



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

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

**Uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en  
estudiantes de una universidad privada, Lima, 2023**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
Maestra en Didáctica en Idiomas Extranjeros**

**AUTORA:**

Bolivia Rebolledo, Nayu Mercedes (orcid.org/0000-0003-1633-6847)

**ASESORES:**

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

Dr. Manchego Villarreal, Jorge Luis (orcid.org/0000-0003-0192-3694)

**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**

Mi creador que me impulso espiritualmente alcanzar mejoras en mi ser, mi familia que siempre me animan a formar jóvenes con espíritu, corazón y sabiduría.

### **AGRADECIMIENTO**

Agradecer al Dr. Hermis Tolentino por ser el soporte pedagógico, quien con responsabilidad y compromiso ético me ha brindado sus grandes enseñanzas. A los participantes que formaron parte de mi investigación valorando todo su trabajo arduo.



**MAESTRÍA EN DIDÁCTICA EN IDIOMAS EXTRANJEROS**

**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, TOLENTINO QUIÑONES HERMIS, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN DIDÁCTICA EN IDIOMAS EXTRANJEROS de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una universidad privada, Lima, 2023", cuyo autor es BOLIVIA REBOLLEDO NAYU MERCEDES, 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, 02 de Agosto del 2023

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
TOLENTINO QUIÑONES HERMIS <b>DNI:</b> 42250622 <b>ORCID:</b> 0000-0002-9819-1655	Firmado electrónicamente por: HTOLENTINOQ el02-08-2023 09:30:42

Código documento Trilce: TRI - 0636154



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN DIDÁCTICA EN IDIOMAS EXTRANJEROS**

### **Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, BOLIVIA REBOLLEDO NAYU MERCEDES estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN DIDÁCTICA EN IDIOMAS EXTRANJEROS de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una universidad privada, Lima, 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

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

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

<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Firma</b>
NAYU MERCEDES BOLIVIA REBOLLEDO <b>DNI:</b> 15737895 <b>ORCID:</b> 0000-0003-1633-6847	Firmado electrónicamente por: NBOLIVAR el 02-08- 2023 13:25:43

Código documento Trilce: TRI - 0636155



## ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Pg.
CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	v
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	12
3.1. Tipo y diseño de investigación	12
3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización	12
3.3. Escenario de estudio	13
3.4. Participantes	13
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	13
3.6. Procedimientos	14
3.7. Rigor científico	14
3.8. Método de análisis de datos	15
3.9. Aspectos éticos	15
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	16
V. CONCLUSIONES	21
VI. RECOMENDACIONES	22
REFERENCIAS	23
ANEXOS	30

## RESUMEN

La presente investigación profundiza en la gamificación como técnica usada durante el transcurso didáctico ejecutado durante el proceso de aprendizaje. En ese sentido, se vincula la concentración con la conducta, lo que significa moldear los patrones formativos e imaginativos en las estructuras cognitivas del estudiante conectando el estado afectivo en un ambiente educativo. Para ello, el estudio planteó como objetivo general, explicar la importancia del Uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una universidad privada, Lima, 2023. La investigación desarrolló un enfoque cualitativo con un diseño fenomenológico. El instrumento usado fue una guía de entrevista semiestructurada con 5 subcategorías: técnicas dinámicas, técnicas mecánicas, componentes, las actitudes y percepciones; y los hábitos de estudio. Los participantes fueron 2 docentes, 1 coordinadora y 3 estudiantes de pregrado del nivel educativo superior a quienes se les efectuó una entrevista virtual previo consentimiento informado. Los resultados indicaron la necesidad de aplicar gamificación en las clases de inglés, aplicando los dispositivos tecnológicos que ayuden a valorar el esfuerzo del estudiante en su adaptación, participación activa y entendimiento del idioma inglés.

**Palabras clave:** Juegos, aprendizaje, lengua extranjera

## ABSTRACT

The present research delves into gamification as a technique used during the didactic course executed during the learning process. In that sense, it links concentration with behavior, which means shaping the formative and imaginative patterns in the student's cognitive structures by connecting the affective state in an educational environment. For this, the study set out as a general objective, to explain the importance of the Use of gamification in English learning in students of a private university, Lima, 2023. The research developed a qualitative approach with a phenomenological design. The instrument used was a semi-structured interview guide with 5 subcategories: dynamic techniques, mechanical techniques, components, attitudes and perceptions; and study habits. The participants were 2 teachers, 1 coordinator and 3 undergraduate students at the higher education level who underwent a virtual interview with prior informed consent. The results indicated the need to apply gamification in English classes, applying technological devices that help to value the student's effort in their adaptation, active participation and understanding of the English language.

**Keywords:** Games, learning, foreign language



## I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, comunicarse en el idioma inglés con ciudadanos de diversos países es necesario considerando su vital importancia principalmente por la era de globalización y su difusión como idioma universal en los diferentes sectores productivos. En USA se ha creado centros de estudios especializados en capacitar para el mejoramiento lingüístico y se adquiere la competencia en esta lengua extranjera. Se ha identificado dificultades y/o un avance lento en la comprensión lectora de este idioma diferente al español. Se ha hecho común las dificultades citadas y el bajo rendimiento en el desarrollo de la fonética, afectando el aprendizaje y otras habilidades tales como el razonamiento, la creatividad y la habilidad mental (Williams y Martínez, 2019).

En Tailandia, se trató de enseñar a los estudiantes nuevas palabras con el objetivo que aprendan a comunicarse en inglés obteniendo conocimientos culturales relacionados al estilo de vida y formas de pensar. Sin embargo, tuvieron pocas horas asignadas al dictado clases que no favorecieron a los estudiantes. También se ha observado que, algunos docentes presentan problemas de pronunciación y una metodología escasa en didáctica requerida produciéndose complicaciones y excesos de dictado en muchas aulas. Sumado a ello, la falta de recursos y el acompañamiento constante del docente no garantiza la adquisición y comprensión del nuevo vocabulario en los estudiantes (Panmei y Waluyo, 2022).

En Ecuador, se ha informado una cifra extensa en educandos presentan dudas en el uso de los verbos afectando la capacidad léxica y la competencia comunicativa del idioma inglés. A ello se suma un rol del maestro caracterizado por una praxis de tipo tradicional considerando estrategias de memorización y conductas poco correctivas que influyen negativamente en la motivación y en el deseo de aprender (Timbe *et al.*, 2020). Asimismo, una universidad brasileña reveló que los estudiantes de esa casa de estudios presentan dificultades en la producción verbal del idioma inglés, la falta de uso de las nuevas metodologías ha planteado la necesidad de enseñar los contenidos de aprendizaje a través de la interacción y comunicación llevada a cabo de forma adecuada y afectiva (De Mello *et al.*, 2020).

García *et al.* (2019) señalaron que el Perú ha pasado por diversos cambios curriculares, con la finalidad de realizar cambios que afecten de forma positiva los resultados en el dominio de este idioma extranjero respecto a la producción oral y

escrita cuyas causas pueden ser: la falta de cumplimiento del contenido curricular, falta de monitoreo especializado y un pobre conocimiento en estrategias tecnológicas centradas en el desarrollo y aprendizaje de este idioma extranjero. El informe mundial sobre el ranking publicado por Education First (2020) señaló que el Perú se encuentra en el puesto 51 de 111 países.

A nivel local, se ha observado en una universidad particular, que los estudiantes deben acreditar el dominio del idioma inglés, considerado como requisito para obtener el grado académico en toda carrera profesional de dicha casa de estudios. En razón de lo expuesto, se ha observado dificultades en el dominio de las producciones orales y escritas del idioma inglés. Algunos estudiantes con conocimientos previos de este idioma extranjero buscan convalidar su aprendizaje conforme a la malla curricular de la entidad. No obstante, las evaluaciones muestran que, los estudiantes no logran comprender una lectura, ni redactar un párrafo, por lo que, recurren al uso de los traductores electrónicos evidenciándose un desbalance en su conocimiento que ha dado lugar un bajo rendimiento académico. De igual forma, se ha observado en los estudiantes un temor a equivocarse, desmotivación y falta de compromiso con la oportunidad de educarse en el idioma inglés.

En vista de lo anterior, la investigación muestra el esfuerzo de los docentes considerando la gamificación como una estrategia didáctica que aborda un conjunto de actividades ejecutadas, es decir de forma gradual en la intervención del docente y el educando, caracterizándose por poner énfasis en todo el proceso y no solo en los resultados. Como bien se ha expuesto, es un paso muy importante en la lucha del bajo rendimiento de inglés. Por tanto, se formalizó el problema de investigación: ¿Cuál es la importancia del uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una universidad privada, Lima, 2023?; Las preguntas específicas fueron: ¿Cuál es la importancia del uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés y la técnica dinámica en el aprendizaje del inglés en estudiantes una universidad privada, Lima, 2023?; ¿Cuál es la importancia del uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés y la técnica mecánica en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una universidad privada, Lima, 2023?; ¿Cuál es la importancia del uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés y sus componentes en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una universidad

privada, Lima, 2023?; ¿Cuál es la importancia del uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés, las actitudes y percepciones en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una universidad privada, Lima, 2023?; ¿Cuál es la importancia del uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés y los hábitos mentales en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una universidad privada, Lima, 2023?

