos, adjetivos y pronombres concuerden correctamente; comprende y utiliza correctamente las expresiones idiomáticas y los modismos; identifica y utiliza correctamente los significados connotativos de las palabras; comprende y utiliza correctamente los diferentes significados las palabras según el contexto; identifica y corrige adecuadamente los errores; utiliza los verbos pertinentes para darle secuencia a sus acciones; identifica adecuadamente los diferentes roles y posiciones en los diálogos escritos; en la redacción, usa adecuadamente recursos como pausas, cambios de tema y repetición; utiliza la gramática de manera apropiada considerando los contextos formales e informales; y, finalmente, utiliza correctamente los recursos gramaticales para enfatizar o atenuar la expresión de emociones, actitudes y opiniones.

**Escala de medición:** Dicotómica.

### **3.3. Población (criterios de selección), muestra, muestreo, unidad de análisis**

#### **Población**

La población para Ñaupás et al. (2018) se concibe como un conjunto de personas que poseen atributos comunes y que se perfilan de interés en aras de la consumación del estudio porque conllevará a la respuesta a los problemas previamente enunciados. A partir de lo anterior, estuvo integrada por 25 alumnos que cursan el I ciclo de Estudios generales en el instituto Senati.

Con relación en los criterios de selección, se contempló, como criterios de inclusión, a estudiantes de ambos sexos, mayores de edad y que firmen la hoja de consentimiento informado; mientras que, como criterios de exclusión, se tomó en cuenta aquellos que declinen su participación, que se hayan retirado el curso, que el curso haya terminado antes que se inicie la investigación, que presenten dolencias físicas y/o psicológicas que comprometan la legitimidad de sus respuestas, que no llenen adecuadamente el cuestionario y que cuenten con conflictos de interés.

### **Muestra**

La muestra, en concordancia con Sánchez et al. (2018), se conceptualiza como una cantidad de individuos que extraído de una población determinada y tanto su tamaño como su representatividad están sujetos a la técnica de muestreo que fue empleada para tal efecto. En consonancia con lo anterior, la muestra estuvo constituida por 20 estudiantes que cursan el I ciclo de Estudios generales en el instituto de educación superior.

### **Muestreo**

Con respecto al muestreo, este se define como una técnica empleada con la finalidad de establecer el número de participantes que serán incluidos en la investigación; pudiendo categorizarse en probabilística o en no probabilística. En el caso del muestreo probabilístico, Carhuacho et al. (2019) fundamenta que se opta por el uso de fórmulas matemáticas; mientras que, en el muestreo no probabilístico, se recurre a los criterios previamente esclarecidos por el investigador. En el estudio, se empleó un muestreo no probabilístico intencional o por conveniencia.

### **Unidad de análisis**

La unidad de análisis fue un alumno que se encuentra en el primer ciclo de Estudios generales en el instituto de educación superior Senati.

## **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

### **Técnicas de recolección de datos**

La técnica que utilizada fue la encuesta, para Arias (2020), se distingue por su sencilla y versátil aplicación, que consiste en entablar un contacto más próximo



con los participantes mediante la realización de consultas acerca de la variable sometida a evaluación a propósito de lograr una recolección de información propicia para el desarrollo de la investigación.

### **Instrumentos de recolección de datos**

En cuanto al instrumento de recogida de datos, se administró el cuestionario, que se conceptúa como una serie de enunciados o interrogantes, también catalogados como ítems o reactivos, que se encuentran en formato escrito y que están basados en los constructos a medir. En ese sentido, de acuerdo con Arias & Covinos (2021), el cuestionario implica como premisa que el individuo seleccionado conteste a tales reactivos considerando la modalidad de respuesta.

Tomando en cuenta lo previo, el cuestionario fue utilizado para medir la gramática del idioma inglés en los estudiantes consta de 20 ítems distribuidos en tres dimensiones y son la forma (10), la semántica (5) y la pragmática (5). Tales reactivos pueden ser puntuados de acuerdo con una escala dicotómica donde solo una de las repuestas es correcta, obteniéndose un punto. Sumado a lo anterior, la sumatoria de puntajes puede ser ubicada en uno de los siguientes niveles: Bajo (0-10), regular (11-14), alto (15-17) y destacado (18-20). Por otro lado, se examinó su validez de contenido mediante el juicio de expertos y mediante el coeficiente KR20 (Kuder-Richardson) se halló la confiabilidad del instrumento en donde se obtuvo 0,830 una medida que indica que el cuestionario fue aceptable para ser aplicado, esto se obtuvo de una muestra piloto de 15 estudiantes.

**Tabla 1** *Validez del instrumento por juicio de expertos*

<b>Grado académico</b>	<b>Nombre y apellidos</b>	<b>Dictamen</b>
Magister	Cheryl Ornella Mazzeto Cotrina	Aplicable

Doctora	Aracelli del Carmen Gonzales Sánchez	Aplicable
Doctor	Yolvi Ocaña Fernández	Aplicable

---

### Ficha técnica del instrumento

1. **Nombre:** Pre test y post test
2. **Autora:** Jovana Elena Leiva Bancayan
3. **Objetivo:** Conocer el nivel de gramática en el idioma inglés de estudiantes del primer ciclo de un instituto de educación superior
4. **Descripción:** El pre test y post test constan de 14 indicadores agrupados en 3 dimensiones con un total de 20 preguntas: Forma ( 10 preguntas) , semántica ( 5 preguntas) y pragmática (5 preguntas)
5. **Usuarios:** 20 estudiantes del primer ciclo de estudios generales
6. **Forma de aplicación:** Individual / virtual
7. **Normas:** Es relevante que los estudiantes respondan con objetividad y claridad, de esta forma obtendremos información fidedigna. El cuestionario se resolverá en 45 minutos

### 3.5. Procedimientos

A propósito de lograr la autorización pertinente para acceder a los estudiantes que cursan sus estudios en el instituto, conviene llevar a cabo una conversación con las autoridades correspondientes de la institución educativa a fin de explicitar el objetivo de investigación, su importancia, entre otros detalles que se amerite y en función a las dudas de los interlocutores. De proceder con el permiso requerido, se programó la fecha en que durante la sesión de clase síncrona virtual se expuso a los potenciales participantes el motivo del estudio y los derechos que tuvieron en caso firmen la ficha de consentimiento informado. Así, luego de obtener la aprobación de los estudiantes, se les comunicó que se envió un formulario por Teams donde tuvieron que contestar a los enunciados dispuestos en el pre test. Posteriormente se aplicaron las 8 sesiones basadas en los temas propuestos por

la institución. Después se tomó el examen post test. A partir de la información enviada, se prosiguió con efectuar el procesamiento estadístico apropiado.

### **3.6. Métodos de análisis de datos**

En torno al tratamiento de los datos obtenidos, se realizó una base de datos en una hoja de cálculo del programa Microsoft Excel a propósito de procesamiento estadístico-descriptivo que arrojó frecuencias y cifras porcentuales de cada variable; siendo datos que serán distribuidos en tablas y/o figuras según sea el caso. Posteriormente, en el programa SPSS versión 26 se llevó a cabo el tratamiento estadístico-inferencial, principiando por conocer si los datos se ajustan a una distribución normal mediante la aplicación de la prueba Shapiro – Wilk. Este paso permitió determinar la prueba idónea para la comparación: T de Student (paramétrica) o U de Mann Whitney (no paramétrica); de modo que se puedan consumir los objetivos formulados.

### **3.7. Aspectos Éticos**

En general, se rigió en concordancia con la Resolución de consejo universitario N° 0340-2021/UCV (2021), por ende, fue redactado de conformidad con las directrices expuestas en la normativa APA, de manera que se respetaron los derechos de propiedad intelectual en tanto que la información perteneciente a los autores fue citada y referenciada según el formato para evitar incurrir en prácticas inadecuadas. Luego, en términos de los preceptos éticos que ciñeron el desarrollo del estudio, se contemplaron aquellos referidos a la autonomía y beneficencia. El principio de autonomía responde a realizar el proceso de consentimiento informado con la finalidad de hacer extensivo el objetivo del estudio; así como, los derechos de los participantes a fin de asegurar que la decisión que adopten se distinga por ser informada y voluntaria. Además, adoptó el principio de beneficencia, que compromete velar la confidencialidad de la información provista por el participante.

## **IV. RESULTADOS**

### **Resultados descriptivos Prueba Pre-test**

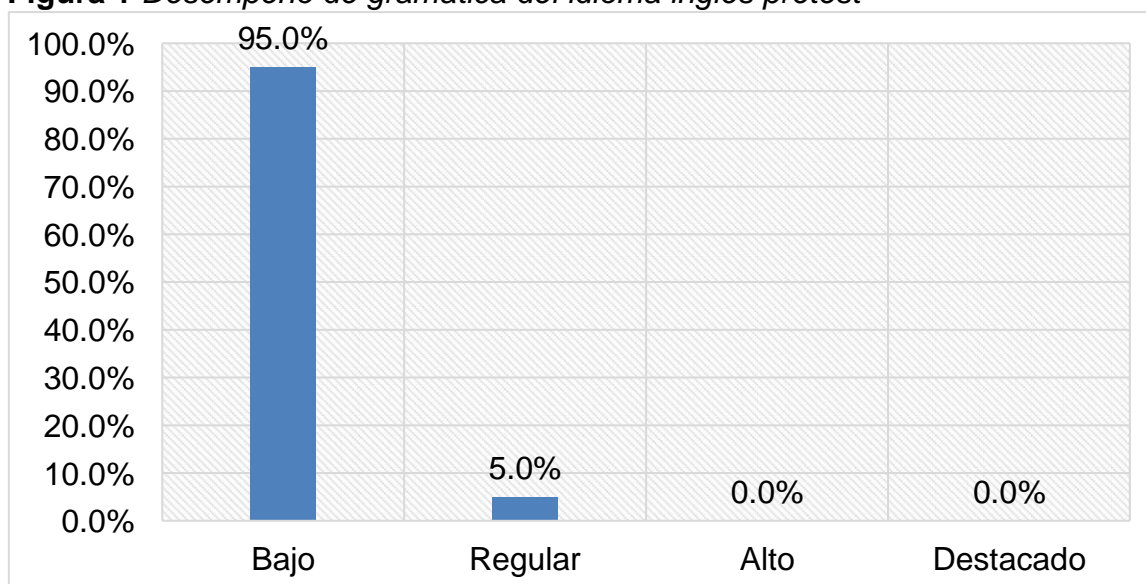
Se evaluó a los 20 estudiantes para comprobar su nivel en gramática del idioma inglés

**Tabla 2** *Pretest de gramática del idioma inglés*

Niveles	Mínimo	Máximo	Conteo	Porcentaje
Bajo	0	10	19	95.0%
Regular	11	14	1	5.0%
Alto	15	17	0	0.0%
Destacado	18	20	0	0.0%
	Total		20	100.0%

*Nota.* Según el cuestionario empleado en los estudiantes.

**Figura 1** *Desempeño de gramática del idioma inglés pretest*



La tabla 2 y figura 1 involucran los niveles en los que se situaron los estudiantes evaluados de acuerdo con el cuestionario que midió su desempeño en la gramática del idioma inglés antes de la intervención. El 95 por ciento de ellos calificaron en un nivel bajo. El 5 por ciento de los estudiantes alcanzó el nivel regular. No obstante, ningún estudiante llegó al grado alto o destacado.

### **Prueba post-test**

Los mismos 20 estudiantes volvieron a ser evaluados luego de haberse realizado las 8 sesiones de aprendizaje que comportan el uso de herramientas digitales de gamificación. Sus resultados se muestran a continuación:

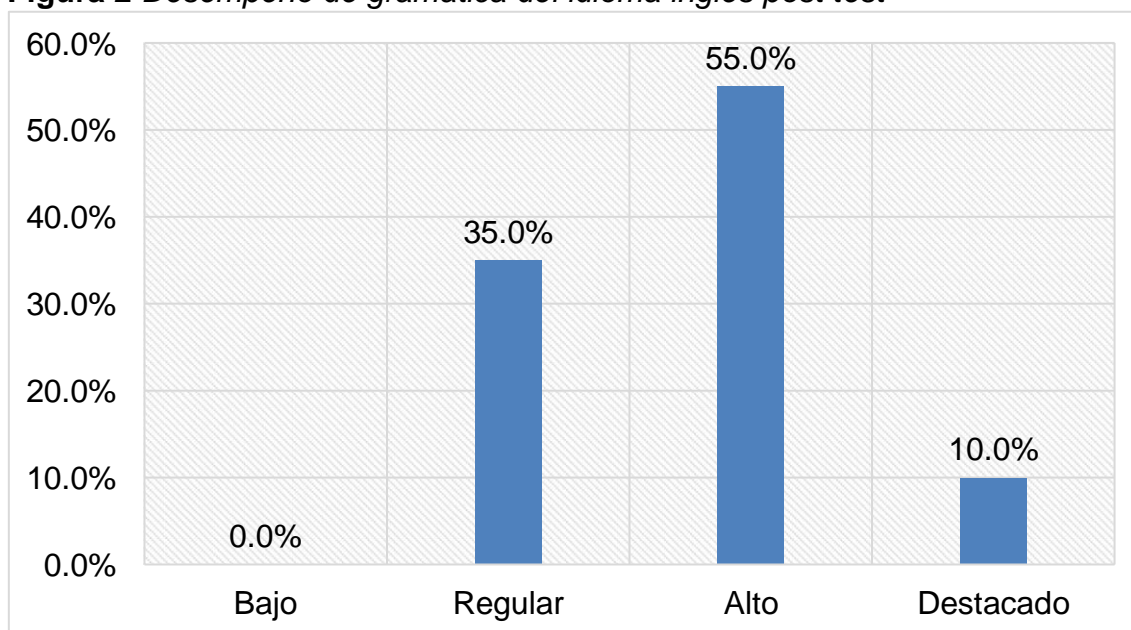
**Tabla 3** *Post test de gramática del idioma inglés*

Niveles	Mínimo	Máximo	Conteo	Porcentaje
Bajo	0	10	0	0.0%
Regular	11	14	7	35.0%

Alto	15	17	11	55.0%
Destacado	18	20	2	10.0%
Total			20	100.0%

Nota. Según el cuestionario empleado en los estudiantes.

**Figura 2** *Desempeño de gramática del idioma inglés post test*



La tabla 3 y figura 2 demuestran que la gramática del idioma inglés tuvo un mayor desempeño en los estudiantes evaluador. De manera que ninguno de ellos recayó en el nivel bajo. El nivel alto fue ocupado por el 55 por ciento, el nivel regular por el 35 por ciento, y el desempeño destacado fue logrado por un 10 por ciento. Al compararlo con el panorama antes de la intervención, los niveles destacado y alto no fueron representados por ningún estudiante en dicho escenario, mientras que después de las sesiones de aprendizaje, estos niveles en conjunto tienen al 65 por ciento de los alumnos.

## Resultados Inferenciales

### *Análisis de normalidad*

En el escenario específico, se dispone de una muestra compuesta por 20 estudiantes, de los cuales se han recopilado sus calificaciones en la variable dependiente. Debido al tamaño de la muestra, se llevó a cabo una prueba de normalidad de Shapiro-Wilk (usado para muestras con menos de 50 elementos).

Esta prueba tiene como objetivo determinar si es apropiado utilizar una prueba de correlación paramétrica (T de Student) o no paramétrica (U de Mann-Whitney).

**Tabla 4** Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Forma pretest	0.960	20	0.056
Semántica pretest	0.817	20	0.05
Pragmática pretest	0.880	20	0.001
Gramática del idioma inglés pretest	0.962	20	0.460
Forma post test	0.907	20	0.056
Semántica post test	0.904	20	0.050
Pragmática post test	0.807	20	0.001
Gramática del idioma inglés post test	0.200	20	0.460

Regla de decisión: cuando los datos tienen una distribución normal, su valor p de la variable será mayor a 0.05; esto no sucede cuando no siguen dicha distribución.

Interpretación. Debido a que existen variables con valores p menores a 0.05, se deduce que no siguen una forma normal en su distribución, por lo tanto, la prueba adecuada es la de U de Mann-Whitney. esta será empleada para alcanzar los objetivos que se plantearon en el trabajo.

**Objetivo específico 1.** Determinar el efecto de las herramientas digitales de gamificación en la forma de la gramática inglesa en un instituto de educación superior- Chiclayo, 2023

Ho: La aplicación de las herramientas de gamificación no fortalece la forma de la gramática inglesa en un instituto de educación superior- Chiclayo, 2023.

Hi: La aplicación de las herramientas de gamificación fortalece la forma de la gramática inglesa en un instituto de educación superior- Chiclayo, 2023.

**Tabla 5 Efecto en la forma de la gramática inglesa**

		N	Media de rangos	Suma de rangos
Forma post test - Rangos negativos		0	,00	,00
Forma pretest Rangos positivos		20	10,50	210,00
	Empates	0		
	Total	20		
	Media pretest		4.05	
	Media post test		8.00	
	Valor p		0.000	

La tabla 5 indica que según los rangos positivos, todos los estudiantes tuvieron una calificación mayor en la segunda prueba, ninguno de ellos empeoró su calificación (rangos negativos) y ninguno tuvo el mismo puntaje antes y después de realizada la intervención (empate). Luego, el valor p de 0.000 implica que hubo diferencia significativa entre el antes y después de las sesiones con los estudiantes. Ello también se respalda mediante el promedio de sus calificaciones en el pretest que es de 4.05, pues este llegó a 8.00 después de las sesiones. Con lo mencionado, se ha confirmado la hipótesis del investigador: La aplicación de las herramientas de gamificación fortalece la forma de la gramática inglesa en un instituto de educación superior- Chiclayo, 2023.

**Objetivo específico 2.** Determinar el efecto de las herramientas digitales de gamificación en la semántica de la gramática inglesa en un instituto de educación superior- Chiclayo, 2023

Ho: La aplicación de las herramientas digitales de gamificación no fortalece la semántica de la gramática inglesa en un instituto de educación superior- Chiclayo, 2023.

Hi: La aplicación de las herramientas digitales de gamificación fortalece la semántica de la gramática inglesa en un instituto de educación superior- Chiclayo, 2023.

**Tabla 6 Efecto en la semántica de la gramática inglesa**

			Media de	Suma de
--	--	--	----------	---------

		N	rangos	rangos
Semántica post test – semántica pretest	Rangos negativos	1	1.50	1.50
	Rangos positivos	17	9.97	169.50
	Empates	2		
	Total	20		
	Media pretest		0.85	
	Media post test		3.45	
Valor p			0.000	

La tabla 6 comprueba que 17 estudiantes tuvieron una calificación mayor en la segunda prueba, solo uno de ellos disminuyó su puntuación después de las sesiones de aprendizaje y dos personas tuvieron el mismo puntaje en ambas pruebas. Asimismo, el valor p de 0.000 involucra que hubo diferencia significativa entre el antes y después de las sesiones ejecutadas. Esto viene respaldado por un promedio de 0.85 en sus calificaciones que incrementó a 3.45 en la prueba final. Con aquellos puntos establecidos, se ha corroborado la hipótesis del investigador: La aplicación de las herramientas digitales de gamificación fortalece la semántica de la gramática inglesa en un instituto de educación superior- Chiclayo, 2023.

**Objetivo específico 3.** Determinar el efecto de las herramientas digitales de gamificación en la pragmática de la gramática inglesa en un instituto de educación superior- Chiclayo, 2023

Ho: La aplicación de las herramientas digitales de gamificación no fortalece la pragmática de la gramática inglesa en un instituto de educación superior- Chiclayo, 2023.

Hi: La aplicación de las herramientas digitales de gamificación fortalece la pragmática de la gramática inglesa en un instituto de educación superior- Chiclayo, 2023.

**Tabla 7** Efecto en la pragmática de la gramática inglesa

		N	Media de rangos	Suma de rangos
Pragmática post	Rangos negativos			



test – pragmática pretest	Rangos positivos	1	3.00	3.00
	Empates	17	9.88	168.00
		2		
	Total	20		
	Media pretest		2.05	
	Media post test		3.95	
	Valor p		0.000	

La tabla 7 revela que 17 estudiantes tuvieron una calificación mayor en la segunda prueba en la dimensión pragmática, solo uno de ellos disminuyó su puntuación después de las sesiones de aprendizaje y dos personas tuvieron el mismo puntaje en ambas pruebas. Además, el valor p de 0.000 involucra que hubo diferencia significativa entre el antes y después de las sesiones ejecutadas. Esto viene respaldado por un promedio de 2.05 en sus calificaciones que incrementó a 3.95 en su segundo cuestionario de evaluación. Habiendo establecido estos puntos, se logró confirmar la hipótesis del investigador: La aplicación de las herramientas digitales de gamificación fortalece la pragmática de la gramática inglesa en un instituto de educación superior- Chiclayo, 2023.

**Objetivo general.** Determinar el efecto de las herramientas digitales de gamificación en el fortalecimiento de la gramática inglesa en un instituto de educación superior- Chiclayo, 2023

Ho: La aplicación de las herramientas digitales de gamificación no fortalece la gramática inglesa en un instituto de educación superior- Chiclayo, 2023.

Hi: La aplicación de las herramientas digitales de gamificación fortalece la gramática inglesa en un instituto de educación superior- Chiclayo, 2023.

**Tabla 8** Efecto en la gramática del idioma inglés

		N	Media de rangos	Suma de rangos
Gramática post test – gramática pretest	Rangos negativos	0	0.00	0.00
	Rangos positivos	20	10.50	210
	Empates	0		

Total	20
Media pretest	6.95
Media post test	15.40
Valor p	0.000

La tabla 8 implica que los 20 alumnos involucrados en las sesiones de aprendizaje lograron mejorar sus calificaciones, ninguno tuvo un menor rendimiento en la prueba final, más bien su promedio calificado mejoró de 6.95 a 15.40. Finalmente, el valor p confirma comuna cifra de 0.000 que hay diferencia significativa entre ambos momentos de evaluación. Por lo tanto, se alcanzó a corroborar la hipótesis general: La aplicación de las herramientas digitales de gamificación fortalece la gramática inglesa en un instituto de educación superior-Chiclayo, 2023.

## V. DISCUSIÓN

La realización de la discusión de los resultados del estudio se realizó comprobando la hipótesis general de la investigación. De manera que, por medio del análisis de los cuestionarios empleados se puede indicar que la implementación de las ocho sesiones de aprendizaje donde se utilizaron las herramientas digitales de gamificación mejora la gramática del idioma inglés en los estudiantes participantes. De manera que, se llevó a cabo una prueba de normalidad de Shapiro-Wilk (usado para muestras con menos de 50 elementos), la cual indicó que se utilizaría la prueba de U de Mann-Whitney para medir la diferencia entre el grupo evaluado en el pretest y post.

A continuación, se aceptó la hipótesis alterna y se rechazó la hipótesis nula, dado que los resultados son respaldados por un valor p de 0.00, los cuales demostraron que las herramientas de gamificación fueron efectivas en la mejora de la gramática del idioma inglés, de manera que el promedio de las calificaciones en el cuestionario, posterior a las sesiones efectuadas con el soporte de estas herramientas, aumentaron en comparación a sus calificaciones anteriores a la intervención de las mismas.

En semejanza a este hallazgo, Dehghanzadeh et al. (2021) también sostienen que la gamificación tiene efectos positivos en las experiencias de aprendizaje de los alumnos, especifican este proceso mediante los componentes del aprendizaje del lenguaje del contenido, el nivel de compromiso, la motivación y la satisfacción. En paralelo a los autores mencionados, Laura et al. (2020) encontraron que la implementación del software JCLIC tuvo un impacto significativo en la optimización de las aptitudes de comprensión de textos y en la mejora del conocimiento del vocabulario en inglés. De aquel estudio se desglosa que la enseñanza con el uso de estos medios representa beneficios para la capacidad de comprensión de los estudiantes y suma a su léxico en el idioma.

Asimismo, Castillo (2020) reportó una mejora en el conocimiento de la gramática en términos de modales, gerundios e infinitivos, así como también en el conocimiento del vocabulario después de haber utilizado estas herramientas. Sumado a lo que encontraron esos autores, Mauricio (2022) coincidió en que un programa digital de inglés logra cambios cuantificables en los estudiantes. Con una prueba diagnóstico instituyó que inicialmente los aprendices calificaron con un puntaje promedio de 6.75, pero ello mejoró significativamente en su prueba de salida con un puntaje de 16.58 en su dominio de la gramática. Entonces, hay antecedentes que las herramientas digitales de gamificación sugieren una mayor ventaja para que los estudiantes del idioma inglés incrementen sus aptitudes en la gramática.

En esta línea, Kalogiannakis et al. (2021) sostienen que el diseño de un ambiente gamificado también es un aspecto relevante en la efectividad de las herramientas de gamificación. Este diseño debe comprender la retroalimentación contingente, los indicadores de avance y los desafíos adaptados al perfil competencial general de los usuarios. Ortiz et al. (2018) indican que la retroalimentación continua y automática promueve el desempeño y el progreso de los usuarios. García et al. (2020) abordan la importancia de la personalización de la experiencia de juego para el involucramiento en las actividades realizadas.

En cuanto a la teoría que sustenta el uso de herramientas de gamificación para mejorar la gramática del idioma inglés, Al-Naabi (2020) destaca la teoría constructivista, que sostiene que el aprendizaje es el resultado de una elaboración

mental sobre conocimientos que lleva a cabo el sujeto mediante la experiencia, la interacción y la reflexión. Así, la participación activa en el proceso de aprendizaje es fundamental para el entendimiento y la aplicación efectiva de las reglas gramaticales. En conclusión, la aplicación de herramientas de gamificación contribuye a mejorar la gramática del idioma inglés en los estudiantes. Esto se debe a la capacidad de la gamificación para motivar, comprometer y personalizar la experiencia de aprendizaje, así como a la retroalimentación continua y automática que se proporciona a los usuarios.

Continuamente, se comprobó la primera hipótesis específica del estudio, se confirmó que la aplicación de las herramientas de gamificación fortalece la forma de la gramática inglesa en el instituto evaluado. El valor  $p$  de 0.000 implica que hubo diferencia significativa entre el antes y después de las sesiones con los estudiantes. En este sentido, Wichadee y Pattanapichet (2018) aportaron evidencia que respalda esta afirmación. Sus hallazgos revelaron diferencias significativas en el rendimiento de aprendizaje y la motivación. En particular, el grupo que recibió entrenamiento con el juego digital Kahoot obtuvo puntajes más altos que el grupo control, lo que también ocurrió con la motivación. Por lo tanto, concluyeron que la plataforma Kahoot es eficaz para mejorar el desempeño en el aprendizaje del inglés. Su trabajo confirma que una herramienta en la que se invita al estudiante a probar sus conocimientos con preguntas y respuestas interactivas puede llegar a captar el interés y motivarlo hasta obtener mejores calificaciones al final del juego.

Sin embargo, he de tomarse en cuenta también lo que implicaron en su investigación Azzouz y Gutiérrez (2020), pues señalaron que la evidencia de la efectividad de la estrategia de gamificación aún no está completamente desarrollada. Aunque sus hallazgos indicaron que la documentación científica sobre el tema todavía es limitada, también reportaron efectos principalmente positivos de la gamificación en la motivación y compromiso de los estudiantes. No obstante, la evidencia que respalda claramente su influencia en el aprendizaje del inglés es escasa. Su conclusión invita a generar más estudios que involucren a las variables en una relación causal, aunque todavía refieren que los estudiantes se muestran más comprometidos y motivados cuando interactúan más con estas plataformas.

En cuanto a los fundamentos teóricos que respaldan la gamificación, López (2019) destacó la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner en 1995. Gardner sostiene que no existe un método único para determinar las capacidades de una persona y los canales a través de los cuales adquiere conocimiento con mayor facilidad. Por lo tanto, es importante considerar y utilizar una variedad de técnicas y herramientas de enseñanza y aprendizaje. El aporte de dicho autor cobra importancia por la apertura que se aconseja en las herramientas empleadas para que los estudiantes prosigan en el proceso de aprender un nuevo idioma. En lo que respecta a la gramática, Martínez et al. (2020) la definen como la organización y presentación precisa de una palabra, frase u oración en el lenguaje, en este caso, inglés.

Por otro lado, Srinivas (2019) agrega que la estructura de los términos, los tiempos verbales, la concordancia de género y número, el orden de las palabras y otros aspectos gramaticales optimizan la transmisión y comprensión de los significados. Vale señalar que las herramientas de gamificación cuentan con características distintas unas de otras, características que ofrecen una gama de oportunidades para insertar a los estudiantes de variados temas sobre la gramática, de modo que puedan perfeccionarla con la práctica. Por lo tanto, la aplicación de las herramientas de gamificación contribuye a mejorar la forma de la gramática inglesa. Aunque la evidencia científica aún es limitada, los estudios existentes indican que estas herramientas pueden tener un impacto positivo en el rendimiento de aprendizaje y la motivación de los estudiantes.

De acuerdo a la segunda hipótesis específica, la gamificación ha demostrado ser un recurso valioso para mejorar el rendimiento de los estudiantes, particularmente en el aprendizaje de la semántica inglesa. Lo cual fue respaldado con el valor  $p$  de 0.000 que involucra que hubo diferencia significativa entre el antes y después de las sesiones ejecutadas. Acorde a Yunus et al. (2021), el uso de Quizizz reveló una mejora en el aprendizaje de verbos irregulares, con un incremento de 24.67 puntos en el desempeño general. El trabajo de tales autores permite reconocer que las herramientas de gamificación sirven para la memoria de nuevas palabras en el inglés, por supuesto, con ello, los estudiantes también asocian significados y esto es producto de las características ventajosas de las

herramientas de gamificación. Asimismo, Harvey y Cuadros (2020) encontraron que la mayoría de los estudiantes tenían una actitud positiva hacia las plataformas de gamificación y se sentían más motivados para aprender un idioma.

Esta motivación puede estar relacionada con la obtención de medallas, el progreso del usuario y el ranking basado en puntuaciones, lo cual logra influir en la mejora del rendimiento de aprendizaje. Una vez más el factor motivador se hace presente para que los alumnos faciliten su proceso de absorción de conocimientos de un nuevo idioma. Dicho elemento también está en el estudio de Wichadee y Pattanapichet (2018), quienes notaron que un juego como Kahoot despertó la motivación en los aprendices del nuevo idioma; el grupo abordado con la plataforma mostró resultados más sobresalientes que el grupo de control que no recibió el tratamiento. Las investigaciones mencionadas se unifican ya que la actitud del estudiante es vital para el aprendizaje de un nuevo idioma, las estrategias descritas incorporan características que los motivan a tener progresos y mayores resultados con su uso, debido a ello, el proceso se vuelve de mayor fascinación para el alumno y esto contribuye a resultados positivos.

En este contexto, Godoy (2019) destaca la versatilidad de las herramientas de gamificación, las cuales permiten implementar sistemas de puntos y recompensas para reforzar comportamientos eficaces, y niveles y desbloques para fomentar el sentido de avance y cumplimiento de objetivos. Como denota el autor, el mismo alumno es capaz de ver sus resultados, controlarlos y motivarse a alcanzar sus metas. Las puntuaciones que se observan en las herramientas de gamificación permiten aquello, para que el crecimiento del alumno en el aprendizaje del nuevo idioma sea visto en todo momento durante el juego. El enfoque en la semántica de la gramática, como señalan Martínez et al. (2020), implica examinar la interacción entre palabras y estructuras gramaticales para expresar significados en contextos de comunicación específicos.

Es importante agregar lo expresado por Mandasari y Wahyudin (2021), quienes indican que dicho proceso se enfoca en las conexiones entre significados, como la sinonimia y antonimia, la polisemia y la homonimia. En otras palabras, la asociación de significados con las palabras, el dominio de ello implica que el individuo sea capaz de establecer palabras con significados semejantes, contrarios

y determinar otras definiciones de una misma palabra. Por lo tanto, las herramientas de gamificación son comprobadas como un recurso efectivo para mejorar la semántica de la gramática inglesa. Estas herramientas, al proporcionar un entorno de aprendizaje interactivo e innovador, pueden ayudar a los estudiantes a entender y aplicar mejor los principios gramaticales, mediante el juego y respuestas rápidas, lo que a su vez mejora su capacidad para expresar significados precisos en inglés.

En línea con la tercera hipótesis específica del estudio, las herramientas digitales de gamificación han mostrado un impacto positivo en el desempeño de los estudiantes en la pragmática de la gramática inglesa. Esto se respaldó con un valor  $p$  que demostró una diferencia significativa en el desempeño de los estudiantes antes y después de las sesiones de aprendizaje. Pérez et al. (2023) observaron que la aplicación del enfoque léxico en la enseñanza del inglés llevó a un ascenso notorio en el nivel de aprendizaje de los estudiantes, pasando de medio a alto en el 60.14% de los casos. Vale señalar que el enfoque mencionado implica una secuencia donde los estudiantes observan, generan sus hipótesis y luego experimentan ellos mismos. Este método es compatible con lo que ofrecen las herramientas digitales, puesto que el alumno gana mayor autonomía de su proceso para aprender el nuevo idioma, de manera aleatoria puede ir descubriendo nuevas definiciones y aplicarlas a variados contextos.

Para evaluar el impacto de las herramientas de gamificación de forma específica, Yassin & Abugohar (2022) utilizaron el Oxford Placement Test virtual como instrumento. Los resultados, según se evidenció, mostraron un efecto significativo del programa formativo asistido por dispositivos móviles en el aprendizaje del idioma en los estudiantes, en particular con el uso de plataformas como Kahoot y Quizizz. Es reiterativa la mención de estas plataformas que contribuyen por medio de preguntas y respuestas cronometradas el aprendizaje eficaz de los estudiantes, en particular en el idioma inglés. Por lo tanto, no es solo aceptable, sino también aconsejable que se añadan a las estrategias ofrecidas por las instituciones educativas que tienen la intención de mejorar sus resultados en su alumnado.

En el marco de la variable independiente, Chans y Portuguez (2021) conceptualizan la gamificación como un método que incorpora estrategias y

mecánicas de juego en contextos no lúdicos para incentivar la participación y motivación del usuario. Este enfoque busca involucrar a los usuarios en un sistema interactivo, motivándolos a participar activamente en el proceso de aprendizaje. De aquí se logra establecer, que el aprendizaje del idioma inglés, en el que regularmente se basa en la memorización de las palabras y la práctica, se vuelve un proceso más lúdico que coadyuva a un papel más activo del estudiante en su aprendizaje. En lo que respecta a la pragmática, Martínez et al. (2020) la definen como la manera en que el significado de las palabras, las oraciones y las estructuras gramaticales se ven afectados por las variables contextuales y las intenciones comunicativas de los hablantes.

Nurhayati (2020), por su parte, añade que la pragmática incluye aspectos como la intención del hablante, la interpretación del receptor, las presuposiciones, las implicancias y los actos de habla, contribuyendo a una interacción más ajustada a las condiciones presentes para lograr una comunicación eficaz. La pragmática va más allá de recordar los términos, busca que estos se utilicen en conversaciones, se interpreten los mensajes y se reaccione a ellos. Por lo que la aplicación de las herramientas de gamificación contribuye de manera significativa a mejorar la pragmática del idioma inglés. Esto debido a que el juego proporcionado por las herramientas, generan reacciones más rápidas ante las preguntas y acciones propuestas en sus plataformas. Al entregar un entorno de aprendizaje interactivo y motivador, estas herramientas pueden ayudar a los estudiantes a entender y aplicar mejor los principios pragmáticos.



## **VI. CONCLUSIONES**

### **Primera**

Las herramientas digitales de gamificación empleadas demostraron, con un valor p de 0.00 que implica la diferencia significativa entre el antes y después de las sesiones de aprendizaje, que la forma de la gramática inglesa en los estudiantes evaluados recibe mayores calificaciones tras aplicar dichos métodos, ya que herramientas como Wordwall y Kahoot permitieron a los estudiantes colocar en orden las palabras para formar una oración gramatical que tenga concordancia en género y número. Esta conclusión también se ve respaldada con el incremento de su calificación promedio que pasó de 4.05 a 8.00 después de las sesiones de aprendizaje mencionadas.

### **Segunda**

Las herramientas digitales de gamificación, tales como: Quizizz, Nearpod y Blooket mejoraron el desempeño de los estudiantes en cuanto a la semántica de la gramática inglesa en el instituto evaluado, puesto que de una manera fácil y divertida los estudiantes podían jugar y seleccionar entre alternativas la respuesta correcta para el significado o sinónimos de las palabras según el contexto. Con un valor p de 0.00 se demostró la diferencia significativa entre el antes y después de las sesiones de aprendizaje. Ello también se ve evidenciado en el incremento de su calificación promedio en la dimensión de semántica, pasando de 0.85 a 3.45.

### **Tercera**

En las sesiones de aprendizaje implementadas con las herramientas digitales de gamificación, como Educaplay, los estudiantes pudieron observar videos e identificar la intención del hablante y al mismo tiempo responder las preguntas correctamente; así mismo tenían un ranking de notas entre todos los estudiantes del salón, estimulándolos en competencia. Después de aplicar las sesiones, las calificaciones de los estudiantes en la dimensión de la pragmática del idioma inglés se incrementaron. Esto fue demostrado con un valor p de 0.00 que explicita la diferencia significativa entre el antes y después de la intervención. Asimismo, sus resultados en la dimensión de pragmática pasaron de 2.05 a 3.95 en promedio.

#### **Cuarta**

Las diferentes herramientas digitales de gamificación seleccionadas y utilizadas en la motivación y desarrollo de las sesiones, causaron que la gramática del idioma inglés mejorara en los estudiantes participantes, ello se respaldó con un p valor de 0.00 que confirmó la diferencia significativa entre el antes y después de las sesiones de aprendizaje que se llevaron a cabo con tales herramientas. De manera que el promedio de sus calificaciones pasó de ser 6.95 a 15.40 en promedio.

## **VII. RECOMENDACIONES**

### **Primera**

Se recomienda a los coordinadores académicos del instituto que realicen una evaluación continua y ajustes periódicos de las herramientas digitales de gamificación utilizadas para la enseñanza de la gramática inglesa. Este proceso de revisión y mejora debe realizarse al menos tres veces por semestre, para garantizar que las herramientas sean efectivas y estén alineadas con las necesidades cambiantes de los estudiantes en el aprendizaje de la gramática inglesa.

### **Segunda**

A los docentes del instituto que implementen de manera semanal herramientas digitales de gamificación, como Wordwall, Quizizz y Blooket, en las clases de idioma inglés. Estas herramientas, enfocadas en reforzar la semántica y sintaxis del inglés de forma divertida, podrían contribuir a mejorar significativamente las habilidades del idioma en los estudiantes si se usan de forma consistente en las lecciones.

### **Tercera**

Se sugiere a los instructores de inglés que ejecuten semanalmente herramientas digitales como Acapela Group y Duolingo en las clases para mejorar la fluidez del habla en los estudiantes. Dichas herramientas, que permiten grabar la voz del alumno y recibir retroalimentación inmediata, pueden ser de gran ayuda si se incorporan habitualmente en las lecciones. Al poder escucharse, hablar y recibir consejos para mejorar su pronunciación, ritmo y entonación, los estudiantes ganarán mayor confianza y seguridad para participar activamente en conversaciones en inglés.