La justificación del estudio fue teórica, práctica y metodológica, al respecto Álvarez-Risco (2020) señaló que, la justificación teórica permite explicar las diversas variables y categorías del estudio tales como: gamificación y aprendizaje. Desde una perspectiva práctica el estudio propone una comprensión del fenómeno de estudio. Con los resultados encontrados se propone elaborar una propuesta de investigación que, servirá a docentes, coordinadores y a la institución en general. Se considera que se debe reflexionar sobre el uso de la gamificación en la enseñanza del idioma inglés, originando en los estudiantes la oportunidad de interrelacionarse con el mundo anglosajón explorando a través de su aprendizaje mejores oportunidades laborales y mejores capacidades en el manejo de este idioma extranjero. En la justificación metodológica se elaboró una guía de entrevista como instrumento que sirvió para el recojo de información, permitiendo su uso socializarse como una contribución a la comunidad científica sirviendo para futuros estudios con características similares.

El objetivo general de investigación fue: explicar la importancia del uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una universidad privada, Lima, 2023. Los objetivos específicos fueron: analizar la importancia del uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés y la técnica dinámica en estudiantes de una universidad privada, Lima, 2023; analizar la importancia uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés y la técnica mecánica en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una universidad privada, Lima, 2023; analizar la importancia uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en estudiantes y sus componentes en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una universidad privada, Lima, 2023; analizar la importancia del uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés, las actitudes y percepciones en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una universidad privada, Lima, 2023; analizar la importancia uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés y los hábitos mentales en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una universidad privada, Lima, 2023.

## II. MARCO TEÓRICO

Respecto a los antecedentes en el ámbito nacional, Montoya (2021) estableció como objetivo de estudio aplicar estrategias de enseñanza del idioma inglés fundamentado en un modelo lúdico-comunicativo que influye en el progreso de la interacción verbal en una universidad privada de Lambayeque. El enfoque fue de tipo mixto, aplicada y con diseño cuasi experimental. El instrumento estuvo conformado por 30 preguntas dirigidas a los docentes y estudiantes de inglés, un total de 45 participantes. Se determinó que, los alumnos tienen un grado inferior de interacción oral. Se manifestó la necesidad de utilizar una guía para adaptar las acciones formuladas en clase, asumiendo la intención lingüística, los ejercicios lúdico-formativas conforme a la comodidad de los estudiantes. Lograron expresar sus competencias forjando una apropiada interacción tanto al exterior como interior de aula de clase. El estudio concluye que, la táctica es trazada obteniendo un período de dinámica en el transcurso de la enseñanza aprendizaje del curso de inglés 1 de una universidad privada de Lambayeque, considerando sus peculiaridades y necesidades idiomáticas.

Villanueva (2021) propuso como objetivo de estudio identificar la ascendencia de la plataforma Kahoot como medio del conocimiento expresivo en estudiantes de inglés en una institución educativa de nivel superior de Lima. En cuanto a la metodología se empleó un enfoque cuantitativo, diseño cuasi experimental, nivel explicativo y aplicada. Se utilizó un instrumento de sondeo conformado por 10 preguntas utilizándose un programa/software de naturaleza educativa. La población se conformó por alumnos de una institución educativa superior situada en Lima, considerando una muestra de 35 estudiantes. Los resultados determinaron que, el 74.3% de los estudiantes se beneficiaron de la plataforma Kahoot mejorando su competencia lingüística en inglés. Se determinó que el 45.3% de los estudiantes alcanzaron un aumento considerable en la competencia comunicativa. La investigación concluyó que, los estudiantes que utilizan la plataforma Kahoot no incrementan sus competencias comunicativas en comparación con otros estudiantes que no lo utilizan durante las clases de inglés en un instituto en Lima.

Salas (2022) propuso como objetivo de estudio analizar las tácticas de gamificación en la capacidad verbal durante la práctica de inglés en alumnos de nivel superior universitario. En el ámbito metodológico se desarrolló un enfoque

cuantitativo, de carácter aplicado y de diseño cuasi experimental. Se hizo uso de un cuestionario aplicado a una población de 63 estudiantes del pre intermedio del curso de inglés de un instituto ubicado en el Cusco. Se formó el grupo control conformada con 31 alumnos del nivel pre intermedio I y el equipo experimental integrado por 32 alumnos del nivel pre intermedio II. Los resultados indicaron niveles significativos alcanzados en el postest, demostrándose que el grupo control logró un 71.9% en el nivel muy de acuerdo y un 28.1% se encontró en el nivel de acuerdo. El grupo experimental encontró que el 53.1% se halló en el nivel de acuerdo y un 46.9% demandó estar muy de acuerdo. La investigación concluye que, las diversas actividades de aprendizaje se deben a componentes dinámicos, mecánicos y algunos elementos de juego, permitiendo acrecentar la práctica del idioma inglés.

Espinoza (2022), en su investigación tuvo como propósito identificar cómo influye la gamificación en la obtención del léxico en inglés en educandos de una casa de estudios de nivel superior. Se realizó una investigación básica, cuantitativa, nivel correlacional-causal y un diseño no experimental de corte transaccional. Se utilizó un cuestionario de gamificación con una escala tipo Likert y un examen de rendimiento de inglés. Los resultados señalaron que, la gamificación es una estratégica para producir aprendizajes significativos a través de incentivos motivadores, particularmente durante la enseñanza del inglés y la obtención de un léxico apropiado. La investigación concluyó que los estudiantes del instituto superior han adquirido una dependencia moderada del empleo de la gamificación y la obtención de un léxico adecuado de inglés.

Lopez (2022), en su investigación tuvo como propósito establecer el uso de materiales de gamificación y la productividad académica en el habla inglesa, el estudio se fundamentó de modo cuantitativo, con una investigación de tipo básica, correlacional, no experimental y transversal. La población se conformó por 110 educandos del nivel básico con sede en Trujillo. La muestra fueron 25 estudiantes elegidos considerando las posibilidades de acceso de los participantes. El instrumento utilizado fue un cuestionario. Los resultados indicaron que, los materiales de gamificación incrementan el rendimiento del idioma inglés, encontrándose en un nivel alto el 60,0%, el 28% nivel medio y el 12% en el nivel bajo. El rendimiento académico se encontró en un 40.0% en el nivel elevado, 36%

en el nivel medio y el 24% en un nivel bajo. El estudio concluye que, las herramientas de gamificación se asocian con el rendimiento académico.

Por otro lado, en el contexto internacional, Alvarez (2021) propuso como objetivo de estudio facilitar la adquisición de terminología inglesa en estudiantes de una entidad formativa. La metodología presentó una investigación cuantitativa y descriptiva, recabándose los datos de una población de 266 estudiantes, considerando una muestra de 22 estudiantes seleccionados con intencionalidad, considerando que los mismos tienen un nivel de aprendizaje del inglés básico y bajo. Los resultados indicaron que los estudiantes presentan un desarrollo progresivo en la obtención de un léxico necesario para la enseñanza de un idioma, además de motivar a los estudiantes a fin de facilitar el aprendizaje. Se determinó que, la implementación de la táctica de la gamificación a través de sus técnicas y según el contexto se vuelven herramientas útiles con capacidad de manipular el comportamiento del estudiante.

Demirbilek y Alzouebi (2022) propusieron como objetivo de estudio analizar las variables gamificación y enseñanza, con la finalidad de precisar los componentes y dificultades para aplicar la gamificación en la instrucción de inglés. La metodología fue cualitativa analizándose a 16 pedagogos instructores de inglés. Los resultados señalaron que, los maestros aplican la gamificación en la instrucción de la enseñanza del inglés como dialecto foráneo. Mientras otros maestros manifestaron que la gamificación es muy segura y trascendental para su instrucción y debe aplicarse la gamificación persistentemente. Los maestros resaltaron que los juegos proporcionan una participación continua en la sesión de aprendizaje. Por consiguiente, el estudio concluyó que, ciertos componentes impiden el desarrollo de las innovaciones académicas utilizándose diversas aplicaciones de juegos interactivo dentro del salón de clases.