### **Cuarta**

A los directivos del instituto que inviertan en cuentas premium de las herramientas de gamificación como Wordwall, Quizizz y Nearpod de manera que los estudiantes tendrán acceso a mejores actividades que sus docentes pueden crear para practicar las reglas gramaticales de manera divertida y atractiva. Asimismo, el reporte por alumno será más a detalle.

## REFERENCIAS

- Acosta, J., Torres, M., & Cárdenas, A. (2021). Students' preference for the use of gamification in virtual learning environments. *Australasian Journal of Educational Technology*, 37(4), 145–158. <https://doi.org/https://doi.org/10.14742/ajet.6512>
- Al-Naabi, I. (2020). Is It Worth Flipping? The Impact of Flipped Classroom on EFL Students' Grammar. *English Language Teaching*, 13(6), 64-75. <https://doi.org/https://doi.org/10.5539/elt.v13n6p64>
- Anak, C., & Kim, T. (2021). Exploring a Gamified Learning Tool in the ESL Classroom: The Case of Quizizz. *Journal of Education and e-Learning Research*, 8(1), 103-108. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1289663>
- Anvarovna, T., & Tal'atovich, T. (2021). Effective Strategies of Learning English Grammar. *American Journal of Social and Humanitarian Research*, 2(10), 154–157. <https://www.globalresearchnetwork.us/index.php/ajshr/article/view/665>
- Arias, J. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*. Enfoques Consulting EIRL. <https://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2238>
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques Consulting. [https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2260/1/AriasCovinos-Dise%C3%B1o\\_y\\_metodologia\\_de\\_la\\_investigacion.pdf](https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2260/1/AriasCovinos-Dise%C3%B1o_y_metodologia_de_la_investigacion.pdf)
- Arispe, C., Yangali, J., Guerrero, M., Lozada, O., Acuña, L., & Arellano, C. (2020). *La investigación científica. Una aproximación para los estudios de posgrado*. Universidad Internacional del Ecuador. <https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4310/1/LA%20INVESTIGACION%20CIENT%8DFICA.pdf>
- Azzouz, N., & Gutiérrez, M. (2020). Effect of Gamification on students' motivation and learning achievement in Second Language Acquisition within higher education: a literature review 2011-2019. *The Eurocall Review*, 28(1).

- <https://doi.org/https://doi.org/10.4995/eurocall.2020.12974>
- Carhuacho, I., Nolazco, F., Sicheri, L., Guerrero, M., & Casana, K. (2019). *Metodología para la investigación holística*. UÍDE. <https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3893/3/Metodolog%C3%ADa%20para%20la%20investigaci%C3%B3n%20hol%C3%ADstica.pdf>
- Carranza, F. (2021). La semántica formal: un panorama desde la perspectiva de la gramática generativa. *Quintú Quimün*, 5(11), 1-29. <http://hdl.handle.net/11336/166670>
- Castillo, L. (2020). Using digital games for enhancing EFL Grammar and Vocabulary in Higher Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15(20), 116-129. <https://www.learntechlib.org/p/218312/>.
- Chans, G., & Portuguez, M. (2021). Gamification as a Strategy to Increase Motivation and Engagement in Higher Education Chemistry Students. *Computers*, 10(10). <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/computers10100132>
- Cifuentes, A. (2019). Tendencias en metodología de investigación en Psicoterapia: Una aproximación epistemométrica\*. *Diversitas: Perspectivas en Psicología*, 15(2), 201-210. <https://www.redalyc.org/journal/679/67962600002/html/>
- Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación tecnológica. (Concytec, 2020). *Guía práctica para la formulación y ejecución de proyectos de investigación y desarrollo (I+D)*. Concytec. <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1423550/GU%C3%8DA%20PR%C3%81CTICA%20PARA%20LA%20FORMULACI%C3%93N%20Y%20EJECUCI%C3%93N%20DE%20PROYECTOS%20DE%20INVESTIGACI%C3%93N%20Y%20DESARROLLO-04-11-2020.pdf.pdf?v=1604517771>
- Cuba, E., & Pérez, I. (2021). Aplicación de la gamificación en el diseño de actividades en la Educación a Distancia. *Revista Cubana de Ciencias Informáticas*, 15(4), 366-380. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2227-18992021000500366](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2227-18992021000500366)

- Dehghanzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J., Talaee, E., & Noroozi, O. (2021). Using gamification to support learning English as a second language: a systematic review. *Computer Assisted Language Learning*, 34(7), 934-957. <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1648298>
- Erazo, J. (2019). La importancia de los enfoques, comunicativo y cooperativo en los procesos de enseñanza y aprendizaje de una segunda lengua. *Revista Huellas*, 6(1). <https://revistas.udenar.edu.co/index.php/rhuellas/article/view/4616>
- García, F., Cara, J., Martínez, J., & Cara, M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte: Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 1(1), 16-24. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643607>
- Godoy, M. (2019). La Gamificación desde una Reflexión Teórica como recurso estratégico en la Educación. *Revista ESPACIOS*, 40(15), 25-33. <http://13.87.204.143/xmlui/bitstream/handle/123456789/7300/La%20Gamificaci%C3%B3n%20desde%20una%20Reflexi%C3%B3n%20Te%C3%B3rica.pdf?sequence=1>
- Gómez, L., & Ávila, C. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 329-349. <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1316>
- Growth Engineering. (2021). *19 Gamification trends for 2023-2025: Top stats, facts & examples*. Growth Engineering: <https://www.growthengineering.co.uk/19gamification-trends-for-2022-2025-top-stats-facts-examples/>
- Harvey, N., & Cuadros, A. (2020). Adapting Competitiveness and Gamification to a Digital Platform for Foreign Language Learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(20), 194–209. <https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijet.v15i20.16135>
- Hashim, H., Rafiq, K., & Yunus, M. (2019). Improving ESL Learners' Grammar with Gamified-Learning. *Arab World English Journal (AWEJ) Special Issue on*

- CALL(5), 41-50. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.24093/awej/call5.4>
- Kalogiannakis, M., Papadakis, S., & Zourmpakis, A. (2021). Gamification in Science Education. A Systematic Review of the Literature. *Education Sciences*, 11(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/educsci11010022>
- Laura, K., & Velarde, J. (2019). La Aplicación de un Software en Comprensión de Textos en inglés para Estudiantes en Perú. *Newman Business Review*, 5(2), 108-121. <https://journals.epnewman.edu.pe/index.php/NBR/article/view/171>
- Laura, K., Franco, L., & Luza, K. (2020). Gamification for understanding English texts for students in a public school in Peru. *International Journal of Development Research*, 10(10), 41787-41791. <https://doi.org/https://doi.org/10.37118/ijdr.20319.10.2020>
- Lin, C., Hwang, G., Fu, Q., & Cao, Y. (2020). Facilitating EFL students' English grammar learning performance and behaviors: A contextual gaming approach. *Computers & Education*, 152. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103876>
- López, M. (2019). La importancia de la gamificación. *Insigne Visual-Revista del Colegio de Diseño Gráfico-BUAP*, 4(24), 49-58. <http://www.apps.buap.mx/ojs3/index.php/insigne/article/view/1442/1046>
- Mair, C., & Leech, G. (2020). Current Changes in English Syntax. En B. Aarts, A. McMahon, & L. Hinrichs, *The Handbook of English Linguistics*. John Wiley & Sons. <https://doi.org/https://doi.org/10.1002/9781119540618.ch14>
- Mandasari, B., & Wahyudin, A. (2021). Flipped Classroom Learning Model: Implementation and Its Impact on EFL Learners' Satisfaction on Grammar Class. *Ethical Lingua: Journal of Language Teaching and Literature*, 8(1), 150-158. <https://www.ethicallingua.org/25409190/article/view/234>
- Martínez, M., Ferrer, J., & Méndez, B. (2020). Modelo didáctico para la enseñanza de la gramática en preuniversitario. *EduSol*, 20(70), 100-114. <http://scielo.sld.cu/pdf/eds/v20n70/1729-8091-eds-20-70-100.pdf>
- Nuraini, C., Mahfuzah, S., Sulaiman, H., Shahbodin, F., Rahim, N., & Aizudin, A.

- (2023). A review of gamification tools to boost students' motivation and engagement. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 101(7), 2771-2782. [https://www.researchgate.net/profile/Che-Ku-NurainiChe-Ku-Mohd/publication/370059182\\_A\\_REVIEW\\_OF\\_GAMIFICATION\\_TOOLS\\_TO\\_BOOST\\_STUDENTS'\\_MOTIVATION\\_AND\\_ENGAGEMENT/links/643cc84e881690c4bdd09ff/A-REVIEW-OF-GAMIFICATION-TOOLS-TOBOOST-STUDENTS-MOTIVATION-AN](https://www.researchgate.net/profile/Che-Ku-NurainiChe-Ku-Mohd/publication/370059182_A_REVIEW_OF_GAMIFICATION_TOOLS_TO_BOOST_STUDENTS'_MOTIVATION_AND_ENGAGEMENT/links/643cc84e881690c4bdd09ff/A-REVIEW-OF-GAMIFICATION-TOOLS-TOBOOST-STUDENTS-MOTIVATION-AN)
- Nurhayati, D. (2020). Basic Need Analysis in Practical English Grammar: An Effort on Creating and Empowering Autonomy Learners. *Indonesian Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics*, 4(2), 381-393. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1291501>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación: Cuantitativa, Cualitativa y Redacción de la Tesis (5ta ed.)*. Ediciones de la U. <https://corladancash.com/wp-content/uploads/2020/01/Metodologia-de-la-inv-cuanti-y-cuali-HumbertoNaupas-Paitan.pdf>
- Obregón, L. (2022). *Uso de la gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés en un instituto público de Lima*. [Tesis de bachiller, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/7946/TRABAJO%20DE%20INVESTIGACION%20DE%20OBREGON%20ZARATE%20LUZ%20DINA%20-%20FCSYH.pdf?sequence=1>
- Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação E Pesquisa*, 44. <https://doi.org/https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Padilla, R., & Caldero, J. (2021). La gamificación como estrategia para la mejora de la gramática del idioma inglés. *Revista EDUCATECONCIENCIA*, 29(Especial), 63-77. <https://doi.org/https://doi.org/10.58299/edu.v29iEsp.402>



- Palma, D., Machuca, S., Jalón, E., & Sampedro, C. (2022). Gamificación en entornos virtuales de aprendizaje para la unidad educativa distrito metropolitano. *Conrado*, 18(85), 212-217. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442022000200212&script=sci\\_arttext&tlng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442022000200212&script=sci_arttext&tlng=en)
- Paniagua, A., & Istance, D. (2018). *Teachers as Designers of Learning Environments. The Importance of Innovative Pedagogies*. OECD Publishing. <https://doi.org/https://doi.org/10.1787/9789264085374-en>
- Pérez, D., Mendoza, C., Bazán, S., Ticahuanca, N., & Laura, K. (2023). Developing the Pedagogical Capacity of English Language Teachers in Regular Basic Education in Tacna Region. En A. Mesquita, A. Abreu, J. Carvalho, & C. De Mello, *Perspectives and Trends in Education and Technology*. Springer. [https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-981-19-6585-2\\_31](https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-981-19-6585-2_31)
- Perna, C., Delgado, H., & Silva, A. (2021). Successful digital resources to enhance english lessons. *Ilha Do Desterro*, 74(3), 445–461. <https://doi.org/https://doi.org/10.5007/2175-8026.2021.e80739>
- Prieto, J., Gómez, J., & Said, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 251-273. <https://doi.org/https://doi.org/10.7440/res64.2018.03>
- Raipovna, V. (2021). A Comparative- Contrastive Analysis in Teaching Grammar of a Foreign Language (On the Example of the English Perfect). *Central Asian Journal of Literature, Philosophy and Culture*, 2(10), 10-13. <https://doi.org/https://doi.org/10.47494/cajipc.v2i10.210>
- Ramos, C. (2021). Diseño de investigación experimental. *Revista CienciAmérica*, 10(1), 1-17. [https://www.researchgate.net/publication/349368708\\_DISENOS\\_DE\\_INVESTIGACION\\_EXPERIMENTAL](https://www.researchgate.net/publication/349368708_DISENOS_DE_INVESTIGACION_EXPERIMENTAL)
- Redjeki, I., & Muhajir, R. (2021). Gamification in EFL classroom to support teaching and learning in 21st century. *JEES (Journal of English Educators Society)*, 6(1), 68-78. <https://jees.umsida.ac.id/index.php/jees/article/view/882>

- RESOLUCIÓN DE CONSEJO UNIVERSITARIO N° 0262-2020/UCV. (2020). *Se aprueba la actualización del CÓDIGO DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN DE LA UNIVERSIDAD.* <https://www.ucv.edu.pe/wp-content/uploads/2020/11/RCUN%C2%B00262-2020-UCV-ApruebaActualizaci%C3%B3n-del-C%C3%B3digo-%C3%89tica-enInvestigaci%C3%B3n-1-1.pdf>
- Rodríguez, L., Garcia, D., Guevara, C., & Erazo, J. (2020). Alianza entre aprendizaje y juego. Gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del Inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(Extra 1), 370-391. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610753>
- Sánchez, H., Reyes, C., & Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística.* Universidad Ricardo Palma. <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-eninvestigacion.pdf>
- Srinivas, P. (2019). The importance of speaking skills in english classrooms. *Alford Council of International English & Literature Journal(ACIELJ)*, 2(2), 6-18. [https://www.researchgate.net/profile/Parupalli-Rao/publication/334283040\\_THE\\_IMPORTANCE\\_OF\\_SPEAKING\\_SKILLS\\_IN\\_ENGLISH\\_CLASSROOMS/links/5d21b2db458515c11c18dbf3/THE-IMPORTANCE-OF-SPEAKING-SKILLS-IN-ENGLISH-CLASSROOMS.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Parupalli-Rao/publication/334283040_THE_IMPORTANCE_OF_SPEAKING_SKILLS_IN_ENGLISH_CLASSROOMS/links/5d21b2db458515c11c18dbf3/THE-IMPORTANCE-OF-SPEAKING-SKILLS-IN-ENGLISH-CLASSROOMS.pdf)
- Wichadee, S., & Pattanapichet, F. (2018). Enhancement of performance and motivation through application of digital games in an english language class. *Teaching English with Technology*(1), 77-92. <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=606509>
- Yacob, N., & Yunus, M. (2019). Language games in teaching and Learning English Grammar: A Literature Review. *Arab World English Journal*, 10(1), 209 -217. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.24093/awej/vol10no1.18>
- Yai, M., & Aziz, A. (2022). The use of quizizz as an online Teaching and Learning Assessment tool in an ESL Classroom: A Systematic Literature Review. I. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and*

*Development*, 11(1), 1076–1094.

<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.6007/IJARPED/v11-i1/11929>

Yassin, B., & Abugohar, M. (2022). Gamified mobile-assisted formative assessment for reviving undergraduate learners' overall language proficiency: a quasiexperimental study. *Teaching English with Technology*, 69-89. <https://www.cceol.com/search/article-detail?id=1063524>

Yunus, A., Callista, C., & Kim, H. (2021). Exploring a Gamified Learning Tool in the ESL Classroom: The Case of Quizizz. *Journal of Education and e-Learning Research*, 8(1), 103-108. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1289663>

Zambrano, A., Luque, K., Lucas, M., & Lucas, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje. *Dom. Cien.*, 6(3), 349-369. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>

## Anexo 1. Matriz de consistencia

Título: Herramientas digitales de gamificación en el fortalecimiento de la gramática inglesa en un instituto de educación superior- Chiclayo, 2023						
Autor: JOVANA ELENA LEIVA BANCAYAN						
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variable e indicadores			
<p>Problema General: ¿Cuál es el efecto de las herramientas digitales de gamificación en el fortalecimiento de la gramática inglesa en un instituto de educación superior- Chiclayo, 2023 ?</p> <p>Problemas Específicos: ¿Cuál es el efecto de las herramientas digitales de gamificación en la forma de la gramática inglesa en un instituto de educación superior- Chiclayo, 2023 ?</p>	<p>Objetivo general: Determinar el efecto de las herramientas digitales de gamificación en el fortalecimiento de la gramática inglesa en un instituto de educación superior- Chiclayo, 2023</p> <p>Objetivos específicos: Determinar el efecto de las herramientas digitales de gamificación en la forma de la gramática inglesa en un instituto de educación superior- Chiclayo, 2023</p>	<p>Hipótesis general: La aplicación de las herramientas digitales de gamificación fortalece la gramática inglesa en un instituto de educación superior- Chiclayo, 2023</p> <p>Hipótesis específicas: La aplicación de las herramientas de gamificación fortalece la forma de la gramática inglesa en un instituto de educación superior- Chiclayo, 2023</p>	Variable Dependiente: Gramática del idioma inglés			
			Martínez et al. (2020) refiere que caracteriza a las clases de palabras y demás estructuras gramaticales desde la semántica, la sintaxis, y la pragmática contribuyendo a la coherencia formal o cohesión del texto.			
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Forma	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Utiliza correctamente la ortografía incluyendo, mayúsculas, minúsculas, acentos y puntuación.</li> <li>- Usa adecuadamente los verbos y sujetos.</li> <li>- Usa correctamente los tiempos verbales.</li> <li>- Utiliza adecuadamente los conectores, tanto gramaticales como lógicos, para estructurar correctamente sus ideas y hacer que el texto sea coherente.</li> <li>- Utiliza adecuadamente los géneros y los números gramaticales, para hacer que los sustantivos, adjetivos y pronombres concuerden correctamente.</li> </ul>	1-10	<p>Escala dicotómica bien(1) mal (0)</p>	<p>BAJO (0-10)</p> <p>REGULAR (11-14 )</p> <p>BUENO (15-17)</p> <p>DESTACADO (18-20)</p>		

<p>superior-Chiclayo, 2023?</p> <p>¿Cuál es el efecto de las herramientas digitales de gamificación en la semántica de la gramática inglesa en un instituto de educación superior-Chiclayo, 2023?</p> <p>¿Cuál es el efecto de las herramientas digitales de gamificación en la pragmática de la gramática inglesa en un instituto de educación superior-Chiclayo, 2023?</p>	<p>superior-Chiclayo, 2023</p> <p>Determinar el efecto de las herramientas digitales de gamificación en la semántica de la gramática inglesa en un instituto de educación superior-Chiclayo, 2023</p> <p>Determinar el efecto de las herramientas digitales de gamificación en la pragmática de la gramática inglesa en un instituto de educación superior-Chiclayo, 2023.</p>	<p>superior-Chiclayo, 2023</p> <p>La aplicación de las herramientas digitales de gamificación fortalece la semántica de la gramática inglesa en un instituto de educación superior-Chiclayo, 2023.</p> <p>La aplicación de las herramientas digitales de gamificación fortalece la pragmática de la gramática inglesa en un instituto de educación superior-Chiclayo, 2023</p>	<p>Semántica</p>	<p>-Comprende y utiliza correctamente las expresiones idiomáticas y los modismos.</p> <p>-Identifica y utiliza correctamente los significados connotativos de las palabras.</p> <p>-Comprende y utiliza correctamente los diferentes significados las palabras según el contexto.</p> <p>-Identifica y corrige adecuadamente los errores.</p>	<p>11-15</p>		
--	--	--	------------------	---	--------------	--	--

## Anexo 2. Matriz de operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Herramientas digitales de gamificación	Método en el que se emplean diferentes estrategias y mecánicas de juego en contextos no lúdicos para promover la participación y la motivación del usuario buscando involucrar a los usuarios en un sistema interactivo que los motive a participar en el proceso de una actividad determinada (Chans & Portuguez, 2021).				
Gramática del idioma inglés	Caracteriza a las clases de palabras y demás estructuras gramaticales desde la semántica, la sintaxis, y la pragmática contribuyendo a la coherencia formal o cohesión del texto (Martínez et al., 2020).	La variable es un desempeño acorde a requerimientos gramaticales que será evaluado a partir de un cuestionario de propia elaboración que considerada tres dimensiones y son la forma, la semántica y la pragmática.	Forma	<p>Utiliza correctamente la ortografía incluyendo, mayúsculas, minúsculas, acentos y puntuación.</p> <p>Usa adecuadamente los verbos y sujetos.</p> <p>Usa correctamente los tiempos verbales.</p> <p>Utiliza adecuadamente los conectores, tanto gramaticales como lógicos, para estructurar correctamente sus ideas y hacer que el texto sea coherente.</p>	Ordinal

				Utiliza adecuadamente los géneros y los números gramaticales, para hacer que los sustantivos, adjetivos y pronombres concuerden correctamente.	
			Semántica	Comprende y utiliza correctamente las expresiones idiomáticas y los modismos.	
				Identifica y utiliza correctamente los significados connotativos de las palabras.	
				Comprende y utiliza correctamente los diferentes significados las palabras según el contexto.	
				Identifica y corrige adecuadamente los errores.	
			Pragmática	Utiliza los verbos pertinentes para darle secuencia a sus acciones.	
				Identifica adecuadamente los diferentes roles y posiciones en los diálogos escritos.	
				En la redacción usa adecuadamente recursos como pausas, cambios de tema y repetición.	
				Utiliza la gramática de manera apropiada considerando los contextos formales e informales.	
				Utiliza correctamente los recursos gramaticales para enfatizar o atenuar la expresión de emociones, actitudes y opiniones.	

### Anexo 3. Instrumentos de recolección de datos



# UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Escuela de posgrado

Programa académico de Maestría en Educación con mención en idioma extranjero

## Cuestionario de gramática del idioma inglés

### Introducción:

El presente instrumento posee como objetivo conocer el nivel de gramática del idioma inglés en un instituto de educación superior, 2023.

### Instrucción:

Lea atentamente cada ítem y marque una de las alternativas de las expuestas con un aspa, siendo aquella que usted estime correcta.

Forma	
Nº	<b>Utiliza correctamente la ortografía incluyendo, mayúsculas, minúsculas y puntuación.</b>
1	The sentence: "He was watching a video and i was drinking a coffee at the cafe..."
	a) It's correct.                      b) I'm not sure.                      c) It's not correct
2	The sentence: "The concert was really funny, but I'm so tired right now".
	a)        It's correct.                      b) I'm not sure.                      c) It's not correct
Nº	<b>Usa adecuadamente los verbos y sujetos.</b>
3	Last night, I ___ drinking a glass of milk.
	a) was        b) am        c) will        d) were
4	_____ work to get some money.
	a) It        b) I        c) He        d) She
Nº	<b>Usa correctamente los tiempos verbales.</b>
5	They _____ (not / work) at Senati last year.



a) didn't worked      b) worked      c) didn't work      d) wasn't work

6	She _____ (eat) apples every Monday. a) ate      b) eats      c) eated      d) is eateing
Nº	<b>Utiliza adecuadamente los conectores, tanto gramaticales como lógicos, para estructurar correctamente sus ideas y hacer que el texto sea coherente.</b>
7	This car is fast, _____ it is also very noisy. a) So      b) and      c) but      d) because
8	He bought some gifts for his friends _____ it's Christmas. a) because      b) however      c) so      d) while
Nº	<b>Utiliza adecuadamente los géneros y los números gramaticales, para hacer que los sustantivos, adjetivos y pronombres concuerden correctamente.</b>
9	Juan is a travel agent. _____ job is _____ a) his / interesting      b) her / boring      c) his/ delicious
10	Tomorrow, I will buy a lot of _____ at the supermarket. a) glass      b) suns      c) food      d) people
<b>Semántica</b>	
Nº	<b>Comprende y utiliza correctamente las expresiones idiomáticas y los modismos</b>
11	Wow, it _____! I can't afford it. a) costs an arm and a leg b) kills two birds with a stone c) rains cats and dogs d) is busy as a bee
12	The phrase: "Break a leg", means... a) Enjoy your life.      b) I hate you.      c) Karma.      d) Good luck.
Nº	<b>Identifica y utiliza correctamente los significados connotativos de las palabras</b>
13	What does "once in a blue moon" mean?

	<p>a) usually</p> <p>b) sometimes</p> <p>c) hardly ever</p> <p>d) The moon is blue</p>
<b>Nº</b>	<b>Comprende y utiliza correctamente los diferentes significados las palabras según el contexto</b>
<b>14</b>	I need to <b>book</b> a room for my next vacation.
	<p>a) accomadation</p> <p>b) novel</p> <p>c) arrange</p> <p>d) publication</p>
<b>Nº</b>	<b>Identifica y corrige adecuadamente los errores</b>
<b>15</b>	<p>Please, identify the mistake and rewrite the sentence correctly:</p> <p>She should takes a painkiller.</p> <p>_____.</p>
<b>Pragmática</b>	
<b>Nº</b>	<b>Utiliza los verbos pertinentes para darle secuencia a sus acciones</b>
<b>16</b>	<p>Next time, I will ask the address so I won't _____ on this district.</p> <p>a) go    b) get lost    c) appear    d) be</p>
<b>Nº</b>	<b>Identifica adecuadamente los diferentes roles y posiciones en los diálogos escritos</b>
<b>17</b>	<p><b>Put the conversation in order from 1 to 4</b></p> <p>_____ How often should I take the pill?</p> <p>_____ You should take a pill and rest</p> <p>_____ Yes, I've got a headache . What should I do?</p> <p>_____ Good morning. Can I help you?</p> <p>a) 3-4-1-2</p> <p>b) 1-2-3-4</p> <p>c) 4-3-2-1</p> <p>d) 2-4-1-3</p>
<b>Nº</b>	<b>En la redacción usa adecuadamente recursos como pausas, cambios de tema y repetición</b>
<b>18</b>	<p>I just felt sad that night. _____ I feel better now.</p> <p>a) Anyway.    b) Because    c) Also    d) So.</p>
<b>Nº</b>	<b>Utiliza la gramática de manera apropiada considerando los contextos formales e informales</b>

19	"I think he won't come cuz yesterday I knew he was sick". About the word, is it a formal or an informal expression?
	a) Formal    b) Informal    c) I need more information.
Nº	<b>Utiliza correctamente los recursos gramaticales para enfatizar o atenuar la expresión de emociones, actitudes y opiniones</b>
20	A: Henry went to the restaurant, he found an insect in his soup B: _____
	a) You're losing your mind.    b) How disgusting!    c) Take it easy.    d) Congratulations!

**¡Gracias por su participación!**



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**Escuela de posgrado**

**Programa académico de Maestría en Educación con mención en idioma extranjero**

**Cuestionario de gramática del idioma inglés**

El presente instrumento posee como objetivo conocer su dominio del idioma inglés en un instituto de educación superior, 2023 después de la aplicación de 8 sesiones de aprendizaje donde se reforzó la gramática.

**Instrucción:**

Lea atentamente cada ítem y marque una de las alternativas de las expuestas con un aspa, siendo aquella que usted estime correcta.

Forma	
Nº	<b>Utiliza correctamente la ortografía incluyendo, mayúsculas, minúsculas y puntuación.</b>
1	The sentence: "i goes to the park every sunday,so i run into."
	a) It's correct.                      b) I'm not sure.                      c) It's not correct
2	The sentence: "The movie was so funny, but it took too much time".
	a)            It's correct.                      b) I'm not sure.                      c) It's not correct
Nº	<b>Usa adecuadamente los verbos y sujetos.</b>
3	Yesterday, I _____ to the cinema.

	b) was      b) am      c) will      d) went
4	_____ bakes a delicious chocolate cake.
	b) It      b) I      c) You      d) She
Nº	<b>Usa correctamente los tiempos verbales.</b>
5	You _____ (not/ study ) at Senati.
	a) isn't studying    b) study    c) don't study    d) ar't studying
6	She should _____ (eat) vegetables every day.

	a) eat      b) eats      c) eated      d) is eateing
Nº	<b>Utiliza adecuadamente los conectores, tanto gramaticales como lógicos, para estructurar correctamente sus ideas y hacer que el texto sea coherente.</b>
7	This motorbike is new, _____ it is not very fast.
	b) So    b) and      c) but      d) because
8	She bought some gifts for her mother _____ it's Mother's Day.
	b) because      b) however      c) so      d) while
Nº	<b>Utiliza adecuadamente los géneros y los números gramaticales, para hacer que los sustantivos, adjetivos y pronombres concuerden correctamente.</b>
9	Juana is a teacher. ____ job is _____
	b) his / interesting    b) her / boring    c) his/ delicious
10	Tomorrow, I will buy a lot of _____ at the supermarket.
	b) glass      b) suns      c) food      d) people

### Semántica

Nº	<b>Comprende y utiliza correctamente las expresiones idiomáticas y los modismos</b>
11	This exam is _____.
	e) costs an arm and a leg f) kills two birds with a stone g) a piece of cake h) is busy as a bee
12	The phrase: "Take it easy", means...

	b) It's difficult .    b) It's easy    c) Relax.    d) Good luck.
<b>Nº</b>	<b>Identifica y utiliza correctamente los significados connotativos de las palabras</b>
<b>13</b>	What does "once in a blue moon " mean?
	e) usually f) sometimes g) hardly ever h) The moon is blue
<b>Nº</b>	<b>Comprende y utiliza correctamente los diferentes significados las palabras según el contexto</b>
<b>14</b>	What's the function of the word " play" in the following sentence? I'd like to watch that famous <b>play</b> at the theatre in Broadway.
	a) play is a verb b) play is a noun c) play is a subject d) play is an adverb
<b>Nº</b>	<b>Identifica y corrige adecuadamente los errores</b>
<b>15</b>	Please, identify the mistake and rewrite the sentence correctly: She may eats healthy food.
	_____.
<b>Pragmática</b>	
<b>Nº</b>	<b>Utiliza los verbos pertinentes para darle secuencia a sus acciones</b>
<b>16</b>	Next time, I will ask the address so I won't _____ on this neighborhood.
	b) go    b) get lost    c) appear    d) be
<b>Nº</b>	<b>Identifica adecuadamente los diferentes roles y posiciones en los diálogos escritos</b>
<b>17</b>	<b>Put the conversation in order from 1 to 4</b> ____ Good morning. Can I help you? ____ Yes, I've got a stomachache. What should I do? ____ You should take a pill and drink a lot of water. ____ How often should I take the pill?
	e) 3-4-1-2 f) 1-2-3-4 g) 4-3-2-1 h) 2-4-1-3

Nº	<b>En la redacción usa adecuadamente recursos como pausas, cambios de tema y repetición</b>
18	I just felt sad yesterday. _____ I feel better now.
	b) Anyway.    b) Because    c) Also    d) So.
Nº	<b>Utiliza la gramática de manera apropiada considerando los contextos formales e informales</b>
19	“Howdy! Are you ready for the big party today?. About the word, is it a formal or an informal expression?
	b) Formal    b) Informal    c) I need more information.
Nº	<b>Utiliza correctamente los recursos gramaticales para enfatizar o atenuar la expresión de emociones, actitudes y opiniones</b>
20	A: Fernando won the lottery. B: _____
	b) You´re losing your mind.    b) How disgusting!    c)I´m sorry to hear that    d) Congratulations!

#### Anexo 4. Validez de instrumentos

### Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “ Pre – test diagnóstico de la gramática del idioma inglés.”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

#### 1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Aracelli del Carmen Gonzales Sánchez		
Grado profesional:	Maestría (    )	Doctor	(X)
Área de formación académica:	Clínica (    )	Social	(    )
	Educativa (    )	Organizacional	(    )
Áreas de experiencia profesional:	Educación - Metodología		
Institución donde labora:	Directora IEP Santísima Trinidad		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años (    )		
	Más de 5 años (X)		

Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	
---	--

**2. Datos generales del juez**

**3. ¿Propósito de la evaluación:**

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

Nombre de la Prueba:	Pre test
Autora:	Jovana Elena Leiva Bancayan
Procedencia:	De elaboración propia
Administración:	Teams
Tiempo de aplicación:	45 min
Ámbito de aplicación:	Virtual

**Datos de la escala:** Cuestionario

**4. Soporte teórico**

(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición

<p>DICOTOMICA BIEN (1) MAL (0)</p>	<p>Forma Semántica Pragmática</p>	<p>Forma: . La primera dimensión, la forma en gramática, se refiere a la organización y presentación precisas de una palabra, frase u oración en el lenguaje, en este caso, inglés. Por tanto, la estructura de los términos, los tiempos verbales, la concordancia de género y número, el orden de las palabras y otros aspectos gramaticales juegan optimizan la transmisión y comprensión de los significados (Srinivas, 2019).</p> <p>Semántica: La segunda dimensión, semántica focalizada en la gramática, respecta al análisis la configuración y presentación del significado; así como también cómo se construye y se interpreta en el lenguaje; involucrando la examinación de las normas y los principios que basan la relación entre las palabras y las estructuras lingüísticas en favor de la expresión de significados en un contexto comunicativo delimitado. Por tanto, se centra en las conexiones entre significados como de sinonimia y antonimia, la polisemia y la homonimia (Mandasari &amp; Wahyudin, 2021)</p> <p>Pragmática : La tercera dimensión, pragmática, se entiende como al modo en que el significado de las palabras, las oraciones y las estructuras gramaticales se encuentran afectados por las variables contextuales y las intenciones comunicativas de los sujetos</p>
--	---	--



**5. Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación a usted le presento el cuestionario Pre-test de elaborado por Jovana Elena Leiva Bancayan en el año 2023 de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

**Dimensiones del instrumento:**

- Primera dimensión: Forma
- Objetivos de la Dimensión: El instrumento mide si el estudiante utiliza adecuadamente la ortografía, mayúsculas, minúsculas, acentos y puntuaciones. Así como si usa adecuadamente los verbos, sujetos, conectores gramaticales y lógicos. También si utiliza adecuadamente los géneros y los números gramaticales, para hacer que sustantivos, adjetivos y pronombres concuerden correctamente.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Utiliza correctamente la ortografía incluyendo, mayúsculas, minúsculas, acentos y puntuación.	<p>1.The sentence: He was watching a video and i was drinking a coffee at the cafe...</p> <p>a) It's correct      b) I'm not sure      c) It's not correct.</p> <p>2. The sentence: The concert was funny, but I'm so tired right now.</p> <p>a) It's correct      b) I'm not sure      c) It's not correct.</p>	4	4	4	-----
Usa adecuadamente los verbos y sujetos	<p>Fill in the blanks with a pronoun and the correct form of the verb</p> <p>3) Last night, I _____ drinking a glass of milk.</p> <p>a) was    b) am      c) will                      d) were</p> <p>4) _____work to get some money.</p> <p>a) It            b) I            c) He                      d) She</p>	4	4	4	-----

<p>Usa e identifica correctamente los tiempos verbales.</p>	<p>Complete the sentence with the correct form of the verb</p> <p>5) They _____ (not / work) at Senati last year.  a) didn't worked    b) worked    c) didn't work    d) wasn't work</p> <p>6) She _____ (eat) apples every Monday.  a) ate    b) eats    c) eated    d) is eating</p>	<p>4</p>	<p>4</p>	<p>4</p>	<p>-----</p>
<p>Utiliza adecuadamente los conectores, tanto gramaticales como lógicos, para estructurar correctamente sus ideas y hacer que el texto sea coherente</p>	<p>Choose the correct connector for the sentence</p> <p>7.This car is fast, _____ it is also very noisy  a) So    b) and    c) but    d) because</p> <p>8. He bought some gifts for his Friends _____ it's Christmas  a) because    b) however    c) so    d)while</p>	<p>4</p>	<p>4</p>	<p>4</p>	<p>-----</p>
<p>Utiliza adecuadamente los géneros y los números gramaticales, para hacer que los sustantivos, adjetivos y pronombres</p>	<p>Read the sentences. Choose an adjective to describe their Jobs and the correct possessive adjective.</p> <p>9.Juan is a travel agent. ____ job is _____  c) his / interesting  d) her / boring  e) his/ delicious</p> <p>10. Tomorrow, I will buy a lot of _____ at the supermarket  a) glass    b) suns    c)food    d) people</p>	<p>4</p>	<p>4</p>	<p>4</p>	<p>-----</p>

concuermen correctamente					
-----------------------------	--	--	--	--	--

Segunda dimensión: Semántica

- **Objetivos de la Dimensión:** El instrumento mide que el estudiante comprende y utiliza las expresiones idiomáticas y modismos, identifica y utiliza los significados connotativos de las palabras, comprende los diferentes significados de las palabras según el contexto, e identifique y corrija adecuadamente los errores.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comprende y utiliza correctamente las expresiones idiomáticas y los modismos	Complete the sentence with the correct idiom: 11. Wow, it _____! I can't afford it. i) costs an arm and a leg j) kills two birds with a stone k) rains cats and dogs l) is busy as a bee  12. The phrase: "Break a leg" means.. a) Enjoy your life b) I hate you c) Karma d) Good luck.	4	4	4	-----
Identifica y utiliza correctamente los significados connotativos de las palabras.	Read the questions and answer 13. What does "once in a blue moon" mean? i) usually j) sometimes k) hardly ever l) The moon is blue	4	4	4	-----

<p>Comprende y utiliza correctamente los diferentes significados de las palabras según el contexto.</p>	<p>What does “book” mean in the following sentence ?  14. I need to book a room for my next vacation.  a) accomadation  b) novel  c) arrange  d) publication</p>	<p>4</p>	<p>4</p>	<p>4</p>	<p>-----</p>
<p>Identifica y corrige adecuadamente los errores.</p>	<p>Find the grammatical error and rewrite the sentence correctly.</p> <p>15. She should takes a painkiller.</p> <hr/>	<p>4</p>	<p>4</p>	<p>4</p>	<p>-----</p>



Tercera dimensión: Pragmática

- Objetivos de la Dimensión: El estudiante utiliza los verbos adecuadamente para dar secuencia a sus acciones, identifica adecuadamente roles y posiciones en diálogos escritos, usa adecuadamente recursos como pausas ,utiliza la gramática de manera apropiada diferenciando contextos formales e informales y utiliza correctamente los recursos gramaticales para enfatizar expresiones , emociones y opiniones.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Utiliza los verbos pertinentes para darle secuencia a sus acciones.	16. Next time, I will ask the address so I won't _____ on this district.  a) Go b) get lost c) appear d) be	4	4	4	-----

<p>Identifica adecuadamente los diferentes roles y posiciones en los diálogos escritos</p>	<p>17. Put the conversation in order from 1 to 4</p> <p>_____ How often should I take the pill?          _____ You should take a pill and rest          _____ Yes, I've got a headache . What should I do?          _____ Good morning. Can I help you?</p> <p>i) 3-4-1-2          j) 1-2-3-4          k) 4-3-2-1          l) 2-4-1-3</p>	4	4	4	-----
<p>En la redacción usa adecuadamente recursos como pausas y evita la repetición</p>	<p>Read the sentences and choose the correct option.</p> <p>18. I just felt sad that night. _____ I feel better now</p> <p>a) Luckily b) Because c) Also d) So</p>	4	4	4	-----
<p>Utiliza la gramática de manera apropiada considerando los contextos formales e informales</p>	<p>About the word cuz choose is it a formal or an informal expression</p> <p>19. I think he won't come cuz yesterday I knew he was sick</p> <p>a) Formal b) Informal c) I need more information</p>	4	4	4	-----



<p>Utiliza correctamente los recursos gramaticales para enfatizar o atenuar la expresión de emociones, actitudes y opiniones</p>	<p>Choose the correct expression according to the sentence  20. A: Henry went to the restaurant, he found an insect in his soup  B: _____  a) You're losing your mind. b) How disgusting!  c) Take it easy. d) Congratulations!</p>	4	4	4	-----
--	---	---	---	---	-------




---

DNI 06673412



# UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Escuela de posgrado

Programa académico de Maestría en Educación con mención en idioma extranjero

## Cuestionario de gramática del idioma inglés

### Introducción:

El presente instrumento posee como objetivo conocer el nivel de gramática del idioma inglés en un instituto de educación superior, 2023.