Ozcinar *et al.* (2021) formularon como objetivo de estudio conocer el sentir de los universitarios sobre la educación gamificada. Se realizó una investigación cualitativa, valorando de cada estudiante sus opiniones respecto a lo percibido de sus experiencias vividas. La población estuvo concertada por estudiantes de Chipre del Norte y universitarios rusos procedentes de la facultad de educación. Se utilizó un formulario de entrevista elaborado por los investigadores. La investigación señaló que, los estudiantes evaluados consideran que un aprendizaje basado en la

gamificación permite el incremento del conocimiento. Asimismo, se determinó que aquellos estudiantes dependientes de la tecnología tienen dificultades para reconocer la información adecuada. Por ello, se concluye que, un elevado porcentaje de estudiantes presentan dificultades para poder diferenciar el tipo de información.

Pérez (2022) presentó su objetivo de estudio, reconocer la eficacia del empleo de la táctica de la gamificación para la obtención de un léxico adecuado en inglés, en la postpandemia. En el ámbito metodológico se recurrió al método cualitativo de triangulación metodológica, aplicando la técnica de cuadro de triple entrada. Se realizó el estudio orientado especialmente al área de educación del Cantón Tulcán en la provincia Carchi, hallándose 71 centros educativos. Se aplicó un muestreo a las docentes entrevistadas aplicándose como instrumento a un cuestionario. Los resultados señalaron que, una destacada organización pedagógica de la gamificación aplicado durante las lecciones de inglés, ayuda a incrementar el léxico en diversos aspectos como son: tipo y variedad de juegos acoplándose diversos medios digitales relacionados al contexto de clase y al ambiente del estudiante. Se consideraron elementos cooperantes en los juegos y la continuidad de uso. El estudio concluye que, es indispensable acrecentar las competencias, así como el empleo de diferentes medios de juegos por parte de los profesores, no solamente digitales, que se ajusten preferentemente en el medio de las sedes pedagógicas de la misma ubicación geográfica.

Pingmuang y Koraneekij (2022) plantearon como objetivo de estudio establecer la enseñanza de idiomas apoyados en aparatos portátiles. El estudio se realizó en una población de 665 estudiantes procedentes de Tailandia y a cinco maestros de secundaria como entrevistados. Las muestras fueron 35 estudiantes quienes respondieron el cuestionario respecto a las tareas de escritura en inglés. Se utilizó diversas pruebas de escritura en inglés, rúbricas de escritura de puntuación y un cuestionario sobre la satisfacción del estudiante. Los resultados indicaron que, los estudiantes pueden utilizar internet regularmente, así como se comprobó que utilizando un enfoque basado en tareas y gamificación se puede acrecentar las cualidades en cuanto a la redacción en inglés. A manera de conclusión se determinó que el estudio reveló que los educandos conseguían emplear el internet de manera frecuente y educarse utilizando las prácticas de

gramática selecta para adaptarse al idioma y llevar una retroalimentación benéfica dirigida por los docentes.

En la investigación se consideró la teoría del aprendizaje de enfoque constructivista, Méndez (1993), porque el aprendizaje se construye en una diversidad de posibilidades que se originan en el ambiente pedagógico y psicológico. Es así que, la adquisición de conocimientos se sustenta en la labor sensorio-motriz y a lo largo de cada periodo de desarrollo. Se considera que, el intercambio sociocultural sobre la base de los sentidos, el ser humano realiza un proceso de construcción de su propio conocimiento basándose en relacionarse de manera real con personajes, esto resulta asimilar experiencias en concepción de innovadoras opiniones para lograr su propio procesamiento de información de saberes.

La teoría Piagetiana señaló que los estudiantes adquieren una óptima comprensión y consecuentemente se logre desarrollar nuevas habilidades académicas, contribuyendo al reforzamiento de estrategias que conlleven a aprendizaje autónomo dentro de un ambiente cómodo, dinámico y reforzar la interacción comunicativa; asimilando que el participante es el ente primordial en construir su propio conocimiento basado en la experiencia siendo guiado por su docente (Saldarriaga-Zambrano *et al.*, 2016).

Sierra y Fernández (2019) definen gamificación como el uso de juegos con el fin de influenciar en la mejora del compromiso y motivación de los estudiantes dirigidos hacia un aprendizaje en particular. Lopez (2019) detalló que la gamificación consigna la habilidad del estudiante para aprender por medio de actividades cultas y animadas, influenciando de forma positiva en su formación. Asimismo, Palma *et al.* (2022) mencionaron que la gamificación es una herramienta didáctica para el aprendizaje de las personas que están pasando por una asimilación de saberes, lo cual el facilitador proveerá instrucciones que se debe cumplir en un ambiente educativo. Según Ortiz *et at.* (2018) aseveraron que el dominio de la gamificación valoriza los medios estratégicos de impartir conocimientos a los estudiantes. La aplicación de la gamificación genera retroalimentación oportuna fomentando las relaciones entre pares y en equipos. Para ello, se consideran diversos elementos tales como la técnica dinámica, la técnica mecánica y los componentes del juego.



Respecto a lo señalado Ortiz-Colón *et al.* (2018) identificaron la Técnica dinámica, cuando los participantes muestran su atención en ser parte de la actividad motivadora. Refiere que este tipo de técnica hace alusión al conjunto de normas del juego que seguirá el jugador con la finalidad de realizar la actividad. Las técnicas mecánicas hacen referencia a diversos ejercicios, conductas, procesos y elementos de revisión que se manejan para cambiar el juego por una actividad o dinamismo, lo cual permitirá acceder a entender al participante a mantener un hábito interesante y cómodo. Asimismo, Acosta-Yela *et al.* (2022) mencionaron que las dinámicas direccionan a efectuar diversas tareas para la obtención de un puntaje, victorias y distinciones. Igualmente, Ortiz *et al.* (2018) marcaron que este tipo de técnica refiere al conjunto de normas del juego que seguirá el jugador con la finalidad de realizar la actividad.

Por otro lado, Cuba *et al.* (2021) identificaron que las técnicas mecánicas hacen referencia a diversos ejercicios, conductas, procesos y elementos de revisión que se manejan para cambiar el juego por una actividad o dinamismo, lo cual permitirá acceder a entender al participante a mantener un hábito interesante y cómodo. Ortiz-Colón *et al.* (2018) señalaron que, este tipo de técnica refiere a un conjunto de normas del juego que determinan el comportamiento de los alumnos relacionados con la motivación hacia los aprendizajes. Se hace referencia a diversos ejercicios, conductas, procesos y elementos de interacción manifestados en el juego de la actividad.

Ortiz *et al.* (2018) indicaron que, los componentes hacen referencia a recursos y herramientas manejadas en la actividad, los cuales intervienen en el diseño del aprendizaje. Estos componentes se plasman en las técnicas mecánicas y dinámicas realizadas en el tiempo que dura la actividad. Por otro lado, Gil-Quintana y Prieto (2020) señalaron que, los componentes hacen referencia a los recursos y herramientas aplicadas en el diseño del aprendizaje, con el objeto de experimentar una nueva experiencia en la gamificación. En relación a lo citado, los componentes se plasman en las técnicas mecánicas y dinámicas efectuadas en el tiempo que dura la actividad (Zambrano-Álava *et al.*, 2020).

Ausubel *et al.* (1976) manifestaron que el aprendizaje es un método determinado de entendimiento y sirve para que pueda contribuir en la formación de

la persona que piensa asimilar un determinado conocimiento. También, Martínez (2021) precisó que el aprendizaje se refiere a las condiciones de indagación sobre un tema particular. Por otra parte, Guirado *et al.* (2022) denominaron al aprendizaje como la condición como considerar la adquisición de búsqueda de lo desconocido con el contexto explícito de formar una denominación que evolucionará los caracteres del personaje.

De acuerdo a lo expuesto, el aprendizaje reconoce diversos procesos de enseñanza encaminados a un aspecto particular de aprendizaje, los cuales deben ser experimentados en base a sus necesidades, cuyas dimensiones siguen a un factor que acontece a la satisfacción del conocimiento como son las actitudes y percepciones; y los hábitos mentales (Marzano y Gutiérrez, 1992). Las actitudes y percepciones; influyen en las destrezas de los aprendices por descubrir un concepto valorando el esfuerzo y demostrando el interés de ser positivos, para llegar adaptarse en un ambiente cómodo que contribuya con su desenvolvimiento guiado por su maestro para dominar la actividad brindada con el beneficio de mejorar sus capacidades intelectuales (Marzano y Gutiérrez, 1992). Para Assinnato *et al.* (2018) las actitudes y percepciones representan una reflexión valorada por estudiantes y docentes, configurándose diversos elementos propios aplicados en una tarea o actividad vinculados a la conducta del estudiante. En este fin, se moldean diversos patrones formativos e imaginativos aprendidos como parte del componente relacionado al avance cognoscitivo conectando el estado de afecto en sí mismo.