### Instrucción:

Lea atentamente cada ítem y marque una de las alternativas de las expuestas con un aspa, siendo aquella que usted estime correcta.

<b>Forma</b>	
<b>Nº</b>	<b>Utiliza correctamente la ortografía incluyendo, mayúsculas, minúsculas y puntuación.</b>
<b>1</b>	The sentence: "He was watching a video and i was drinking a coffee at the cafe..." c) It's correct.                      b) I'm not sure.                      c) It's not correct
<b>2</b>	The sentence: "The concert was really funny, but I'm so tired right now". a) It's correct.                      b) I'm not sure.                      c) It's not correct
<b>Nº</b>	<b>Usa adecuadamente los verbos y sujetos.</b>
<b>3</b>	Last night, I ___ drinking a glass of milk. c) was                      b) am                      c) will                      d) were
<b>4</b>	_____ work to get some money. c) It                      b) I                      c) He                      d) She
<b>Nº</b>	<b>Usa correctamente los tiempos verbales.</b>
<b>5</b>	They _____ (not / work) at Senati last year. a) didn't worked                      b) worked                      c) didn't work                      d) wasn't work
<b>6</b>	She _____ (eat) apples every Monday. a) ate                      b) eats                      c) eated                      d) is eateing

Nº	<b>Utiliza adecuadamente los conectores, tanto gramaticales como lógicos, para estructurar correctamente sus ideas y hacer que el texto sea</b>
----	---

	<b>coherente.</b>
--	-------------------

7	This car is fast, _____ it is also very noisy. c) So    b) and    c) but    d) because
---	---

8	He bought some gifts for his friends _____ it's Christmas. c) because    b) however    c) so    d) while
---	---

Nº	<b>Utiliza adecuadamente los géneros y los números gramaticales, para hacer que los sustantivos, adjetivos y pronombres concuerden correctamente.</b>
----	---

9	Juan is a travel agent. _____ job is _____ f) his / interesting    b) her / boring    c) his/ delicious
---	--

10	Tomorrow, I will buy a lot of _____ at the supermarket. c) glass    b) suns    c) food    d) people
----	--

	<b>Semántica</b>
--	------------------

Nº	<b>Comprende y utiliza correctamente las expresiones idiomáticas y los modismos</b>
----	---

11	Wow, it _____! I can't afford it. m) costs an arm and a leg n) kills two birds with a stone o) rains cats and dogs p) is busy as a bee
----	--

12	The phrase: "Break a leg", means... c) Enjoy your life.    b) I hate you.    c) Karma.    d) Good luck.
----	--

Nº	<b>Identifica y utiliza correctamente los significados connotativos de las palabras</b>
----	---

13	What does "once in a blue moon " mean? m) usually n) sometimes o) hardly ever p) The moon is blue
----	---

Nº	<b>Comprende y utiliza correctamente los diferentes significados las palabras según el contexto</b>
----	---

14	I need to <b>book</b> a room for my next vacation.
----	--

	<p>a) accomadation</p> <p>b) novel</p> <p>c) arrange</p> <p>d) publication</p>
<b>Nº</b>	<b>Identifica y corrige adecuadamente los errores</b>
<b>15</b>	<p>Please, identify the mistake and rewrite the sentence correctly:</p> <p>She should takes a painkiller.</p> <p>_____.</p>
<b>Pragmática</b>	
<b>Nº</b>	<b>Utiliza los verbos pertinentes para darle secuencia a sus acciones</b>
<b>16</b>	<p>Next time, I will ask the address so I won't _____ on this district.</p> <p>c) go      b) get lost      c) appear      d) be</p>
<b>Nº</b>	<b>Identifica adecuadamente los diferentes roles y posiciones en los diálogos escritos</b>
<b>17</b>	<p><b>Put the conversation in order from 1 to 4</b></p> <p>_____ How often should I take the pill? _____</p> <p>You should take a pill and rest</p> <p>_____ Yes, I've got a headache . What should I do? _____</p> <p>Good morning. Can I help you?</p> <p>m) 3-4-1-2</p> <p>n) 1-2-3-4</p> <p>o) 4-3-2-1</p> <p>p) 2-4-1-3</p>
<b>Nº</b>	<b>En la redacción usa adecuadamente recursos como pausas, cambios de tema y repetición</b>
<b>18</b>	<p>I just felt sad that night. _____ I feel better now.</p> <p>c) Anyway.      b) Because      c) Also      d) So.</p>
<b>Nº</b>	<b>Utiliza la gramática de manera apropiada considerando los contextos formales e informales</b>
<b>19</b>	<p>"I think he won't come <b>cuz</b> yesterday I knew he was sick". About the word, is it a formal or an informal expression?</p> <p>c) Formal      b) Informal      c) I need more information.</p>
<b>Nº</b>	<b>Utiliza correctamente los recursos gramaticales para enfatizar o atenuar la expresión de emociones, actitudes y opiniones</b>
<b>20</b>	<p>A: Henry went to the restaurant, he found an insect in his soup B:</p> <p>_____</p> <p>c) You're losing your mind.      b) How disgusting!      c) Take it easy.      d) Congratulations!</p>

¡Gracias por su participación!



# UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Escuela de posgrado

Programa académico de Maestría en Educación con mención en idioma extranjero

Cuestionario de gramática del idioma inglés

## Introducción:

El presente instrumento posee como objetivo conocer su dominio del idioma inglés en un instituto de educación superior, 2023 después de la aplicación de 8 sesiones de aprendizaje donde se reforzó la gramática.

## Instrucción:

Lea atentamente cada ítem y marque una de las alternativas de las expuestas con un aspa, siendo aquella que usted estime correcta.

<b>Forma</b>	
<b>Nº</b>	<b>Utiliza correctamente la ortografía incluyendo, mayúsculas, minúsculas y puntuación.</b>
<b>1</b>	The sentence: "i goes to the park every sunday,so i run into." d) It's correct.                      b) I'm not sure.                      c) It's not correct
<b>2</b>	The sentence: "The movie was so funny, but it took too much time". a)        It's correct.                      b) I'm not sure.                      c) It's not correct
<b>Nº</b>	<b>Usa adecuadamente los verbos y sujetos.</b>
<b>3</b>	Yesterday, I _____ to the cinema. d) was                      b) am                      c) will                      d) went
<b>4</b>	_____ bakes a delicious chocolate cake. d) It                      b) I                      c) You                      d) She
<b>Nº</b>	<b>Usa correctamente los tiempos verbales.</b>
<b>5</b>	You _____ (not/ study ) at Senati.

	a) isn't studying    b) study    c) don't study    d) ar't studying
6	She should _____ (eat) vegetables every day.
	a) eat            b) eats            c) eated            d) is eateing
Nº	<b>Utiliza adecuadamente los conectores, tanto gramaticales como lógicos, para estructurar correctamente sus ideas y hacer que el texto sea</b>

	<b>coherente.</b>
7	This motorbike is new, _____ it is not very fast.
	d) So    b) and            c) but            d) because
8	She bought some gifts for her mother _____ it's Mother's Day.
	d) because            b) however            c) so            d) while
Nº	<b>Utiliza adecuadamente los géneros y los números gramaticales, para hacer que los sustantivos, adjetivos y pronombres concuerden correctamente.</b>
9	Juana is a teacher. ____ job is _____
	g) his / interesting    b) her / boring    c) his/ delicious
10	Tomorrow, I will buy a lot of _____ at the supermarket.
	d) glass            b) suns            c) food            d) people

**Semántica**

Nº	<b>Comprende y utiliza correctamente las expresiones idiomáticas y los modismos</b>
11	This exam is _____.
	q) costs an arm and a leg r) kills two birds with a stone s) a piece of cake t) is busy as a bee
12	The phrase: "Take it easy", means...
	d) It's difficult .    b) It's easy            c) Relax.            d) Good luck.
Nº	<b>Identifica y utiliza correctamente los significados connotativos de las palabras</b>
13	What does "once in a blue moon " mean?

	<p>q) usually  r) sometimes  s) hardly ever  t) The moon is blue</p>
<b>Nº</b>	<b>Comprende y utiliza correctamente los diferentes significados las palabras según el contexto</b>
<b>14</b>	<p>What's the function of the word " play" in the following sentence? I'd like to watch that famous <b>play</b> at the theatre in Broadway.</p> <p>a) play is a verb  b) play is a noun  c) play is a subject  d) play is an adverb</p>
<b>Nº</b>	<b>Identifica y corrige adecuadamente los errores</b>
<b>15</b>	<p>Please, identify the mistake and rewrite the sentence correctly:  She may eats healthy food.</p> <p>_____.</p>
<b>Pragmática</b>	
<b>Nº</b>	<b>Utiliza los verbos pertinentes para darle secuencia a sus acciones</b>
<b>16</b>	<p>Next time, I will ask the address so I won't _____ on this neighborhood.</p> <p>d) go      b) get lost      c) appear      d) be</p>
<b>Nº</b>	<b>Identifica adecuadamente los diferentes roles y posiciones en los diálogos escritos</b>
<b>17</b>	<p><b>Put the conversation in order from 1 to 4</b></p> <p>_____ Good morning. Can I help you?  _____ Yes, I've got a stomachache. What should I do?  _____ You should take a pill and drink a lot of water.  _____ How often should I take the pill?</p> <p>q) 3-4-1-2  r) 1-2-3-4  s) 4-3-2-1  t) 2-4-1-3</p>
<b>Nº</b>	<b>En la redacción usa adecuadamente recursos como pausas, cambios de tema y repetición</b>
<b>18</b>	<p>I just felt sad yesterday. _____ I feel better now.</p> <p>d) Anyway.      b) Because      c) Also      d) So.</p>

Nº	<b>Utiliza la gramática de manera apropiada considerando los contextos formales e informales</b>
19	“Howdy! Are you ready for the big party today?. About the word, is it a formal or an informal expression?
	d) Formal    b) Informal    c) I need more information.
Nº	<b>Utiliza correctamente los recursos gramaticales para enfatizar o atenuar la expresión de emociones, actitudes y opiniones</b>
20	A: Fernando won the lottery. B: _____
	d) You’re losing your mind.    b) How disgusting!    c) I’m sorry to hear that d) Congratulations!

**¡Gracias por su participación!**

## **Evaluación por juicio de expertos**

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “ Pre – test diagnóstico de la gramática del idioma inglés.”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

### **6. Datos generales del juez**

Nombre del juez:	Chéryl Ornella Mazzeto Cotrina	
Grado profesional:	Maestría ( x      )	Doctor (      )
Área de formación académica:	Clínica (      )	Social (      )
	Educativa ( x )	Organizacional (      )
Áreas de experiencia profesional:	Centro de idiomas UCV – Chiclayo Centro de idiomas USS- Chiclayo	
Institución donde labora:	Coordinadora PEAD- Centro de idiomas -Universidad Señor de Sipán	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años (      )	
	Más de 5 años ( x      )	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	No corresponde	

### **7. Datos generales del juez**



**8. ¿Propósito de la evaluación:**

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

Nombre de la Prueba:	Pre test
Autora:	Jovana Elena Leiva Bancayan
Procedencia:	De elaboración propia
Administración:	Teams
Tiempo de aplicación:	45 min
Ámbito de aplicación:	Virtual

**Datos de la escala:** Cuestionario

**9. Soporte teórico**

(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
-------------	----------------------------	------------

<p>DICOTOMICA BIEN (1) MAL (0)</p>	<p>Forma Semántica Pragmática</p>	<p>Forma: . La primera dimensión, la forma en gramática, se refiere a la organización y presentación precisas de una palabra, frase u oración en el lenguaje, en este caso, inglés. Por tanto, la estructura de los términos, los tiempos verbales, la concordancia de género y número, el orden de las palabras y otros aspectos gramaticales juegan optimizan la transmisión y comprensión de los significados (Srinivas, 2019).</p> <p>Semántica: La segunda dimensión, semántica focalizada en la gramática, respecta al análisis la configuración y presentación del significado; así como también cómo se construye y se interpreta en el lenguaje; involucrando la examinación de las normas y los principios que basan la relación entre las palabras y las estructuras lingüísticas en favor de la expresión de significados en un contexto comunicativo delimitado. Por tanto, se centra en las conexiones entre significados como de sinonimia y antonimia, la polisemia y la homonimia (Mandasari &amp; Wahyudin, 2021)</p> <p>Pragmática : La tercera dimensión, pragmática, se entiende como al modo en que el significado de las palabras, las oraciones y las estructuras gramaticales se encuentran afectados por las variables contextuales y las intenciones comunicativas de los sujetos</p>
--	---	--

**10. Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación a usted le presento el cuestionario Pre-test de elaborado por Jovana Elena Leiva Bancayan en el año 2023 de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

**Dimensiones del instrumento:**

- Primera dimensión: Forma
- Objetivos de la Dimensión: El instrumento mide si el estudiante utiliza adecuadamente la ortografía, mayúsculas, minúsculas, acentos y puntuaciones. Así como si usa adecuadamente los verbos, sujetos, conectores gramaticales y lógicos. También si utiliza adecuadamente los géneros y los números gramaticales, para hacer que sustantivos, adjetivos y pronombres concuerden correctamente.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Utiliza correctamente la ortografía incluyendo, mayúsculas, minúsculas, acentos y puntuación.	<p>1.The sentence: He was watching a video and i was drinking a coffee at the cafe...</p> <p>a) It's correct      b) I'm not sure      c) It's not correct.</p> <p>2. The sentence: The concert was funny, but I'm so tired right now.</p> <p>a) It's correct      b) I'm not sure      c) It's not correct.</p>	4	4	4	
Usa adecuadamente los verbos y sujetos	<p>Fill in the blanks with a pronoun and the correct form of the verb</p> <p>3) Last night, I _____ drinking a glass of milk.</p> <p>a) was      b) am      c) will      d) were</p> <p>4) _____ work to get some money.</p> <p>a) It      b) I      c) He      d) She</p>	4	4	4	

<p>Usa e identifica correctamente los tiempos verbales.</p>	<p>Complete the sentence with the correct form of the verb</p> <p>5) They _____ (not / work) at Senati last year.  a) didn't worked      b) worked      c) didn't work      d) wasn't work</p> <p>6) She _____ (eat) apples every Monday.  a) ate                  b) eats                  c) eated                  d) is eating</p>	4	4	4	<p>Use a hyphen or slash between not and the verb.</p>
<p>Utiliza adecuadamente los conectores, tanto gramaticales como lógicos, para estructurar correctamente sus ideas y hacer que el texto sea coherente</p>	<p>Choose the correct connector for the sentence</p> <p>7. This car is fast, _____ it is also very noisy  b) So      b) and      c) but      d) because</p> <p>8. He bought some gifts for his Friends _____ it's Christmas  a) because      b) however      c) so      d) while</p>	4	4	4	
<p>Utiliza adecuadamente los géneros y los números gramaticales, para hacer que los sustantivos, adjetivos y pronombres concuerden correctamente</p>	<p>Read the sentences. Choose an adjective to describe their Jobs and the correct possessive adjective.</p> <p>9. Juan is a travel agent. _____ job is _____  h) his / interesting  i) her / boring  j) his/ delicious</p> <p>10. Tomorrow, I will buy a lot of _____ at the supermarket  b) glass      b) suns                  c) food                  d) people</p>	4	4	4	

Segunda dimensión: Semántica

- Objetivos de la Dimensión: El instrumento mide que el estudiante comprende y utiliza las expresiones idiomáticas y modismos, identifica y utiliza los significados connotativos de las palabras, comprende los diferentes significados de las palabras según el contexto, e identifique y corrija adecuadamente los errores.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
-------------	------	----------	------------	------------	-----------------------------------

<p>Comprende y utiliza correctamente las expresiones idiomáticas y los modismos</p>	<p>Complete the sentence with the correct idiom:</p> <p>11. Wow, it _____! I can't afford it.</p> <p>u) costs an arm and a leg v) kills two birds with a stone w) rains cats and dogs x) is busy as a bee</p> <p>12. The phrase: "Break a leg" means..</p> <p>a) Enjoy your life b) I hate you c) Karma d) Good luck.</p>	<p>4</p>	<p>4</p>	<p>4</p>	
<p>Identifica y utiliza correctamente los significados connotativos de las palabras.</p>	<p>Read the questions and answer</p> <p>13. What does "once in a blue moon" mean?</p> <p>u) usually v) sometimes w) hardly ever x) The moon is blue</p>	<p>4</p>	<p>4</p>	<p>4</p>	
<p>Comprende y utiliza correctamente los diferentes significados de las palabras según el contexto.</p>	<p>What does "book" mean in the following sentence ?</p> <p>14. I need to book a room for my next vacation.</p> <p>a) accomadation b) novel c) arrange d) publication</p>	<p>4</p>	<p>4</p>	<p>4</p>	<p>This is not the meaning of the word, the options are kind of function.</p>

Identifica y corrige adecuadamente los errores.	Find the grammatical error and rewrite the sentence correctly.  15. She should takes a painkiller. <hr/>	4	4	4	





Tercera dimensión: Pragmática

- Objetivos de la Dimensión: El estudiante utiliza los verbos adecuadamente para dar secuencia a sus acciones, identifica adecuadamente roles y posiciones en diálogos escritos, usa adecuadamente recursos como pausas ,utiliza la gramática de manera apropiada diferenciando contextos formales e informales y utiliza correctamente los recursos gramaticales para enfatizar expresiones , emociones y opiniones.



INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
-------------	------	----------	------------	------------	-----------------------------------

<p>Utiliza los verbos pertinentes para darle secuencia a sus acciones.</p>	<p>16. Next time, I will ask the address so I won't _____ on this district.</p> <p>b) Go b) get lost c) appear d) be</p>	<p>4</p>	<p>4</p>	<p>4</p>	
<p>Identifica adecuadamente los diferentes roles y posiciones en los diálogos escritos</p>	<p>17.Put the conversation in order from 1 to 4</p> <p>_____ How often should I take the pill?</p> <p>_____ You should take a pill and rest</p> <p>_____ Yes, I've got a headache . What should I do?</p> <p>_____ Good morning. Can I help you?</p> <p>u) 3-4-1-2</p> <p>v) 1-2-3-4</p> <p>w) 4-3-2-1</p> <p>x) 2-4-1-3</p>	<p>4</p>	<p>4</p>	<p>4</p>	
<p>En la redacción usa adecuadamente recursos como pausas y evita la repetición</p>	<p>Read the sentences and choose the correct option.</p> <p>18. I just felt sad that night. _____ I feel better now</p> <p>a) Luckily b)Because c) Also d) So</p>	<p>4</p>	<p>4</p>	<p>4</p>	

Utiliza la gramática de manera apropiada considerando los contextos formales e informales	About the word cuz choose is it a formal or an informal expression 19. I think he won't come cuz yesterday I knew he was sick a) Formal b) Informal c) I need more information	4	4	4	
Utiliza correctamente los recursos gramaticales para enfatizar o atenuar la expresión de emociones, actitudes y opiniones	Choose the correct expression according to the sentence 20. A: Henry went to the restaurant, he found an insect in his soup B: _____ b) You're losing your mind. b) How disgusting! c) Take it easy. d) Congratulations!	4	4	4	




---

Mg. Mazzeto Cotrina Chéryl Ornella.  
DNI: 47171039



# UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Escuela de posgrado

Programa académico de Maestría en Educación con mención en idioma extranjero

## Cuestionario de gramática del idioma inglés

### Introducción:

El presente instrumento posee como objetivo conocer el nivel de gramática del idioma inglés en un instituto de educación superior, 2023.