Los hábitos mentales, considera la forma de reflexionar aplicando la crítica, imaginación y estimular su conducta, triunfar ante un desafío a consecuencia de cubrir las necesidades de la persona (Marzano y Gutiérrez, 1992). También, los hábitos mentales puntualizan la práctica en resolver retos que afronta en el ámbito educativo, también es la rutina que se da en el ser humano cuando establece un horario o se adquiere un conjunto de saberes y habilidades, se forman en la formación Najarro (2020).

Por otra parte, respecto a la aplicación de la gamificación para la enseñanza del idioma inglés, se afirma que, ha tenido diversos cambios pedagógicos debido a que se ha enfrentado a un conjunto de procedimientos de enseñanza, la gamificación ha sido una oferta que proporciona a los estudiantes un conjunto de

recursos y estrategias que ayuden a descubrir nuevos conocimientos según la realidad en que se encuentren Palma *et al.* (2022).

Asimismo, Sierra y Fernández (2019) aplicaron la gamificación en el aprendizaje de una lengua extranjera significa un proceso complejo debido a que el individuo, además de entender, interpretar y conocer las estructuras de su propia lengua, debe instruirse a conocer nuevas palabras en la lengua extranjera. De este modo, tiene que seguir pautas para adoptar una postura positiva al momento de interpretar textos en inglés sin la interferencia de su idioma nativo, manifestando al estudiante tener el acceso de nuevas tener herramientas y estrategias necesarias seleccionadas por el docente.

La gamificación apoya a desarrollar nuevas metas de aprendizaje donde se les indica a los estudiantes a realizar distintas actividades digitales de acuerdo al tema desarrollado, cuando se toca el tema de un tiempo verbal el docente brinda un preámbulo de obtener respuestas de sus estudiantes con la finalidad de tener una noción de lo que significa en un idioma distintito al suyo (Lopez, 2019). Asimismo, el docente debe tener dominio en usar algunos dispositivos digitales, plataformas, aplicaciones que ayuden a motivar a los educandos sin llegar a la exageración. El juego digital va a llamar la atención en la persona a participar descubriendo que existen niveles, puntaje e insignias como parte de los componentes del juego. Por consiguiente, se ha visto diferentes aplicaciones digitales que se unan en la enseñanza de idiomas extranjeros como Kahoot, Wordwall, educaplay y otros (Ortiz-Colón *et at.*, 2018). En algunos casos se va tener necesidad de contar con un buen servicio de internet, wifi y tener acceso a herramientas digitales como un celular, Smartphone, Tablet, laptop, etc.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

La investigación reveló un enfoque cualitativo profundizándose en alcanzar un conocimiento que permite al investigador interactuar en el entorno natural del fenómeno de estudio. El investigador inicia la exploración de los hechos sobre la base de la realidad del sujeto de investigación, confrontándolos con sus propias creencias y conocimientos, los cuales en consecuencia influyen en la investigación (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

La investigación fue de tipo básica. En ese fin se inició un proceso de indagación asistiendo el estudio con teorías que respaldan a las categorías propuestas en la investigación (Gabriel-Ortega, 2017).

La investigación desarrolló un diseño fenomenológico considerando la participación de los diversos actores sociales. Por ello, se adoptó la exploración de la vida cotidiana de los participantes a fin de conocer su mundo efectuándose un proceso interpretativo sobre la base de los significados que éstos tienen para ellos (Fuster, 2019).

#### 3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización

**Categorías:** Las categorías son ideas de significación y expresiones que abarca un elemento con diversos caracteres vinculados entre sí (Romero, 2005).

**Subcategorías:** Las subcategorías son las unidades mínimas que provienen de una clasificación (Carrillo *et al.*, 2011).

**Matriz de categorización:** Es una herramienta metodológica que se aplica para seguir un orden de jerarquía, estructura y comprender las definiciones entre el objeto o fenómeno que se debe explorar; lo cual va a posibilitar un análisis o interpretar la operatividad de un base teoría de una investigación (Giesecke, 2020).

##### **Categoría 1: Gamificación**

**Definición conceptual:** Sierra y Fernández-Sánchez (2019), señalaron que, la gamificación es una estrategia didáctica basada en los juegos lúdicos para incrementar los conocimientos de los estudiantes. Es a través del juego que se motiva al alumno a participar activamente en la construcción de su aprendizaje permitiendo lograr aprendizajes significativos en las aulas.

## **Categoría 2: Aprendizaje**

**Definición conceptual:** Ausubel *et al.* (1976), manifestaron que el aprendizaje es un método determinado de entendimiento y sirve para que pueda contribuir en la formación de la persona que piensa asimilar un determinado conocimiento (Ver tabla de categorización en anexo 1 y ver tabla de Subcategorías de priori y a posteriori en anexo 2).

### **3.3. Escenario de estudio**

Para Herrera (2015), los escenarios son los espacios o lugares donde se realiza la participación del sujeto acorde a la experiencia, lo cual va a permitir un análisis de estudio profundo; el indagador tiene acceso a la recolección de información para luego poder esclarecer interacciones que integren sectores y disciplinas (Allan *et al.*, 2022). Asimismo, la actual investigación se desarrolló en una universidad privada con 25 años de experiencia formando futuros emprendedores en diversas carreras profesionales.

### **3.4. Participantes**

Los participantes o colaboradores forman parte de los elementos de la investigación a desenvolver (Izquierdo, 2015). Por lo tanto, la entrevista se aplicó de forma reservada a 2 docentes con experiencia en la docencia universitaria con 18 años de servicio y 1 coordinadora del centro de idiomas quien es encargada de monitorear el arduo trabajo de los docentes que tiene a cargo con 16 años de experiencia en el ejercicio de docente universitario. También participaron 3 estudiantes de sexto ciclo de pregrado de la facultad de administración y contabilidad procedentes de una universidad privada (Ver tabla de codificación de participantes en el estudio anexo 3).

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

Las técnicas son maneras de proceder para adquirir una información respectiva con el tipo de investigación que se está aplicando (Sánchez *et al.*, 2021) en esta investigación se empleó la técnica de la entrevista en profundidad que es un diálogo entre dos individuos donde el indagador sigue al entrevistado a expresar su sentir, emociones o particularidades de sucesos y acciones de manera autónoma. Es así que, los instrumentos de recolección de datos son elementos en búsqueda de información utilizados para adquirir y evaluar la información de forma ordenada

(Useche *et al.*, 2023). Por tanto, en la investigación se empleó una guía estructurada para el recojo de los datos cualitativos, los cuales fueron sometidos al análisis correspondiente. La guía estructurada se conforma de preguntas abiertas establecidas previamente, con el propósito de recolectar datos de cada participante del estudio (Piza *et al.*, 2019).

### **3.6. Procedimientos**

En esta indagación de los datos se procedió a invitar de manera reservada a 6 participantes de una universidad particular, dos docentes de inglés, una coordinadora, dos estudiantes de la carrera profesional administración y un estudiante de contabilidad; accediendo a participar con el consentimiento informado debidamente llenado. Las entrevistas se realizaron de forma remota por Zoom, las cuales duraron entre 15 y 20 minutos. Habiéndose culminado las entrevistas con los 6 participantes se efectuó el desgravado de manera mecánica, codificándose los datos obtenidos para luego efectuar la interpretación mediante la triangulación de los datos. La triangulación de datos permite realizar una interpretación del fenómeno de estudio, de esta manera se evidenció su validez y credibilidad en todo el proceso de exploración. La triangulación considera el cruce de datos y técnicas de exploración, lo cual busca explicar articuladamente el resultado de las escenas o hechos vividos en una zona geográfica (Arias, 2022).

### **3.7. Rigor científico**

El rigor científico es un conjunto de estrategias o cualidades que se emplea para realizar una minuciosa observación, la cual interpretará ciertos descubrimientos de estudio cualitativo; también busca proveer la validez a sus exploraciones con el sumo interés de mejorar el conocimiento disciplinado para fundamentar realidades acreditadas en la orientación su experiencia, a su vez manifiesta las siguientes etapas como planificar, recolectar, procesar y analizar las informaciones adquiridas para garantizar el grado de confiabilidad (Guillén y Sanz, 2021). En la investigación surgieron cuatro características tales como: la dependencia que se efectuó exhaustivamente mediante la entrevista grabada en videoconferencia Zoom durante el proceso de recojo de información. Credibilidad, comprende las vivencias existentes de los 6 participantes de la universidad privada, direccionados al procedimiento de triangulación en referencia a los testimonios adquiridos. Confirmabilidad, se evidenció la postura neutral del investigador, tomándose solo

en cuenta los testimonios encontrados en las entrevistas. Y la posición y ética del investigador quien con un perfil autónomo ha respetado todos los lineamientos citados, puesto que, urge la necesidad de descubrir nuevas tendencias que sirvan para interpretar realidades similares en otras investigaciones.

### **3.8. Método de análisis de la información**

El análisis de la información recopilada detalla por medio de codificaciones empíricas precisas en la obtención de búsqueda de información con el propósito de interpretar el medio social de los participantes contribuyendo a verificar las observaciones de la investigación cualitativa se sigue los siguientes pasos mediante la categorización, codificación, ordenación y clasificación, ubicando una correspondencia hermenéutica (Flores-Kanter *et al.*, 2019). De tal manera, se empleó la triangulación para lo cual se vació las respuestas de los 6 participantes en la videoconferencia zoom en las tablas de desgravado y luego se optimizó los resultados del proyecto de indagación manualmente.

### **3.9. Aspectos éticos**

Los aspectos éticos derivan de la habilidad en el orden moral y conducta del investigador, en claro beneficio de los ciudadanos, de este modo se expresa el aporte de conocimientos y principios de forma coherente (Viorato y Reyes, 2019). Por otro lado, los resultados se efectuaron tomando en cuenta la Apa 7 séptima edición, evidenciándose la validación de originalidad de contenido a través del programa Turnitin (Castañeda-Ruiz *et al.*, 2020).

#### IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Para la presente investigación se usó entrevistas semiestructuradas como técnica de recopilación de datos. La triangulación de datos conlleva al análisis de los resultados y la discusión de los objetivos planteados.

Los resultados del estudio relacionado con el objetivo general explicar el uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una universidad privada, Lima, 2023, reafirman que los docentes aplican la gamificación como una estrategia didáctica basada en los juegos lúdicos para incrementar los conocimientos de los estudiantes a través del juego que los motiva a participar activamente en la construcción de su aprendizaje permitiendo lograr aprendizajes significativos en las aulas. Estamos de acuerdo con aquella posición de Palma *et al.* (2022) la gamificación valoriza los medios estratégicos para impartir conocimientos a los estudiantes. La aplicación de la gamificación genera retroalimentación oportuna fomentando las relaciones entre pares y en equipos de trabajo. También, Sierra y Fernández (2019), por lo que se entiende que la gamificación es una técnica de gran influencia en el aprendizaje usada durante el transcurso de la actividad. Además, Lopez (2019) moldea los patrones formativos e imaginativos enlazando el estado afectivo con el cognitivo en un ambiente educativo.

De esta manera, la gamificación a través de los juegos lúdicos virtuales incrementa los conocimientos de los estudiantes, generando retroalimentación oportuna, además, de fomentar las relaciones entre pares y en equipos.

En cuanto al objetivo específico1: analizar la importancia del uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés y la técnica dinámica en estudiantes de una universidad privada, afirman que los docentes se refirieron a la técnica dinámica como parte de su desarrollo de actividades académicas, se admite que los docentes emiten la bienvenida al estudiante aplicando los juegos lúdicos de manera virtual, pero uno de ellos a veces no lo aplica. Además, observaron en sus estudiantes un incremento de motivación y entusiasmo por ganar en las actividades virtuales, pero en algunos casos cuando perdían el juego sintieron un desánimo al saber que la actividad era simple, lo que respalda los resultados obtenidos por Ortiz-Colón *et al.* (2018) reconocen que la dinámica es parte de la estrategia, los participantes muestran su atención en ser parte de la actividad motivadora, lo que



permite modificar su comportamiento hacia el proceso de aprendizaje, que, en definitiva, es alcanzar la lengua meta. Montoya (2021) sustentó que El docente en la actividad que puede ser llevado a cabo de forma analógica o de forma digital. La gamificación ofrece ventajas para despertar el interés del estudiante introduciendo ideas como es el reto y la competencia, hechos que enriquecen la experiencia en el proceso de E-A y consecuentemente logren los objetivos curriculares en el aula.

En esta categoría denominada dinámica lo sustenta (Acosta-Yeta *et al.*, 2022), el estudiante activa su interés y motivación, permitiendo que la actividad sea de su agrado y alcance de esta forma mayor retención en la memoria y, logre mejores relaciones con las personas a través de los desafíos, reglas y limitaciones en la actividad propuesta. Además, los docentes manifiestan disposición para el trabajo dinámico, que por lo general es utilizado en periodos cortos, por consiguiente, el trato humano en las actividades de clase se realiza con cordialidad, considerando que las actividades realizadas concentran elementos de tipo narrativos, limitaciones, emociones, progresión, relaciones y restricciones.

En cuanto al objetivo específico 2: analizar la importancia uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés y la técnica mecánica en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una universidad privada, se menciona que los docentes respondieron que la motivación influye mucho en sus estudiantes cuando realizaron los ejercicios virtuales, lo cual permitió a seguir indicaciones para insertar la motivación extrínseca, logrando que los educandos sientan ganas de participar, asimismo es muy importante brindar la retroalimentación en clases porque observaron que ayudo a perfeccionar sus técnicas de aprendizaje, fortaleciendo sus habilidades cognitivas en el momento que respondieron a diversas interrogantes de los participantes en las tareas virtuales. Los docentes han brindado recompensas a sus educandos cuando han ganado un juego lúdico virtual como un punto en la calificación de notas o la elección libre de una actividad que hallan anhelado desarrollar en la misma sesión de aprendizaje.

En esta parte lo sustenta Ortiz-Colón *et at.* (2018), las mecánicas direccionan el aprendizaje a través de los comportamientos efectuados por los estudiantes, realizándose diversas tareas para la obtención de un puntaje, victorias y distinciones. Representa una buena estrategia que alimenta la motivación y el aprendizaje. ello supone un reto alcanzable en la actividad del idioma inglés, por lo

que su mecánica es accesible a todos, los retos, competencias, cooperación feedback y recompensas.

Asimismo, Cuba *et al.* (2021) las mecánicas mejoran la atención del alumno forjadas por su participación activa en la actividad. Se logra direccionar el aprendizaje en la medida que se vincula el contenido con las tareas en sí. Se genera tanto competitividad como colaboración y un aprendizaje autónomo que ayuda a la medición de los resultados en términos cuantitativos. De esta manera, se genera tanto competitividad como colaboración y un aprendizaje autónomo que ayuda a la medición de los resultados en términos cuantitativos.

En cuanto al objetivo específico 3: analizar la importancia uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en estudiantes y sus componentes en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una universidad privada, conforme a los universitarios fue un desafío participar en las actividades o juegos propuestos por el docente porque los motivó a realizar un esfuerzo por aprender, desarrollando su creatividad, fueron dinámicos e interactuaron, pero tuvieron temor a equivocarse. De este modo, ellos han tenido la experiencia de formar alianzas con sus compañeros en la realización de los juegos virtuales a través del Kahoot empleando avatares y niveles de acuerdo a la sesión de clase y con el tiempo limitado. De tal manera, Gil-Quintana y Prieto (2020) sustenta que los componentes destacan el uso de la creatividad consiguiendo que la actividad destaque por el uso de diversos elementos tales como el avatar, colecciones, combate, desbloqueo de contenidos, gráficas sociales, niveles, misiones, puntos, regalos, tutoriales, entre otros.

Para dar soporte a esta subcategoría, Zambrano-Álava *et al.* (2020) sostuvieron que los componentes permiten entender las reglas y hacen surgir las dinámicas que aplicadas de forma correcta y conjunta ayudan a conseguir que la gamificación funciones y se alcancen los objetivos propuestos.

Por consiguiente, los componentes se diversifica la dinámica en la ejecución de los juegos virtuales, con la finalidad de lograr un mejor aprendizaje y manejo del momento de la actividad. Además, los estudiantes siguen las pautas de dicha tarea a fin alcanzar niveles óptimos de desempeño buscando posicionarse en el más alto nivel.

En cuanto al objetivo específico 4: analizar la importancia del uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés, las actitudes y percepciones en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una universidad privada, los docentes respondieron que desarrollaron sus clases motivando a sus educandos a realizar diversos ejercicios en equipos, lo cual incremento la competencia, es así que los facilitadores explicaron la utilidad del idioma extranjero, también se sugirió mostrar evidencias en la originalidad de su trabajo, evitando usar traductores electrónicos. Ausubel *et al.* (1976) sustenta que las actitudes y percepciones; influyen en las habilidades de los principiantes por manifestar un saber con la valoración del esfuerzo e importancia en ser positivos. Asimismo, Martínez (2021) asevera que los individuos llegaron a adaptarse a un ambiente satisfactorio en el desenvolvimiento guiado por su maestro y en el dominio de la actividad propuesta con el beneficio de perfeccionar sus capacidades intelectuales.