### Instrucción:

Lea atentamente cada ítem y marque una de las alternativas de las expuestas con un aspa, siendo aquella que usted estime correcta.

<b>Forma</b>	
<b>Nº</b>	<b>Utiliza correctamente la ortografía incluyendo, mayúsculas, minúsculas y puntuación.</b>
<b>1</b>	The sentence: "He was watching a video and i was drinking a coffee at the cafe..." e) It's correct.                      b) I'm not sure.                      c) It's not correct
<b>2</b>	The sentence: "The concert was really funny, but I'm so tired right now". a) It's correct.                      b) I'm not sure.                      c) It's not correct
<b>Nº</b>	<b>Usa adecuadamente los verbos y sujetos.</b>
<b>3</b>	Last night, I ___ drinking a glass of milk. e) was                      b) am                      c) will                      d) were
<b>4</b>	_____ work to get some money. e) It                      b) I                      c) He                      d) She
<b>Nº</b>	<b>Usa correctamente los tiempos verbales.</b>
<b>5</b>	They _____ (not / work) at Senati last year. a) didn't worked                      b) worked                      c) didn't work                      d) wasn't work
<b>6</b>	She _____ (eat) apples every Monday. a) ate                      b) eats                      c) eated                      d) is eateing

Nº	<b>Utiliza adecuadamente los conectores, tanto gramaticales como lógicos, para estructurar correctamente sus ideas y hacer que el texto sea</b>
----	---

	<b>coherente.</b>
--	-------------------

7	This car is fast, _____ it is also very noisy. e) So    b) and    c) but    d) because
---	---

8	He bought some gifts for his friends _____ it's Christmas. e) because    b) however    c) so    d) while
---	---

Nº	<b>Utiliza adecuadamente los géneros y los números gramaticales, para hacer que los sustantivos, adjetivos y pronombres concuerden correctamente.</b>
----	---

9	Juan is a travel agent. _____ job is _____ k) his / interesting    b) her / boring    c) his/ delicious
---	--

10	Tomorrow, I will buy a lot of _____ at the supermarket. e) glass    b) suns    c) food    d) people
----	--

	<b>Semántica</b>
--	------------------

Nº	<b>Comprende y utiliza correctamente las expresiones idiomáticas y los modismos</b>
----	---

11	Wow, it _____! I can't afford it. y) costs an arm and a leg z) kills two birds with a stone    aa) rains cats and dogs bb) is busy as a bee
----	--

12	The phrase: "Break a leg", means... e) Enjoy your life.    b) I hate you.    c) Karma.    d) Good luck.
----	--

Nº	<b>Identifica y utiliza correctamente los significados connotativos de las palabras</b>
----	---

13	What does "once in a blue moon " mean? y) usually z) sometimes aa) hardly ever bb) The moon is blue
----	---

Nº	<b>Comprende y utiliza correctamente los diferentes significados las palabras según el contexto</b>
----	---

14	I need to <b>book</b> a room for my next vacation.
----	--

	<p>a) accomadation</p> <p>b) novel</p> <p>c) arrange</p> <p>d) publication</p>
<b>Nº</b>	<b>Identifica y corrige adecuadamente los errores</b>
<b>15</b>	<p>Please, identify the mistake and rewrite the sentence correctly:</p> <p>She should takes a painkiller.</p> <p>_____.</p>
<b>Pragmática</b>	
<b>Nº</b>	<b>Utiliza los verbos pertinentes para darle secuencia a sus acciones</b>
<b>16</b>	<p>Next time, I will ask the address so I won't _____ on this district.</p> <p>e) go      b) get lost      c) appear      d) be</p>
<b>Nº</b>	<b>Identifica adecuadamente los diferentes roles y posiciones en los diálogos escritos</b>
<b>17</b>	<p><b>Put the conversation in order from 1 to 4</b></p> <p>_____ How often should I take the pill? _____</p> <p>You should take a pill and rest</p> <p>_____ Yes, I've got a headache . What should I do? _____</p> <p>Good morning. Can I help you?</p> <p>y) 3-4-1-2</p> <p>z) 1-2-3-4    aa) 4-3-2-1    bb) 2-4-1-3</p>
<b>Nº</b>	<b>En la redacción usa adecuadamente recursos como pausas, cambios de tema y repetición</b>
<b>18</b>	<p>I just felt sad that night. _____ I feel better now.</p> <p>e) Anyway.      b) Because      c) Also      d) So.</p>
<b>Nº</b>	<b>Utiliza la gramática de manera apropiada considerando los contextos formales e informales</b>
<b>19</b>	<p>"I think he won't come <b>cuz</b> yesterday I knew he was sick". About the word, is it a formal or an informal expression?</p> <p>e) Formal      b) Informal      c) I need more information.</p>
<b>Nº</b>	<b>Utiliza correctamente los recursos gramaticales para enfatizar o atenuar la expresión de emociones, actitudes y opiniones</b>
<b>20</b>	<p>A: Henry went to the restaurant, he found an insect in his soup B:</p> <p>_____</p> <p>e) You're losing your mind.      b) How disgusting!      c) Take it easy.      d) Congratulations!</p>

¡Gracias por su participación!



# UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Escuela de posgrado

Programa académico de Maestría en Educación con mención en idioma extranjero

Cuestionario de gramática del idioma inglés

## Introducción:

El presente instrumento posee como objetivo conocer su dominio del idioma inglés en un instituto de educación superior, 2023 después de la aplicación de 8 sesiones de aprendizaje donde se reforzó la gramática.

## Instrucción:

Lea atentamente cada ítem y marque una de las alternativas de las expuestas con un aspa, siendo aquella que usted estime correcta.

<b>Forma</b>	
<b>Nº</b>	<b>Utiliza correctamente la ortografía incluyendo, mayúsculas, minúsculas y puntuación.</b>
<b>1</b>	The sentence: "i goes to the park every sunday,so i run into." f) It's correct.                      b) I'm not sure.                      c) It's not correct
<b>2</b>	The sentence: "The movie was so funny, but it took too much time". a)        It's correct.                      b) I'm not sure.                      c) It's not correct
<b>Nº</b>	<b>Usa adecuadamente los verbos y sujetos.</b>
<b>3</b>	Yesterday, I _____ to the cinema. f) was                      b) am                      c) will                      d) went
<b>4</b>	_____ bakes a delicious chocolate cake. f) It                      b) I                      c) You                      d) She
<b>Nº</b>	<b>Usa correctamente los tiempos verbales.</b>
<b>5</b>	You _____ (not/ study ) at Senati.

	a) isn't studying    b) study    c) don't study    d) ar't studying
6	She should _____ (eat) vegetables every day.
	a) eat            b) eats            c) eated            d) is eateing
Nº	<b>Utiliza adecuadamente los conectores, tanto gramaticales como lógicos, para estructurar correctamente sus ideas y hacer que el texto sea</b>

	<b>coherente.</b>
7	This motorbike is new, _____ it is not very fast.
	f) So    b) and            c) but            d) because
8	She bought some gifts for her mother _____ it's Mother's Day.
	f) because            b) however            c) so            d) while
Nº	<b>Utiliza adecuadamente los géneros y los números gramaticales, para hacer que los sustantivos, adjetivos y pronombres concuerden correctamente.</b>
9	Juana is a teacher. ____ job is _____
	l) his / interesting    b) her / boring    c) his/ delicious
10	Tomorrow, I will buy a lot of _____ at the supermarket.
	f) glass            b) suns            c) food            d) people

**Semántica**

Nº	<b>Comprende y utiliza correctamente las expresiones idiomáticas y los modismos</b>
11	This exam is _____.
	cc) costs an arm and a leg    dd) kills two birds with a stone ee) a piece of cake ff) is busy as a bee
12	The phrase: "Take it easy", means...
	f) It's difficult .    b) It's easy            c) Relax.            d) Good luck.
Nº	<b>Identifica y utiliza correctamente los significados connotativos de las palabras</b>
13	What does "once in a blue moon " mean?



	cc) usually dd) sometimes ee) hardly ever ff) The moon is blue
<b>Nº</b>	<b>Comprende y utiliza correctamente los diferentes significados las palabras según el contexto</b>
<b>14</b>	What's the function of the word " play" in the following sentence? I'd like to watch that famous <b>play</b> at the theatre in Broadway. a) play is a verb b) play is a noun c) play is a subject d) play is an adverb
<b>Nº</b>	<b>Identifica y corrige adecuadamente los errores</b>
<b>15</b>	Please, identify the mistake and rewrite the sentence correctly: She may eats healthy food. _____ _____.
<b>Pragmática</b>	
<b>Nº</b>	<b>Utiliza los verbos pertinentes para darle secuencia a sus acciones</b>
<b>16</b>	Next time, I will ask the address so I won't _____ on this neighborhood. f) go      b) get lost      c) appear      d) be
<b>Nº</b>	<b>Identifica adecuadamente los diferentes roles y posiciones en los diálogos escritos</b>
<b>17</b>	<b>Put the conversation in order from 1 to 4</b> ____ Good morning. Can I help you? ____ Yes, I've got a stomachache. What should I do? ____ You should take a pill and drink a lot of water. ____ How often should I take the pill? cc) 3-4-1-2 dd) 1-2-3-4 ee) 4-3-2-1 ff) 2-4-1-3
<b>Nº</b>	<b>En la redacción usa adecuadamente recursos como pausas, cambios de tema y repetición</b>
<b>18</b>	I just felt sad yesterday. _____ I feel better now. f) Anyway.      b) Because      c) Also      d) So.

Nº	<b>Utiliza la gramática de manera apropiada considerando los contextos formales e informales</b>
19	“ <b>Howdy!</b> Are you ready for the big party today?. About the word, is it a formal or an informal expression? f) Formal    b) Informal    c) I need more information.
Nº	<b>Utiliza correctamente los recursos gramaticales para enfatizar o atenuar la expresión de emociones, actitudes y opiniones</b>
20	A: Fernando won the lottery. B: _____ f) You´re losing your mind.    b) How disgusting!    c)I´m sorry to hear that d) Congratulations!

**¡Gracias por su participación!**

## Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “ Pre – test diagnóstico de la gramática del idioma inglés.”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

### 11. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Yolvis Ocaña Fernandez		
Grado profesional:	Maestría (    )	Doctor	(x )
Área de formación académica:	Clínica (    )	Social	(    )
	Educativa (    )	Organizacional	(    )
Áreas de experiencia profesional:	Investigación		
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años	(    )	
	Más de 5 años	(x    )	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	No corresponde		

### 12. Datos generales del juez

### 13. ¿Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

Nombre de la Prueba:	Pre test / Post test
Autora:	Jovana Elena Leiva Bancayan
Procedencia:	
Administración:	
Tiempo de aplicación:	45 min
Ámbito de aplicación:	Virtual

**Datos de la escala:** Cuestionario

**14. Soporte teórico**

(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
-------------	----------------------------	------------

<p>DICOTOMICA BIEN (1) MAL (0)</p>	<p>Forma Semántica Pragmática</p>	<p>Forma: . La primera dimensión, la forma en gramática, se refiere a la organización y presentación precisas de una palabra, frase u oración en el lenguaje, en este caso, inglés. Por tanto, la estructura de los términos, los tiempos verbales, la concordancia de género y número, el orden de las palabras y otros aspectos gramaticales juegan optimizan la transmisión y comprensión de los significados (Srinivas, 2019).</p> <p>Semántica: La segunda dimensión, semántica focalizada en la gramática, respecta al análisis la configuración y presentación del significado; así como también cómo se construye y se interpreta en el lenguaje; involucrando la examinación de las normas y los principios que basan la relación entre las palabras y las estructuras lingüísticas en favor de la expresión de significados en un contexto comunicativo delimitado. Por tanto, se centra en las conexiones entre significados como de sinonimia y antonimia, la polisemia y la homonimia (Mandasari &amp; Wahyudin, 2021)</p> <p>Pragmática : La tercera dimensión, pragmática, se entiende como al modo en que el significado de las palabras, las oraciones y las estructuras gramaticales se encuentran afectados por las variables contextuales y las intenciones comunicativas de los sujetos</p>
--	---	--

**15. Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación a usted le presento el cuestionario Pre-test de elaborado por Jovana Elena Leiva Bancayan en el año 2023 de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

**Dimensiones del instrumento:**

- Primera dimensión: Forma
- Objetivos de la Dimensión: El instrumento mide si el estudiante utiliza adecuadamente la ortografía, mayúsculas, minúsculas, acentos y puntuaciones. Así como si usa adecuadamente los verbos, sujetos, conectores gramaticales y lógicos. También si utiliza adecuadamente los géneros y los números gramaticales, para hacer que sustantivos, adjetivos y pronombres concuerden correctamente.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Utiliza correctamente la ortografía incluyendo, mayúsculas, minúsculas, acentos y puntuación.	<p>Read the sentences and choose the correct option</p> <p>1.The sentence: He was watching a video and i was drinking a coffee at the cafe...</p> <p>a) It's correct      b) I'm not sure      c) It's not correct.</p> <p>2. The sentence: The concert was funny, but I'm so tired right now.</p> <p>a) It's correct      b) I'm not sure      c) It's not correct.</p>				
Usa adecuadamente los verbos y sujetos	<p>Fill in the blanks with a pronoun and the correct form of the verb</p> <p>3) Last night, I _____ drinking a glass of milk.</p> <p>a) was      b) am      c) will      d) were</p> <p>4) _____work to get some money.</p> <p>a) It      b) I      c) He      d) She</p>				

<p>Usa e identifica correctamente los tiempos verbales.</p>	<p>Complete the sentence with the correct form of the verb</p> <p>5) They _____ (not / work) at Senati last year.  a) didn't worked    b) worked    c) didn't work    d) wasn't work</p> <p>6) She _____ (eat) apples every Monday.  a) ate    b) eats    c) eated    d) is eateing</p>				
<p>Utiliza adecuadamente los conectores, tanto gramaticales como lógicos, para estructurar correctamente sus ideas y hacer que el texto sea coherente</p>	<p>Choose the correct connector for the sentence</p> <p>7. This car is fast, _____ it is also very noisy  c) So    b) and    c) but    d) because</p> <p>8. He bought some gifts for his Friends _____ it's Christmas  a) because    b) however    c) so    d) while</p>				
<p>Utiliza adecuadamente los géneros y los números gramaticales, para hacer que los sustantivos, adjetivos y pronombres concuerden correctamente</p>	<p>Read the sentences. Choose an adjective to describe their Jobs and the correct possessive adjective.</p> <p>9. Juan is a travel agent. _____ job is _____  m) his / interesting  n) her / boring  o) his/ delicious</p> <p>10. Tomorrow, I will buy a lot of _____ at the supermarket  c) glass    b) suns    c) food    d) people</p>				

Segunda dimensión: Semántica

- Objetivos de la Dimensión: El instrumento mide que el estudiante comprende y utiliza las expresiones idiomáticas y modismos, identifica y utiliza los significados connotativos de las palabras, comprende los diferentes significados de las palabras según el contexto, e identifique y corrija adecuadamente los errores.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comprende y utiliza correctamente las expresiones idiomáticas y los modismos	<p>Complete the sentence with the correct idiom:</p> <p>11. Wow, it _____! I can't afford it.            gg) costs an arm and a leg hh)            kills two birds with a stone ii)            rains cats and dogs jj) is busy            as a bee</p> <p>12. The phrase: "Break a leg" means..            a) Enjoy your life            b) I hate you            c) Karma            d) Good luck.</p>				



<p>Identifica y utiliza correctamente los significados connotativos de las palabras.</p>	<p>Read the questions and answer  13. What does ‘once in a blue moon ‘ mean?  gg) usually hh) sometimes ii) hardly ever jj)  The moon is blue</p>				
<p>Comprende y utiliza correctamente los diferentes significados de las palabras según el contexto.</p>	<p>What does ‘book’ mean in the following sentence ?  14. I need to book a room for my next vacation.  a) accomadation  b) novel  c) arrange  d) publication</p>				
<p>Identifica y corrige adecuadamente los errores.</p>	<p>Find the grammatical error and rewrite the sentence correctly.   15. She should takes a painkiller.  _____</p>				



Tercera dimensión: Pragmática

- Objetivos de la Dimensión: El estudiante utiliza los verbos adecuadamente para dar secuencia a sus acciones, identifica adecuadamente roles y posiciones en diálogos escritos, usa adecuadamente recursos como pausas ,utiliza la gramática de manera apropiada diferenciando contextos formales e informales y utiliza correctamente los recursos gramaticales para enfatizar expresiones , emociones y opiniones.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Utiliza los verbos pertinentes para darle secuencia a sus acciones.	16. Next time, I will ask the address so I won't _____ on this district.  a) Go   b) get lost   c) appear   d) be				

<p>Identifica adecuadamente los diferentes roles y posiciones en los diálogos escritos</p>	<p>17. Put the conversation in order from 1 to 4</p> <p>_____ How often should I take the pill?          _____ You should take a pill and rest          _____ Yes, I've got a headache . What should I do?          _____ Good morning. Can I help you?</p> <p>gg) 3-4-1-2          hh) 1-2-3-4          ii) 4-3-2-1 jj)          2-4-1-3</p>				
<p>En la redacción usa adecuadamente recursos como pausas y evita la repetición</p>	<p>Read the sentences and choose the correct option.</p> <p>18. I just felt sad that night. _____ I feel better now</p> <p>a) Anyway    b) Because    c) Also    d) So</p>				
<p>Utiliza la gramática de manera apropiada considerando los contextos formales e</p>	<p>About the word cuz choose is it a formal or an informal expression</p> <p>19. I think he won't come cuz yesterday I knew he was sick</p>				
<p>informales</p>	<p>a) Formal    b) Informal    c) I need more information</p>				

Utiliza correctamente los recursos gramaticales para enfatizar o atenuar la expresión de emociones, actitudes y opiniones	Choose the correct expression according to the sentence 20. A: Henry went to the restaurant, he found an insect in his soup B: _____ c) You're losing your mind. b) How disgusting! c) Take it easy. d) Congratulations!				
---	--	--	--	--	--



---

Firma  
DNI: 40043433

## Anexo 4. Base de datos

	Pretest																			
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
Encuestado 1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Encuestado 2	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1
Encuestado 3	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1
Encuestado 4	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0
Encuestado 5	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0
Encuestado 6	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Encuestado 7	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
Encuestado 8	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0
Encuestado 9	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Encuestado 10	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1
Encuestado 11	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0
Encuestado 12	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1
Encuestado 13	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1
Encuestado 14	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1
Encuestado 15	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1
Encuestado 16	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1
Encuestado 17	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0
Encuestado 18	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1
Encuestado 19	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0

Encuestado 20	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0
Post test																				
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
Encuestado 1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1
Encuestado 2	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0
Encuestado 3	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
Encuestado 4	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1
Encuestado 5	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
Encuestado 6	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
Encuestado 7	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
Encuestado 8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Encuestado 9	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1
Encuestado 10	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
Encuestado 11	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0
Encuestado 12	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1
Encuestado 13	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Encuestado 14	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1
Encuestado 15	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1
Encuestado 16	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
Encuestado 17	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0
Encuestado 18	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1

Encuestado 19	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	
Encuestado 20	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0

**Anexo 5. Rúbrica del instrumento Instrumento: Cuestionario de gramática del idioma inglés Variable 2: Gramática del idioma inglés**

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	VALORES		PUNTAJE
			En inicio=0	Logrado=1	
Forma	Utiliza correctamente la ortografía incluyendo, mayúsculas, minúsculas y puntuación	01	El estudiante no marca la respuesta correcta.	El estudiante marca la respuesta correcta.	2
		02	El estudiante no marca la respuesta correcta.	El estudiante marca la respuesta correcta.	
	Usa adecuadamente los verbos y sujetos	03	El estudiante no marca la respuesta correcta.	El estudiante marca la respuesta correcta.	2
		04	El estudiante no marca la respuesta correcta.	El estudiante marca la respuesta correcta.	
	Usa correctamente los tiempos verbales	05	El estudiante no marca la respuesta correcta.	El estudiante marca la respuesta correcta.	2
		06	El estudiante no marca la respuesta correcta.	El estudiante marca la respuesta correcta.	
	Utiliza adecuadamente los conectores, tanto gramaticales como lógicos, para estructurar correctamente sus ideas y hacer que el texto sea coherente	07	El estudiante no marca la respuesta correcta.	El estudiante marca la respuesta correcta.	2
		08	El estudiante no marca la respuesta correcta.	El estudiante marca la respuesta correcta.	