Para Guirado *et al.* (2022) las actitudes y percepciones, tienen un rol importante en el aprendizaje, al mostrar el estudiante los sentimientos de bienestar y orden, como las relaciones interpersonales y la valoración de la tarea. También, Marzano y Gutiérrez (1992) las actitudes y percepciones se encuentran relacionados con los sentidos y con el medio de interacción. Por tanto, este elemento propicia una valoración del esfuerzo propio con una actitud auténtica (Assinnato *et al.*, 2018). En esta fase se cumple un rol importante en el aprendizaje. Es así que, los estímulos propios de la actividad tienen el poder de fortalecer y promover el deseo y motivación del estudiante por aprender.

En cuanto al objetivo específico 5: analizar la importancia uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés y los hábitos mentales en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una universidad privada, los docentes confirmaron que utilizaron los recursos tecnológicos en el desarrollo de clases siguiendo las pautas del contenido de su silabo; además, captaron la atención del educando; designando actividades a realizar de manera individual o grupal con los dispositivos tecnológicos son: la computadora, el proyector, y los celulares. Asimismo, los educandos asimilaron la didáctica participado en las actividades Kahoot, con las herramientas a su alcance como su celular y computadora.

Para (Marzano y Gutiérrez, 1992), los hábitos mentales promueven la práctica positiva del aprendizaje en el ámbito educativo. La formación del

estudiante, por tanto, requiere de una formación acompañada de elementos personales que derivan en un buen o mal desempeño. También, Najarro (2020) es necesario, cultivar la disciplina como elemento de desarrollo personal. En este análisis de la categoría los hábitos mentales es una práctica positiva en el quehacer educativa, por lo que establecer un horario ayudará a la formación óptima del estudiante (Palma *et al.*, 2022). Concerniente a la subcategoría hábitos mentales, los docentes deben fomentar el uso de este recurso durante las actividades de aprendizaje. Ello configura un trabajo organizado y planificado en pro de un aprendizaje cada vez más reflexivo e innovador.

## V. CONCLUSIONES

**Primera:** La gamificación a través de los juegos lúdicos virtuales incrementa los conocimientos de los estudiantes, generando retroalimentación oportuna, además, de fomentar las relaciones entre pares y en equipos.

**Segunda:** En cuanto a la subcategoría técnica dinámica, determina la forma en que se ponen en marcha las mecánicas. Para ello, los docentes manifiestan disposición para el trabajo dinámico, que por lo general es utilizado en periodos cortos. El trato humano en las actividades de clase se realiza con cordialidad, considerando que las actividades realizadas concentran elementos de tipo narrativos, limitaciones, emociones, progresión, relaciones y restricciones. Se cumple con el contenido del sílabo utilizándose juegos lúdicos de forma virtual, como el Wordwall, Kahoot, quizzlet y jamboard.

**Tercera:** Las mecánicas mejoran la atención del alumno forjadas por su participación activa en la actividad. Se logra direccionar el aprendizaje en la medida que se vincula el contenido con las tareas en sí. Se genera tanto competitividad como colaboración y un aprendizaje autónomo que ayuda a la medición de los resultados en términos cuantitativos.

**Cuarta:** En relación a la subcategoría componentes se diversifica la dinámica en la ejecución de los juegos virtuales, con la finalidad de lograr un mejor aprendizaje y manejo del momento de la actividad. Los estudiantes siguen las pautas de dicha tarea a fin alcanzar niveles óptimos de desempeño buscando posicionarse en el más alto nivel.

**Quinta:** En la subcategoría actitudes y percepciones, se cumple un rol importante en el aprendizaje. Es así que, los estímulos propios de la actividad tienen el poder de fortalecer y promover el deseo y motivación del estudiante por aprender.

**Sexta:** Concerniente a la subcategoría hábitos mentales, los docentes fomentan el uso de este recurso durante las actividades de aprendizaje. Ello configura un trabajo organizado y planificado en pro de un aprendizaje cada vez más reflexivo e innovador.

## **VI. RECOMENDACIONES**

**Primera:** Se recomienda a las autoridades educativas fomentar un trabajo docente interactivo con los medios digitales, propiciándose un ambiente de armonía de acuerdo al contenido del sílabo. El cual debe caracterizarse por ser dinámico y motivador al ejecutarse el uso de los juegos digitales.

**Segunda:** Se recomienda a los docentes aprovechar toda oportunidad para impulsar la motivación extrínseca, en ese fin los estudiantes deben encontrarse motivados y dispuestos a ejercer su autonomía, participando de manera activa en la construcción de sus aprendizajes.

**Tercera:** Se recomienda a los docentes aprovechar toda oportunidad, con la finalidad de lograr un mejor aprendizaje atendiendo a los desafíos de los juegos virtuales fomentando todas aquellas acciones y materiales que contribuyan a lograr un mejor rendimiento académico en las habilidades de estudio.

**Cuarta:** Los estudiantes deben proponerse realizar ejercicios cada vez de mayor complejidad, recurriendo a la creatividad y sobre todo valorar su esfuerzo con una actitud positiva, hecho que debe despertar la reflexión vinculada al estado emocional del alumno.

**Quinta:** Los estudiantes deben fortalecer sus actitudes como parte de un plan integral de desarrollo y aprendizaje. En esa dirección, el uso de la gamificación consigue incentivar a los estudiantes estimulando y educando su interés y creatividad mediante su capacidad de desenvolvimiento.

**Sexta:** Los estudiantes deben fortalecer y cultivar sus hábitos mentales, como recurso importante para el aprendizaje.

## REFERENCIAS

- Acosta-Yela, M.T., Aguayo-Litardo, J.P., Ancajima-Mena, S.D., y Delgado-Ramírez, J.C. (2022). Recursos Educativos Basados en Gamificación. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 14(1), 28-35. <https://doi.org/10.37843/rted.v14i1.297>
- Allan, A., Barbour, E., Nicholls, R. J., Hutton, C., Lim, M., Salehin, M., y Rahman, M. M. (2022). Developing socio-ecological scenarios: A participatory process for engaging stakeholders. *Science of the Total Environment*, 807. <https://doi.org/10.1016/j.scitotenv.2021.150512>
- Alvarez, M. (2021). *La Gamificación Como Estrategia Pedagógica en la Adquisición de Vocabulario en inglés Para Estudiantes de Grado Decimo. Universidad de Santander, 2021* [Tesis de Maestría, Universidad de Santander UDES]. Repositorio Digital. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/6123>
- Álvarez-Risco, A. (2020). Justificación de la investigación. Universidad de Lima, Facultad de Ciencias Empresariales y Económicas, *Carrera de Negocios Internacionales*. <https://hdl.handle.net/20.500.12724/10821>
- Arias, M. M. (2022). Principles, Scope, and Limitations of the Methodological Triangulation. *Investigación y Educación En Enfermería*, 40(2). [http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-53072022000200003&script=sci\\_abstract&tlng=es](http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-53072022000200003&script=sci_abstract&tlng=es)
- Assinnato G., Sanz C., Gorga G., y Martin M. V. (2018) Actitudes y percepciones de docentes y estudiantes en relación a las TIC. Revisión de la literatura, *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, 22, 7-17. <https://doi.org/10.24215/18509959.22.e01>
- Ausubel, D. P., Novak, J. D., y Hanesian, H. (1976). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. Trillas.
- Castañeda-Ruiz, H. N., Gómez-Osorio, Á. M., y Londoño-Jaramillo, Á. M. (2020). *Reflections on Ethics of Research in Colombia. El Ágora USB*, 20(2), 283-297. <https://doi.org/10.21500/16578031.5144>

- Carrillo Pineda, Marcela, Leyva-Moral, Juan Manuel, & Medina Moya, José Luís. (2011). El análisis de los datos cualitativos: un proceso complejo. *Index de Enfermería*, 20(1-2), 96-100.  
<https://dx.doi.org/10.4321/S113212962011000100020>
- Cuba, E. B., y Pérez, I. (2021). Aplicación de la gamificación en el diseño de actividades en la Educación a Distancia. *Revista Cubana de Ciencias Informáticas*, 15 (4, Supl. 1), 366-380. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2227-18992021000500366&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2227-18992021000500366&lng=es&tlng=es)
- Demirbilek, M., Talan, T., y Alzouebi, K. (2022). An Examination of the Factors and Challenges to Adopting Gamification in English Foreign Language Teaching. *International Journal of Technology in Education*, 5(4), 654-668. <https://doi.org/10.46328/ijte.358>
- De Mello, D. E., Ramos, S., Mollero, G., y Carlos, R. (2020). Os impactos da gamificação e a utilização de jogos educacionais nas aulas de língua inglesa: TOEFL iBT Produção Oral. *Texto Livre: Linguagem e Tecnologia*, 13(3), 316-333. <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2021.24946>
- Education First. (2020). El ranking mundial más grande según su dominio del inglés. *EF English Proficiency Index*. <https://www.ef.com.pe/EPI/>
- Espinoza, E. J. (2022). *Gamificación en la adquisición de vocabulario de inglés de estudiantes de un instituto superior, Surco, 2021*. [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio digital de tesis y trabajos de investigación. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/92698>
- Flores-Kanter, P. E., y Medrano, L. A. (2019). Núcleo básico en el análisis de datos cualitativos: pasos, técnicas de identificación de temas y formas de presentación de resultados. *Interdisciplinaria*, 36(2), 203-215. [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S166870272019000200203&lng=es&nrm=iso](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S166870272019000200203&lng=es&nrm=iso). <http://dx.doi.org/10.16888/interd.2019.36.2.13>.
- Fuster, D. E. (2019). Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico. *Propósitos y Representaciones*, 7(1), 201-229.  
<https://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n1.267>



- Gabriel-Ortega, Julio. (2017). Cómo se genera una investigación científica que luego sea motivo de publicación. *Journal of the Selva Andina Research Society*, 8(2), 155-156. Recuperado en 01 de agosto de 2023, de [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2072-92942017000200008&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2072-92942017000200008&lng=es&tlng=es).
- García, I., Vecorena, N., y Velasco E. (2019). El nivel de inglés alcanzado en quinto grado de secundaria en tres colegios públicos de Lima metropolitana. *Educación*, 28 (55), 80-102.  
<https://dx.doi.org/10.18800/educacion.201902.004>
- Guirado, A. M., Gimenez, Y., y Mazzitelli, C. (2022). Ensino, aprendizagem e conhecimento científico na perspectiva dos futuros professores de Ciências Naturais. *Educación*, 31(60), 197-216.  
<http://dx.doi.org/10.18800/educacion.202201.009>
- Guillén, C., y Sanz, F. (2021). El rigor científico en investigación. Consideraciones desde el área de Didáctica de la Lengua y la Literatura. The scientific rigour in research. Some issues from the area of Language and Literature Teaching. *El Guiniguada*, (30), 40-51.  
<https://ojsspdc.ulpgc.es/ojs/index.php/ElGuiniguada/article/view/1317/1239>
- Giesecke, M. P. (2020). Elaboración y pertinencia de la matriz de consistencia cualitativa para las investigaciones en ciencias sociales. *Desde el Sur*, 12(2), 397-417. <https://dx.doi.org/10.21142/des-1202-2020-0023>
- Gil-Quintana, J., y Prieto, J. E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles educativos*, 42(168),107-123.  
<https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>
- Hernández Mendoza, S., y Duana Ávila, D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín Científico De Las Ciencias Económico Administrativas Del ICEA*, 9 (17), 51-53. <https://doi.org/10.29057/icea.v9i17.6019>

- Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*, Editorial Mc Graw Hill Education.
- Herrera, J. I., Guevara F., Geycell, E., y Munster, H. (2015). Los diseños y estrategias para los estudios cualitativos. Un acercamiento teórico-metodológico. *Gaceta Médica Espirituana*, 17(2), 120-134. Recuperado en 01 de agosto de 2023, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1608-89212015000200013&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1608-89212015000200013&lng=es&tlng=es).
- Izquierdo, G. M. (2015). Informantes y muestreo en investigación cualitativa. *Investigaciones andinas*, 17(30), 1148-1150. <https://www.redalyc.org/pdf/2390/239035878001.pdf>
- Lopez, R. M. (2022). *Herramientas de gamificación y rendimiento académico en estudiantes de un centro de idiomas, Trujillo, 2021*. [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio digital de tesis y trabajos de investigación. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/79217>
- Martínez, F. (2021). Aprendizaje, enseñanza, conocimiento, tres acepciones del constructivismo. *Implicaciones para la docencia. Perfiles educativos*, 43(174), 170-185. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2021.174.60208>
- Marzano, R., y Gutiérrez, H. G. (1992). *Dimensiones del aprendizaje*. Itesco.
- Méndez, Z. (1993). *Aprendizaje y cognición*. UNED.
- Montoya, G. E. (2021). *Estrategia de enseñanza del idioma inglés basada en un modelo lúdico-comunicativo para la mejora de la interacción oral*. [Tesis de posgrado, Universidad Señor de Sipán]. Repositorio digital de tesis y trabajos de investigación. <https://hdl.handle.net/20.500.12802/8477>
- Najarro, J. (2020). Hábitos de estudio y su relación con el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de la Escuela Profesional de Medicina de la Universidad Nacional de San Marcos, Perú. *Conrado*, 16(77), 354-363. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S19908644202000600354&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S19908644202000600354&lng=es&tlng=es)

- Ozcinar, Z., Orekhovskaya, N., Svintsova, M., Panov, E., Zamaraeva, E., y Khuziakhmetov, A. (2021). Opiniones de estudiantes universitarios sobre la aplicación de la gamificación en la educación a distancia. *Revista internacional de tecnologías emergentes en el aprendizaje (iJET)*, 16(19), 4–15. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i19.26019>
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e pesquisa*, 44, 1-17. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Palma, D. P., Machuca, S. A., Jalón, E. J., y Sampedro, R. R. (2022). Gamificación en entornos virtuales de aprendizaje para la unidad educativa distrito metropolitano. *Conrado*, 18(85), 212-217. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/2305>
- Panmei, B. y Waluyo, B. (2022). The Pedagogical Use of Gamification in English Vocabulary Training and Learning in Higher Education. *Education Sciences*, 13(1), 24. <https://doi.org/10.3390/educsci13010024>
- Pérez, L. A. (2022). Gamificación como estrategia didáctica para la adquisición de vocabulario en inglés en la postpandemia. *Mendive. Revista de Educación*, 20(3), 867-877. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1815-76962022000300867&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962022000300867&lng=es&tlng=es).
- Piza, N. D., Amaiquema, F. A., y Beltrán, G. E. (2019). Métodos y técnicas en la investigación cualitativa. *Algunas precisiones necesarias. Conrado*, 15(70), 455-459. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1162/1167>
- Pingmuang, P., y Koraneekij, P. (2022). Mobile-Assisted Language Learning using Task-Based Approach and Gamification for Enhancing Writing Skills in EFL Students. *Electronic Journal of e-Learning*, 20(5), 623-638. <https://doi.org/10.34190/ejel.20.5.2339>
- Romero, O. C. (2005). La categorización un aspecto crucial en la investigación cualitativa. *Revista de investigaciones Cesmag*, 11(11), 113-118. [https://biblioteca.unicesmag.edu.co/pmb/opac\\_css/index.php?lvl=search\\_result](https://biblioteca.unicesmag.edu.co/pmb/opac_css/index.php?lvl=search_result)

- Salas, L. M. (2022). *Estrategias de gamificación para mejorar la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los estudiantes universitarios, Cusco, 2022* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio digital Institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/95364>
- Saldarriaga-Zambrano, P. J., Bravo-Cedeño, G. D. R., y Loor-Rivadeneira, M. R. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Domino de las Ciencias*, 2(3 Especial), 127-137. <https://doi.org/10.23857/dc.v2i3%20Especial.298>
- Sánchez, M., Fernández, M., y Díaz, J. (2021). Técnicas e instrumentos de recolección de información: análisis y procesamiento realizado por el investigador cualitativo. *Revista Científica UISRAEL*, 8(1), 107–121. <https://doi.org/10.35290/rcui.v8n1.2021.400>
- Sierra, M. C., y Fernández-Sánchez, M.R. (2019). Gamificando el aula universitaria. Análisis de una experiencia de Escape Room en educación superior. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 18 (36), 105-115. <https://dx.doi.org/10.21703/rexe.20191836sierra15>
- Timbe, L. C., García, D. G., Castro, A. Z., y Erazo, J. C. (2020). Gamificación como estrategia innovadora en la enseñanza del inglés. *Episteme Koinonia*, 3(1), 163-182. <https://doi.org/10.35381/e.k.v3i1.997>
- Useche, M. C., Pereira, M., y Artigas, W. (2023). Investigación académica: Recolección de datos, tecnologización y pandemia. *Revista Venezolana De Gerencia*, 28(101), 210-227. <https://doi.org/10.52080/rvgluz.28.101.14>
- Viorato, N., y Reyes, V. (2019). La ética en la investigación cualitativa. *Revista CuidArte*, 8(16). <https://doi.org/10.22201/fesi.23958979e.2019.8.16.70389>
- Villanueva, J. S. (2021). *Kahoot en la formación de la competencia comunicativa en estudiantes de inglés, en un instituto de educación superior, Lima, 2021*. [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio digital de tesis y trabajos de investigación. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/68770>
- Williams, K.J., y Martinez, L.R. (2019). *Apoyo a la comprensión de lectura para estudiantes que están aprendiendo inglés y tienen problemas de*

aprendizaje. *Intervención en Escuela y Clínica*, 55 (1), 23–31. <https://doi.org/10.1177/1053451219833019>