	Utiliza adecuadamente los géneros y los números	09	El estudiante no marca la	El estudiante marca la respuesta correcta.	2
--	---	----	---------------------------	--	---

	gramaticales, para hacer que los sustantivos, adjetivos y pronombres concuerden correctamente		respuesta correcta.		
		10	El estudiante no marca la respuesta correcta.	El estudiante marca la respuesta correcta.	
Semántica	Comprende y utiliza correctamente las expresiones idiomáticas y los modismos	11	El estudiante no marca la respuesta correcta.	El estudiante marca la respuesta correcta.	2
		12	El estudiante no marca la respuesta correcta.	El estudiante marca la respuesta correcta.	
	Identifica y utiliza correctamente los significados connotativos de las palabras	13	El estudiante no marca la respuesta correcta.	El estudiante marca la respuesta correcta.	1
	Comprende y utiliza correctamente los diferentes significados las palabras según el contexto	14	El estudiante no marca la respuesta correcta.	El estudiante marca la respuesta correcta.	1
	Identifica y corrige adecuadamente los errores	15	El estudiante no marca la respuesta correcta.	El estudiante marca la respuesta correcta.	1
Pragmática	Utiliza los verbos pertinentes para darle secuencia a sus acciones	16	El estudiante no marca la respuesta correcta.	El estudiante marca la respuesta correcta.	1



	Identifica adecuadamente los diferentes roles y posiciones en los diálogos escritos	17	El estudiante no marca la respuesta correcta.	El estudiante marca la respuesta correcta.	1
	En la redacción usa adecuadamente recursos como pausas,	18	El estudiante no marca la respuesta correcta.	El estudiante marca la respuesta correcta.	1
	cambios de tema y repetición				
	Utiliza la gramática de manera apropiada considerando los contextos formales e informales	19	El estudiante no marca la respuesta correcta.	El estudiante marca la respuesta correcta.	1
	Utiliza correctamente los recursos gramaticales para enfatizar o atenuar la expresión de emociones, actitudes y opiniones	20	El estudiante no marca la respuesta correcta.	El estudiante marca la respuesta correcta.	1
PUNTAJE					20

<b>NIVELES DE LOGRO FINAL</b>			
Bajo	Regular	Alto	Destacado
(00-10)	(11-14)	(15-17)	(18-20)

### Confiabilidad del instrumento

#### Estadísticas de fiabilidad

KR-20	N de elementos
,830	20

## Anexo 6.Sesiones de aprendizaje aplicadas

### PLAN DE SESIÓN N°1 – MODALIDAD VIRTUAL

ZONAL: LAMBAYEQUE

CFP/ESCUELA: CHICLAYO

INSTRUCTOR/FACILITADOR: Jovana Elena Leiva Bancayan

CARRERA: Estudios Generales

SEMESTRE/MO: \_\_\_\_\_2023/I CURSO/MF: INGLÉS

TEMA: Subject pronouns / Verb to be / She is a Senati student.

TIEMPO EN MINUTOS	ACTIVIDADES / PASOS A SEGUIR	PREVENCIÓN DE AYUDAS
15'	<p><b>1) MOTIVACIÓN (DAR A CONOCER OBJETIVOS)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permanent activities. (Call for the attendance list )</li> <li>• The instructor establishes a pleasant setting for the development of learning.</li> <li>• In the first slide showed, we analyze the picture with the subject pronouns. Instructor asks if they recognize the words</li> <li>• Students answer and infer one of the topic for today's class</li> <li>• The instructor indicates the objective of the class: "To recognize subject pronouns, in order to make sentences using the correct verb to be in affirmative, negative and interrogative form in a period of 3 hours "</li> </ul>	<p><b>ESTRATEGIAS</b></p> <p>Experiencia directa ( )</p> <p>Experiencia figurada (x)</p> <p>Demostraciones (x)</p> <p>Investigativa ( )</p> <p>Otros ( )</p> <p><b>MEDIOS DIDÁCTICOS</b></p> <p>Pizarra virtual (x)</p> <p>Diapositivas (x)</p> <p>Manuales (MDE) ( )</p>

110'	<p><b>2) DESARROLLO DEL TEMA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• The instructor shows images in one column and the personal pronouns in another, with the intention that the students participate by relating them correctly.</li> <li>• Instructor corrects if it is necessary and explain how can they find some subject pronouns in sentences replacing by names or objects. Teacher gives some examples and 5 sentences where they have to replace names by the correct subject pronoun.</li> <li>• Students participates on the chat box</li> <li>• Instructor sends the students a link to play Quizziz: <a href="https://quizizz.com/admin/quiz/605e1b31cdef50001b657773?source=quiz_share">https://quizizz.com/admin/quiz/605e1b31cdef50001b657773?source=quiz_share</a></li> <li>• They also practice with a wordwall activity: <a href="https://wordwall.net/resource/55217278">https://wordwall.net/resource/55217278</a></li> <li>• The instructor introduces the topic of verb to be showing them the words is – am – are . Students recognize the verbs and try to guess when do we use each word</li> <li>• The instructor writes some affirmative sentences in the digital whiteboard and explains when do we use verb to be. The examples showed help the students to infer the correct conjugation of the verbs and subject pronouns.</li> <li>• The instructor asks the students to write 5 affirmative sentences using verb to be in nearpod board: <a href="https://app.nearpod.com/?pin=2ye5q">https://app.nearpod.com/?pin=2ye5q</a></li> <li>• The instructor explains negative form using examples like: We aren't Ipae students. We are Senati students./ Maria isn't my friend. She is my student.</li> <li>• Students create their own sentences and participate writing on the chat box</li> <li>• Students practice the grammar part in Nearpod: Time to climb activity</li> <li>• Students play with Kahoot game : <a href="https://create.kahoot.it/livecourse/b2b4b2eb-2e65-49d2-a2c1-8613b7f39bb4">https://create.kahoot.it/livecourse/b2b4b2eb-2e65-49d2-a2c1-8613b7f39bb4</a></li> <li>• Instructor explains interrogative form and using a wordwall roller asks yes/ no questions to the students, then they ask questions to their classmates</li> <li>• Students do a liveworksheets and send their results to the teacher: <a href="https://www.liveworksheets.com/w/en/englishsecond-language-esl/578443">https://www.liveworksheets.com/w/en/englishsecond-language-esl/578443</a></li> </ul>	<p>Manual del fabricante ( )</p> <p>Materiales escritos ( )</p> <p>Videos ( )</p> <p>Enlaces de interés (x)</p> <p>Foros ( )</p> <p>Chat (x)</p> <p>Plataformas externas (x)</p> <p>Software aplicativo (x)</p> <p>Software de simulación ( )</p> <p>Otros ( )</p> <hr/> <p><b>METODOLOGÍA</b></p> <p>Expositiva (x)</p> <p>Interrogativa (x)</p> <p>Dinámica grupal (x)</p> <p>Debate/Discusión ( )</p> <p>Trabajo individual (x)</p> <p>Trabajo grupal ( )</p> <p>Otras: Trabajo en pares ( )</p>
10	<p><b>3) EVALUACIÓN – ACCIONES DE REFORZAMIENTO CONCLUSIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teacher answer questions asked by students.</li> <li>• Metacognition</li> <li>• Self-assessment activities located in learning task 9 are carried out.</li> <li>• Review of Blackboard platform support material.</li> </ul>	

## PLAN DE SESIÓN N°2 – MODALIDAD VIRTUAL

ZONAL: LAMBAYEQUE

CFP/ESCUELA: CHICLAYO

INSTRUCTOR/FACILITADOR: Jovana Elena Leiva Bancayan

CARRERA: Estudios Generales

SEMESTRE/MO: \_\_\_\_\_ 2023/I CURSO/MF: INGLÉS/

TEMA: He is Cristiano. He's a soccer player. His wife is Georgina.

TIEMPO EN MINUTOS	ACTIVIDADES / PASOS A SEGUIR	PREVENCIÓN DE AYUDAS
10'	<p><b>1) MOTIVACIÓN (DAR A CONOCER OBJETIVOS)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permanent activities. (Call for the attendance list , review of tasks to be done during the week)</li> <li>• The instructor shows pictures about famous people and ask the students to say people's name using verb to be, students start participating : She is Shakira / He is Cristiano / They are Senati students / It is a beautiful place , etc</li> <li>• Students will also mention famous' people's Jobs. He is a soccer player, she is a singer.</li> <li>• The instructor indicates the objective of the class: "Students will be able to describe famous' people and their possession using jobs vocabulary and possessive adjectives properly in a period of 2hours and 45 minutes "</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>ESTRATEGIAS</b></p> <p>Experiencia directa (x)                      Experiencia figurada ( )                      Demostraciones (x)                      Investigativa ( )                      Otros ( )</p> <p style="text-align: center;"><b>MEDIOS DIDÁCTICOS</b></p> <p>Pizarra virtual (x)                      Diapositivas (x)                      Manuales (MDE) ( )                      Manual del fabricante ( )                      Materiales escritos (x)</p>

115'	<p><b>2) DESARROLLO DEL TEMA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Instructor will show a ppt with Jobs vocabulary, while they learn a new word , they also mention examples like : Astronaut, Neil Amstrong is an astronaut. Police officer – My brother is a police officer.</li> <li>• Students will practice Jobs vocabulary playing baamboozle in groups of 5 students. <a href="https://www.baamboozle.com/game/951870">https://www.baamboozle.com/game/951870</a> ( They mention the vocabulary and spell some of them)</li> <li>• After playing in groups , they are going to play a blooKet game individually. <a href="https://dashboard.blooKet.com/set/624b1911dab92c0113a4a09a">https://dashboard.blooKet.com/set/624b1911dab92c0113a4a09a</a>.</li> <li>• The instructor will show a famous'photo and a possession like Cristiano Ronaldo and a house. Instructor asks the students to relate the person with his/ her possession. Teacher explains the students about possession showing pictures like</li> <li>• Teacher shows ppt's slides with people and objects asking questions like Whose house is it ? Students answer It's his house, it's her house, it's his bow , it's their song.</li> <li>• Instructor explains the grammar point about possessive adjectives.</li> <li>• Students practice with an interactive worksheet: <a href="https://www.liveworksheets.com/w/en/english-second-languageesl/56201">https://www.liveworksheets.com/w/en/english-second-languageesl/56201</a></li> <li>• Students also practice doing a wordwall activity: <a href="https://wordwall.net/play/6284/179/53335">https://wordwall.net/play/6284/179/53335</a></li> <li>• Instructor teaches the students opposite adjectives like expensive - cheap , tall – short , clean – dirty , intelligent- sily, easy- difficult, big- small, amazing – ugly.</li> <li>• Students are going to practice the adjectives with a baamboozle activity: <a href="https://www.baamboozle.com/game/1157612">https://www.baamboozle.com/game/1157612</a></li> <li>• As a last activity the instructor show some sentences: Cristiano Ronaldo is a soccer player, his house is big. Shakira is a Singer, her son is Milan. He is very intelligent. They are Pimpinela, their songs are amazing.</li> <li>• The instructor asks students to make sentences like the examples (4) , students will do it in a nearpod board.</li> <li>• The instructor checks students' sentences.</li> </ul>	<p>Videos (x) Enlaces de interés (x ) Foros ( ) Chat (x) Plataformas externas (x) Software aplicativo (x) Software de simulación ( ) Otros ( )</p> <hr/> <p><b>METODOLOGÍA</b></p> <p>Expositiva (x) Interrogativa ( ) Dinámica grupal (x) Debate/Discusión ( ) Trabajo individual (x) Trabajo grupal ( ) Otras: Trabajo en pares</p>
10	<p><b>3) EVALUACIÓN – ACCIONES DE REFORZAMIENTO CONCLUSIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teacher answer questions asked by students.</li> <li>• Metacognition -What did you learn today? - Can you describe a famous person?</li> <li>• Self-assessment activities located in learning task 10 are carried out.</li> <li>• Review of Blackboard platform support material.</li> </ul>	

## PLAN DE SESIÓN N° 3 – MODALIDAD VIRTUAL

ZONAL: LAMBAYEQUE

CFP/ESCUELA: CHICLAYO

INSTRUCTOR/FACILITADOR: Jovana Elena Leiva Bancayan

CARRERA: Estudios Generales

SEMESTRE/MO: \_\_\_\_\_ CURSO/MF: INGLÉS/  
2023/I

TEMA: Present Continuous

TIEMPO EN MINUTOS	ACTIVIDADES / PASOS A SEGUIR	PREVENCIÓN DE AYUDAS
15'	<p><b>1) MOTIVACIÓN (DAR A CONOCER OBJETIVOS)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Permanent activities. (Call for the attendance list , review of tasks to be done during the week)</li> <li>The instructor plays a song: Lemon tree and asks the students to identify the words ending in -ing.</li> <li>Students participate and altogether complete the worksheet: <a href="https://www.liveworksheets.com/w/en/english-second-languagees/1100040">https://www.liveworksheets.com/w/en/english-second-languagees/1100040</a></li> <li>The instructor indicates the objective of the class: "Students will be able to describe pictures saying what people are doing using Present Continuous in a period of 2 hours"</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>ESTRATEGIAS</b></p> <p>Experiencia directa (x) Experiencia figurada ( ) Demostraciones (x) Investigativa ( ) Otros ( )</p> <p style="text-align: center;"><b>MEDIOS DIDÁCTICOS</b></p> <p>Pizarra virtual (x) Diapositivas</p>

110'	<p><b>2) DESARROLLO DEL TEMA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Instructor shows pictures of free time activities like sports, hang out with Friends, watch movies, watch tv ,etc.</li> <li>Students practice the vocabulary playing Blooket: <a href="https://dashboard.blooket.com/set/611d3365262d6500780f090c">https://dashboard.blooket.com/set/611d3365262d6500780f090c</a></li> <li>Instructor shows a photo of herself singing and ask to the students What am I doing?</li> <li>Students participate and teacher correct them ( if it is necessary)</li> <li>The instructor do another action by mimic doing something and ask again What am I doing? The instructor write on the virtual board the two sentences and explains the use of this new tense Present Continuous.</li> <li>Students infer the structure of the sentences.</li> <li>The instructor shows more pictures and ask What is he doing? What is she doing? What are they doing?</li> <li>Students try to answer correct.</li> <li>Students will practice the grammar point with a liveworksheet: <a href="https://www.liveworksheets.com/w/en/english-second-languageesl/281523">https://www.liveworksheets.com/w/en/english-second-languageesl/281523</a></li> <li>Students will participate in a Baamboozle game: <a href="https://www.baamboozle.com/game/889271">https://www.baamboozle.com/game/889271</a></li> <li>Students will practice with a wordwall activity: <a href="https://wordwall.net/play/3160/710/78518">https://wordwall.net/play/3160/710/78518</a></li> <li>The instructor shows pictures and students start describing.</li> </ul>	<p>Manuales (MDE) (x) Manual del fabricante ( ) Materiales escritos ( ) Videos (x) Enlaces de interés (x) Foros (x ) Chat ( ) Plataformas externas (x) Software aplicativo (x) Software de simulación (x) Otros ( ) ( )</p> <hr/> <p><b>METODOLOGÍA</b></p> <p>Expositiva Interrogativa (x) Dinámica grupal ( ) Debate/Discusión (x) Trabajo individual ( ) Trabajo grupal (x) Otras: Trabajo en pares ( )</p>
10	<p><b>3) EVALUACIÓN – ACCIONES DE REFORZAMIENTO CONCLUSIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Teacher answer questions asked by students.</li> <li>Metacognition -What did you learn today? - Can you describe what the people are doing at the moment you are speaking ?</li> <li>Self-assessment activities located in learning task 11 are carried out.</li> <li>Review of Blackboard platform support material.</li> </ul>	

## PLAN DE SESIÓN N° 4– MODALIDAD VIRTUAL

ZONAL: LAMBAYEQUE

CFP/ESCUELA: CHICLAYO

INSTRUCTOR/FACILITADOR: Jovana Elena Leiva Bancayan

CARRERA: Estudios Generales

SEMESTRE/MO: \_\_\_\_\_ CURSO/MF: INGLÉS/  
2023/I

TEMA: Abilities with can and can't

TIEMPO EN MINUTOS	ACTIVIDADES / PASOS A SEGUIR	PREVENCIÓN DE AYUDAS
10'	<b>1) MOTIVACIÓN (DAR A CONOCER OBJETIVOS)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Permanent activities. (Call for the attendance list , review of tasks to be done during the week)</li><li>• The instructor shows a video: <a href="https://www.youtube.com/watch?v= VcYCIAlpOE">https://www.youtube.com/watch?v= VcYCIAlpOE</a>.</li><li>• The students will infer the topic for today by showing the video</li><li>• The instructor indicates the objective of the class: "Students will be able to talk about their abilities and their family's abilities using can and can't in a period of 2 hours".</li></ul>	<b>ESTRATEGIAS</b> Experiencia directa (x) Experiencia figurada ( ) Demostraciones (x) Investigativa ( ) Otros ( )  <b>MEDIOS DIDÁCTICOS</b>



115'	<p><b>2) DESARROLLO DEL TEMA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Instructor will show a ppt with abilities vocabulary</li> <li>• Students practice the vocabulary with an educaplay activity <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10061890my_peruvian_talented_family.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10061890my_peruvian_talented_family.html</a></li> <li>• Instructor will explain the grammar point Can in affirmative form.</li> <li>• Students practice the grammar with a Blooket game: <a href="https://dashboard.blooket.com/set/613ab24ab0ce0c002aae917f">https://dashboard.blooket.com/set/613ab24ab0ce0c002aae917f</a></li> <li>• Students practice can – can't with a wordwall activity <a href="https://wordwall.net/play/3582/878/4567">https://wordwall.net/play/3582/878/4567</a></li> <li>• Teacher shows animals' pictures and students make sentences about them using can and can't on the chat box.</li> <li>• Instructor and students play a game : Make me say: Yes, I can. • Instructor shares a worksheet which the students have to find out about their classmates' abilities and then report it to the class.</li> <li>• Teacher explains interrogative form of Can</li> <li>• Students make questions using a roulette in wordwall: <a href="https://wordwall.net/resource/57990262">https://wordwall.net/resource/57990262</a></li> <li>• The instructor teaches the students some idioms</li> <li>• Students practice them orally with some slides.</li> </ul>	<p>Pizarra virtual (x)  Diapositivas (x)  Manuales (MDE) ( )  Manual del fabricante ( )  Materiales escritos (x)  Videos (x)  Enlaces de interés (x )  Foros ( )  Chat (x)  Plataformas externas (x)  Software aplicativo (x)  Software de simulación ( )  Otros ( )</p> <hr/> <p><b>METODOLOGÍA</b></p> <p>Expositiva (x)  Interrogativa ( )  Dinámica grupal (x)  Debate/Discusión ( )  Trabajo individual (x)  Trabajo grupal ( )  Otras: Trabajo en pares</p>
10	<p><b>3) EVALUACIÓN – ACCIONES DE REFORZAMIENTO CONCLUSIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teacher answer questions asked by students.</li> <li>• Metacognition  -What did you learn today?  - Can you mention your abilities?</li> <li>• Self-assessment activities located in learning task 12 are carried out.</li> <li>• Review of Blackboard platform support material.</li> </ul>	

## PLAN DE SESIÓN N° 5 – MODALIDAD VIRTUAL

ZONAL: LAMBAYEQUE

CFP/ESCUELA: CHICLAYO

INSTRUCTOR/FACILITADOR: Jovana Elena Leiva Bancayan

CARRERA: Estudios Generales

SEMESTRE/MO: \_\_\_\_\_ CURSO/MF: INGLÉS/  
2023/I

TEMA: I take a shower in the morning

TIEMPO EN MINUTOS	ACTIVIDADES / PASOS A SEGUIR	PREVENCIÓN DE AYUDAS
-------------------------	------------------------------	-------------------------

20'	<p><b>1) MOTIVACIÓN (DAR A CONOCER OBJETIVOS)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permanent activities. (Call for the attendance list , review of tasks to be done during the week)</li> <li>• The instructor plays a warm-up game with the students called Wordshake. <a href="https://learnenglishteens.britishcouncil.org/vocabulary/vocabularygames/wordshake">https://learnenglishteens.britishcouncil.org/vocabulary/vocabularygames/wordshake</a></li> <li>• The instructor requests that her students tell her the date orally. • An image is shown showing a person waking up and the students are asked what they are observing. The instructor mentions the action in the image: I get up at 6 o'clock. And ask What about you? What time do you get up?</li> <li>• Students participate. The instructor writes the sentence in the first person and also in the third person, distinguishing the variation of the verb.</li> <li>• The instructor does another example with the same dynamic but with other subject pronouns.</li> <li>• The instructor asks the students to tell her what will be discussed today. In the same way it will give options.</li> <li>• The instructor presents the expected learning of the session: "Students will write about their daily routine and that of another person using the Present Simple correctly, in a period of 2 hours and 30 minutes"</li> </ul>	<p><b>ESTRATEGIAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Experiencia directa (x)</li> <li>Experiencia figurada (x)</li> <li>Demostraciones ( )</li> <li>Investigativa ( )</li> <li>Otros ( )</li> </ul> <p><b>MEDIOS DIDÁCTICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pizarra virtual (x)</li> <li>Diapositivas (x)</li> <li>Manuales (MDE) ( )</li> <li>Manual del fabricante ( )</li> <li>Materiales escritos (x)</li> <li>Videos (x)</li> <li>Enlaces de interés (x)</li> <li>Foros ( )</li> <li>Chat (x)</li> <li>Plataformas externas (x)</li> <li>Software aplicativo ( )</li> <li>Software de simulación ( )</li> <li>Otros ( )</li> </ul>
-----	---	--

<p>105'</p>	<p><b>2) DESARROLLO DEL TEMA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• The instructor will teach daily routines vocabulary by showing pictures</li> <li>• Students practice matching pictures and the name of the activity:  <a href="https://app.nearpod.com/?pin=y3etk">https://app.nearpod.com/?pin=y3etk</a>  <a href="https://app.nearpod.com/?pin=uqvih">https://app.nearpod.com/?pin=uqvih</a></li> <li>• Students play a blooket game about the vocabulary:  <a href="https://dashboard.blooket.com/set/621efa18db2379bad9af82ef">https://dashboard.blooket.com/set/621efa18db2379bad9af82ef</a></li> <li>• The instructor continues with the same dynamic in the warmup, showing images, giving examples created by the students themselves and asking questions.</li> <li>• Students infer in which grammatical tense the sentences are made.</li> <li>• The difference in writing between the 1st person and the 3rd person is explained in the affirmative form.</li> <li>• Students will practice with a wordwall activity: <a href="https://wordwall.net/play/28595/579/840">https://wordwall.net/play/28595/579/840</a></li> <li>•</li> <li>• The teacher requests that 2 groups be formed to play a game of charades and sentence formation orally.</li> <li>• Next, the teacher explains the negative form of the Simple Present with the same dynamic.</li> <li>• Students practice negative form with a wordwall activity:  <a href="https://wordwall.net/play/3562/703/63720">https://wordwall.net/play/3562/703/63720</a></li> <li>• Students will practice Present Simple affirmative and negative form playing a Kahoot game:  <a href="https://kahoot.it/?pin=2839794&amp;refer_method=link">https://kahoot.it/?pin=2839794&amp;refer_method=link</a></li> <li>• Students will participate by saying their own routine in a Padlet activity</li> <li>• After that in pairs, students will report their classmates' routines using the 3rd person of the Simple Present.</li> </ul>	<p><b>METODOLOGÍA</b></p> <p>Expositiva (x)  Interrogativa ()  Dinámica grupal ()  Debate/Discusión ()  Trabajo individual (x)  Trabajo grupal ()  Trabajo en pares (x)</p>
<p>10'</p>	<p><b>3) EVALUACIÓN – ACCIONES DE REFORZAMIENTO</b></p> <p><b>CONCLUSIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teacher answer questions asked by students.</li> <li>• Students will practice ding na interactive worksheet:  <a href="https://www.liveworksheets.com/w/en/english-second-languageesl/1337566">https://www.liveworksheets.com/w/en/english-second-languageesl/1337566</a></li> <li>• Metacognition  -What did you learn today?  - Can you say your daily routine and another's person routine?</li> <li>• Self-assessment activities located in learning task 13 are carried out.</li> <li>• Review of Blackboard platform support material.</li> </ul>	

## PLAN DE SESIÓN N°6 – MODALIDAD VIRTUAL

ZONAL: LAMBAYEQUE

CFP/ESCUELA: CHICLAYO

INSTRUCTOR/FACILITADOR: Jovana Elena Leiva Bancayan

CARRERA: Estudios Generales

SEMESTRE/MO: \_\_\_\_\_ CURSO/MF: INGLÉS/  
2023/I

TEMA: Food / Count and Noun-count nouns

TIEMPO EN MINUTOS	ACTIVIDADES / PASOS A SEGUIR	PREVENCIÓN DE AYUDAS
10'	<p><b>1) MOTIVACIÓN (DAR A CONOCER OBJETIVOS)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permanent activities. (Call for the attendance list , review of tasks to be done during the week)</li> <li>• The instructor establishes a pleasant setting for the development of learning.</li> <li>• As a warm up teacher will show them a video with people in a grocery store.</li> <li>• Students will mention vocabulary they remember about food</li> <li>• The instructor indicates the objective of the class: 'Students will be able to talk about food using Count and Non-count nouns:a/an/some and any “</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>ESTRATEGIAS</b></p> <p>Experiencia directa (x) Experiencia figurada ( ) Demostraciones (x) Investigativa ( ) Otros ( )</p> <p style="text-align: center;"><b>MEDIOS DIDÁCTICOS</b></p> <p>Pizarra virtual (x) Diapositivas (x) Manuales (MDE) ( )</p>

115'	<p><b>2) DESARROLLO DEL TEMA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Instructor will show a ppt with food vocabulary</li> <li>• Students are going to do a worksheet which they have to write some words according to the vocabulary <a href="https://www.liveworksheets.com/worksheets/en/English_as_a_Second_Language_(ESL)/Food_and_drinks/Food_and_drink_kj2076753eb">https://www.liveworksheets.com/worksheets/en/English_as_a_Second_Language_(ESL)/Food_and_drinks/Food_and_drink_kj2076753eb</a></li> <li>• Students will pay with blooket identifying food vocabulary : <a href="https://dashboard.blooket.com/set/620efed98e03a0b50b6f7d15">https://dashboard.blooket.com/set/620efed98e03a0b50b6f7d15</a></li> <li>• Instructor will explain about countable and non-countable nouns .</li> <li>• With Senati ppts students will classify some food into C or U nouns.</li> <li>• Students are going to practice doing a wordwall of nouns' classification: <a href="https://wordwall.net/resource/29181953/countable-and-uncountablenouns">https://wordwall.net/resource/29181953/countable-and-uncountablenouns</a></li> <li>• Students are going to play Garticphone: <a href="https://garticphone.com/es">https://garticphone.com/es</a></li> <li>• Then, students are going to practice with some exercises that are in the ppt presentation</li> <li>• Instructor is going to present some other examples on the interactive whiteboard</li> <li>• Instructor will explain grammar there is – there are</li> <li>• Students are going to practice with some wordwall activities : <a href="https://wordwall.net/resource/19158687/there-is-there-are">https://wordwall.net/resource/19158687/there-is-there-are</a> •</li> </ul> <p>Students will mention what do they have in their fridge</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Instructor will explain a , an ,some and any.</li> <li>• Students are going to practice with liveworksheet and wordwall: <a href="https://www.liveworksheets.com/worksheets/en/English_as_a_Second_Language_(ESL)/Countable_and_uncountable_nouns/Countables_and_uncountables_fo857352pl">https://www.liveworksheets.com/worksheets/en/English_as_a_Second_Language_(ESL)/Countable_and_uncountable_nouns/Countables_and_uncountables_fo857352pl</a></li> <li>• <a href="https://wordwall.net/resource/33328607/gram%c3%a1tica/some-any">https://wordwall.net/resource/33328607/gram%c3%a1tica/some-any</a></li> <li>• Teacher gives the students some minutes to do their learning test number 14</li> </ul>	<p>Manual del fabricante ( )</p> <p>Materiales escritos (x)</p> <p>Videos (x)</p> <p>Enlaces de interés (x)</p> <p>Foros ( )</p> <p>Chat (x)</p> <p>Plataformas externas (x)</p> <p>Software aplicativo (x)</p> <p>Software de simulación ( )</p> <p>Otros ( )</p> <hr/> <p><b>METODOLOGÍA</b></p> <p>Expositiva ( )</p> <p>Interrogativa (x)</p> <p>Dinámica grupal ( )</p> <p>Debate/Discusión ( )</p> <p>Trabajo individual (x)</p> <p>Trabajo grupal ( )</p> <p>Otras: Trabajo en pares ( )</p>
10	<p><b>3) EVALUACIÓN – ACCIONES DE REFORZAMIENTO</b></p> <p><b>CONCLUSIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teacher answer questions asked by students.</li> <li>• Metacognition : -What did you learn today?</li> <li>• Self-assessment activities located in learning task 14 are carried out.</li> <li>• Review of Blackboard platform support material.</li> </ul>	

## PLAN DE SESIÓN N°7 – MODALIDAD VIRTUAL

ZONAL: LAMBAYEQUE

CFP/ESCUELA: CHICLAYO

INSTRUCTOR/FACILITADOR: Jovana Elena Leiva Bancayan

CARRERA: Estudios Generales

SEMESTRE/MO: \_\_\_\_\_ CURSO/MF: INGLÉS/  
2023/I

TEMA: Illnesses / Should- shouldn't

TIEMPO EN MINUTOS	ACTIVIDADES / PASOS A SEGUIR	PREVENCIÓN DE AYUDAS
10'	<p><b>1) MOTIVACIÓN (DAR A CONOCER OBJETIVOS)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permanent activities. (Call for the attendance list , review of tasks to be done during the week)</li> <li>• The instructor establishes a pleasant setting for the development of learning.</li> <li>• As a warm up the instructor asks the students if they know the parts of their body in English and asks them to mention some.</li> <li>• Instructor shows some parts of the body in the slide and ask to the students if they have felt pain in one of those parts. Students answer</li> <li>• The instructor shows another slide with the names of the illnesses and people who is sick , instructor asks the students to match them.</li> <li>• Students guess the topic for today's class</li> <li>• The instructor indicates the objective of the class: 'Students will be able to give some advice for illness using should and shouldn't in a period of 2 hours "</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>ESTRATEGIAS</b></p> <p>Experiencia directa ( ) Experiencia figurada (x) Demostraciones (x) Investigativa ( ) Otros ( )</p> <p style="text-align: center;"><b>MEDIOS DIDÁCTICOS</b></p> <p>Pizarra virtual (x) Diapositivas (x) Manuales (MDE) ( ) Manual del fabricante ( ) Materiales escritos ( ) Videos ( ) Enlaces de interés (x) Foros ( ) Chat (x)</p>

<p>115'</p>	<p><b>2) DESARROLLO DEL TEMA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Instructor will show a ppt with illness vocabulary</li> <li>Students are going to practice the pronunciation by repeating each word</li> <li>Instructor sends the students a link where they have to match pictures with the correct illness: <a href="https://es.educaplay.com/recursoseducativos/7954912-illness.html">https://es.educaplay.com/recursoseducativos/7954912-illness.html</a></li> <li>After that students practice and play with a digital tool , they have to unscramble the letters and make a word : <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/2123670-vocabulary.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/2123670-vocabulary.html</a>. The student who gets the highest score gets extra points in ClassDojo.</li> <li>The instructor asks the students: What should I do if I have a headache ? and show them some possible remedies.</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Take something                      Try to rest</p> <p><b>Headache</b></p> <p>Go to the doctor</p> </div> <p>If you have a headache, you should take something.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>As the example showed before teacher shows 2 more examples. If you have a stomachache, you should eat a balance diet.</li> <li>Students guess the use of should and shouldn't</li> <li>Instructor explains the uses and the structure of should and shouldn't.</li> <li>Instructor ask the students creates their own sentences using this modal verb. All of them write their sentences in the chat box.</li> <li>Students practice and play with Quizziz : <a href="https://quizizz.com/admin/quiz/6016404ad662d9001b2612f7?source=quiz_share">https://quizizz.com/admin/quiz/6016404ad662d9001b2612f7?source=quiz_share</a></li> <li>Students practice and play with Wordwall : <a href="https://wordwall.net/play/34289/654/560">https://wordwall.net/play/34289/654/560</a></li> <li>Instructor teaches a dialogue at the hospital, using expressions like What's the matter? What should I do?</li> <li>Students enter to the external rooms and practice the dialogue doing a role play.</li> </ul>	<p>Plataformas externas (x) Software aplicativo (x) Software de simulación ( ) Otros ( )</p> <hr/> <p style="text-align: center;"><b>METODOLOGÍA</b></p> <p>Expositiva ( ) Interrogativa (x) Dinámica grupal (x) Debate/Discusión ( ) Trabajo individual (x) Trabajo grupal (x) Otras: Trabajo en pares (x)</p>
<p>10</p>	<p><b>3) EVALUACIÓN – ACCIONES DE REFORZAMIENTO CONCLUSIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Teacher answer questions asked by students.</li> <li>Metacognition activity <ul style="list-style-type: none"> <li>-What did you learn today?</li> <li>-How many illnesses you can mention?</li> <li>-Can you tell a suggestion using "should" to any of you friends?</li> </ul> </li> <li>Self-assessment activities located in learning task 15 are carried out.</li> <li>Review of Blackboard platform support material.</li> </ul>	



## PLAN DE SESIÓN N°8 – MODALIDAD VIRTUAL

ZONAL: LAMBAYEQUE

CFP/ESCUELA: CHICLAYO

INSTRUCTOR/FACILITADOR: Jovana Elena Leiva Bancayan

CARRERA: Estudios Generales

SEMESTRE/MO: \_\_\_\_\_ CURSO/MF: INGLÉS/  
2023/I

TEMA: Past Simple

TIEMPO EN MINUTOS	ACTIVIDADES / PASOS A SEGUIR	PREVENCIÓN DE AYUDAS
10'	<p><b>1) MOTIVACIÓN (DAR A CONOCER OBJETIVOS)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permanent activities. (Call for the attendance list , review of tasks to be done during the week)</li> <li>• The instructor establishes a pleasant setting for the development of learning.</li> <li>• The instructor asks how the students are today and asks for the date.</li> <li>• The instructor presents a time line with her own images of important events in the past.</li> <li>• Students try to say which verbs would be used for each image and realize that the dates and images are not ordered</li> <li>• The students infer the topic of the class and order the events with the dates, the teacher writes the sentences on the blackboard and announces the objective of the class: "Students will be able to talk about past events in their lives using regular and irregular verbs in a periodo of 2hours and 45min"</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>ESTRATEGIAS</b></p> <p>Experiencia directa (x) Experiencia figurada ( ) Demostraciones (x) Investigativa ( ) Otros ( )</p> <p style="text-align: center;"><b>MEDIOS DIDÁCTICOS</b></p> <p>Pizarra virtual (x) Diapositivas (x) Manuales (MDE) ( ) Manual del fabricante ( ) Materiales escritos (x) Videos (x) Enlaces de interés (x) Foros ( ) Chat (x) Plataformas externas (x)</p>

115'	<p><b>2) DESARROLLO DEL TEMA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• With the examples on the board, the teacher writes the use of the Past Simple and asks what letters have been added to the verbs that have been written so that they are in the past.</li> <li>• The students mention the answer, the teacher presents more examples on the slide, where the student has to identify the two sentences that are in the past, recognizing the verb.</li> <li>• The instructor encourages students to mention the spelling rules by themselves through the examples.</li> <li>• Then the teacher states and explains the rules on the blackboard with their respective examples.</li> <li>• The students practice the -ED classification with a wordwall activity: <a href="https://wordwall.net/resource/15209196">https://wordwall.net/resource/15209196</a></li> <li>• The grammatical structure of the affirmative form of the Past Simple continues to be explained.</li> <li>• The pronunciation of the endings ED is explained.</li> <li>• The instructor shows three examples with negative sentences, the students again infer the auxiliary that is used for the negative form</li> <li>• Students practice with wordwall. <a href="https://wordwall.net/resource/25568749">https://wordwall.net/resource/25568749</a></li> <li>• Then they write negative sentences with the same teacher's timeline on the chat box</li> <li>• As a knowledge reinforcement activity, students participate in a game in Baamboozle where they must complete sentences using the affirmative and negative form of regular verbs in Past Simple: <a href="https://www.baamboozle.com/game/1306914">https://www.baamboozle.com/game/1306914</a></li> <li>• After that, the instructor shows examples with Irregular verbs in Past and explains the differences and grammar, adding more events in her timeline of Past Events.</li> <li>• Students practice playing Blooket: <a href="https://dashboard.blooket.com/set/6385bbcef458bbb5cf1ddbbaa">https://dashboard.blooket.com/set/6385bbcef458bbb5cf1ddbbaa</a></li> <li>• The teacher gives the class challenge, which will be, to write 5 sentences about important events in their lives in the past, correctly using regular and irregular verbs in Padlet.</li> </ul>	<p>Software aplicativo (x)  Software de simulación ( )  Otros ( )</p> <hr/> <p><b>METODOLOGÍA</b></p> <p>Expositiva ( )  Interrogativa (x)  Dinámica grupal (x)  Debate/Discusión ( )  Trabajo individual (x)  Trabajo grupal ( )  Otras: Trabajo en pares ( )</p>
10	<p><b>3) EVALUACIÓN – ACCIONES DE REFORZAMIENTO CONCLUSIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teacher answer questions asked by students.</li> <li>• Metacognition :  -Can you say and write past important events in your life? -  How do you feel with this topic? Is this interesting?</li> <li>• Self-assessment activities located in learning task 16 are carried out.</li> <li>• Review of Blackboard platform support material.</li> </ul>	



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN DIDÁCTICA EN IDIOMAS EXTRANJEROS**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, OCAÑA FERNANDEZ YOLVI JAVIER, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN DIDÁCTICA EN IDIOMAS EXTRANJEROS de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Herramientas digitales de gamificación en el fortalecimiento de la gramática inglesa en un instituto de educación superior-Chiclayo,2023", cuyo autor es LEIVA BANCAYAN JOVANA ELENA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 11.00%, 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, 11 de Agosto del 2023

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
OCAÑA FERNANDEZ YOLVI JAVIER <b>DNI:</b> 40043433 <b>ORCID:</b> 0000-0002-2566-6875	Firmado electrónicamente por: YOCANAF el 12-08- 2023 15:07:22

Código documento Trilce: TRI - 0647827