Zambrano-Álava, A. P., Lucas-Zambrano, M. Á., Luque-Alcívar K. E. y Lucas-Zambrano, A. T. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Domino de las Ciencias*, 6(3), 349-369. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>

## ANEXO

### *Anexo1: Tabla de categorización.*

<b>Categoría de estudio</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Subcategoría</b>	<b>Códigos</b>
Gamificación	Daza et al., (2019) establece la gamificación como la destreza apoyada en la postura de concentración para realizar una recreación; también se entiende en la muestra de aplicar la motivación en la práctica de formas de jugar con la finalidad de encontrar el resultado de lo que se quiere descifrar un concepto.	Técnica dinámica	A 1
		Técnica mecánica	B 1.
		Componentes del juego	C.1
Aprendizaje	Ausubel, (1976) manifestó que el aprendizaje es un método determinado de entendimiento y sirve para que pueda contribuir en la formación de la persona que piensa asimilar un determinado conocimiento.	Las actitudes y percepciones	D.1
		Los hábitos mentales	E.1

**Anexo2:** *Tabla de Subcategorías de priori y a posteriori a la indagación.*

Categorías	Subcategorías	
Uso de la gamificación	Técnica dinámica	Limitaciones Emociones Relaciones Reglas
	Técnica mecánica	Retos. Competencia Cooperación. Retroalimentación Recompensas
	Componentes	Desafíos, avatares, niveles, puntos
Aprendizaje del inglés	Las actitudes y percepciones	Valores. Planificación. Empatía. Opiniones. Organización.
	Los hábitos mentales	Planificación. Procedimientos.

**Anexo 3: Tabla 1***Codificación de participantes en el estudio.*

Nº	Participantes	Edad	Grado de instrucción	Lugar	Código de participante
1	estudiante	26- 30	Pre-grado univ.		Est. Univ.
2	estudiante	27-35	Pre-grado univ.		Est. Univ.
3	estudiante	20-30	Pre-grado univ.		Est. Univ.
4	Docente	30-47	Maestría		Doc. Univ.
5	Docente	30-47	Maestría		Doc. Univ.
6	Coordinadora de idiomas.	30-47	Maestría		Coord.



## ANEXO 4: Entrevista en profundidad

### GUÍA DE ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA

Unidad temática: Uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una universidad privada, Lima, 2023

Tipo de investigación: Básica Enfoque: Cualitativo

Tipo de estudio: Estudio Fenomenológico

Técnica: Entrevista en profundidad

Instrumento: Guía de preguntas semiestructuradas

Participantes: Estudiantes de una universidad privada.

Unidad temática: Entrevista en profundidad		
Est. Univ.	Est. Univ.	Est. Univ.
Fecha: -----	-----	-----
Hora: -----	-----	-----
Objetivo: Describir y analizar el Uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una universidad privada, Lima, 2023		
Lugar de entrevista: A través de la plataforma Google Meet.		
Entrevistado(a): Estudiante de Universidad Privada. Estudiante de Universidad Privada. Estudiante de Universidad Privada.		
Entrevistadora: Nayu Mercedes Bolivia Rebolledo.		
Guía de Entrevista en profundidad		
Fase inicial, el encuentro: Buenas (días/tardes/noches....., agradezco la oportunidad de acceder su espacio libre para iniciar la entrevista acerca del Uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una universidad privada, Lima, 2023 . La información recepcionada por su persona será de sumo interés y se manejará con absoluta discreción para desarrollar la investigación del título mencionado; también evidenciará un soporte académico para otros investigadores.		
Categoría I: Gamificación		
Área I: Técnica dinámica Limitaciones Emociones Relaciones Reglas	1.- ¿Cómo describirías las clases de inglés? 2.- ¿Qué opinas de emplear juegos que ayuden a desarrollar la clase de inglés? 3.-¿Qué tipo de juegos ha empleado tu docente en la clase de inglés? 4.-¿El docente explica la actividad a realizar para motivar su participación?	
Área II.- Técnica mecánica Retos. Competencia. Cooperación. Retroalimentación. Recompensas.	5.- ¿Si en tus clases las actividades se desarrollaran en equipos, de tal manera que gane el que más responda preguntas, crees que profundizarías un poco más acerca de tus saberes? 6. ¿Qué opinión tienes acerca de las recompensas que se hicieron con relación a las actividades realizadas?	
Área III.-Componentes Desafíos, avatares, niveles, puntos	7.-¿Crees que es un desafío participar en actividades o juegos propuestos por el docente? 8.-¿Has tenido la experiencia de participar en juegos virtuales con avatares y niveles?	
Categoría II: APRENDIZAJE		
AREA IV: Las actitudes y percepciones Valores. Empatía. Opiniones.	9.- ¿Qué fortalezas y debilidades lograste identificar en las actividades propuestas? 10. ¿Qué dificultades tuviste en la realización de las actividades? 11.-¿Crees que es importante extender el tiempo en realizar una actividad en el curso de inglés?	
AREA V: Los hábitos mentales Organización. Planificación. Procedimientos.	12.-¿Cuentas con dispositivos digitales como celular, Tablet para aplicarlos en clases?	

## ANEXO 5: Entrevista en profundidad

### GUÍA DE ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA

Unidad temática: Uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una universidad privada, Lima, 2023

Tipo de investigación: Básica Enfoque: Cualitativo

Tipo de estudio: Estudio Fenomenológico Técnica: Entrevista en profundidad

Instrumento: Guía de preguntas semiestructuradas

Participantes: Docentes y coordinadora de idiomas en una universidad privada.

Unidad temática: Entrevista en profundidad		
Doc. Univ.	Doc. Univ.	Coordinadora
Fecha: -----	-----	-----
Hora: -----	-----	-----
Objetivo: Describir y analizar el Uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una universidad privada, Lima, 2023		
Lugar de entrevista: A través de la plataforma Google Meet.		
Entrevistado(a): Docente de Universidad Privada. Docente de Universidad Privada. Coordinadora Universidad Privada.		
Entrevistadora: Nayu Mercedes Bolivia Rebolledo.		
Guía de Entrevista en profundidad		
Fase inicial, el encuentro: Buenas (días/tardes/noches.....), agradezco la oportunidad de acceder su espacio libre para iniciar la entrevista acerca del Uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una universidad privada, Lima, 2023 . La información recepcionada por su persona será de sumo interés y se manejará con absoluta discreción para desarrollar la investigación del título mencionado; también evidenciará un soporte académico para otros investigadores.		
Áreas de indagación	Preguntas de Investigación	
Área I: Técnica dinámica Limitaciones Emociones Relaciones Reglas	1.- ¿Cómo inicia sus clases? 2.- ¿Usted utiliza los juegos lúdicos en las clases? 3.- ¿Qué tipo de juegos? 4.- ¿Ha utilizado juegos virtuales en su clase? 5.- ¿Qué emociones ha observado en sus estudiantes cuando participan en un juego virtual para desarrollar las competencias del curso?	
Área II.- Técnica mecánica Retos. Competencia. Cooperación. Retroalimentación. Recompensas.	6.- ¿De qué manera influye la motivación en sus estudiantes en la realización de ejercicios virtuales? 7.- ¿Por qué es importante brindar la retroalimentación en clases? ¿Ha observado a sus docentes de inglés aplicar la retroalimentación en clases? 8.-¿Ha brindado recompensas a los estudiantes en el desarrollo de juegos virtuales?	
Área III.-Componentes Desafíos, avatares, niveles, puntos	9.-¿Usted cree que los estudiantes toman importancia en los juegos virtuales cuando se les presenta como desafíos, destinando niveles y puntos?	
Categoría II: APRENDIZAJE	10.-¿Puede mencionar alguna experiencia vivida en motivar la participación de sus estudiantes para solucionar ejercicios en clases virtuales y presenciales?	
AREA IV: Las actitudes y percepciones Valores. Empatía. Opiniones.		
AREA V: Los hábitos mentales Organización. Planificación. Procedimientos.		
	11.- ¿Cree Usted que se debe aplicar los recursos tecnológicos como estrategia de aprendizaje? 12.- ¿Cómo planifica las actividades de aprendizaje? ¿Cuentan con un silabo en la universidad? 13.- ¿Qué dispositivos tecnológicos usa dentro del aula de clase? 14.- ¿Cuál es el procedimiento que ejecuta en su sesión de aprendizaje para usar dispositivos tecnológicos?	

**Anexo 6: Matriz de desgravación de entrevistas a Coordinadora y docentes**

N°	Preguntas	Transcripción respuestas entrevistado coordinador	Conclusiones	Codificación
1	¿Cómo inicia sus clases?	<p>Bueno mis clases son iniciadas siempre de una manera dinámica por cierto, ehh... teniendo en cuenta que los chicos sobre todo cuando estamos trabajando en línea por cierto a veces están cansados no están motivados entonces suelo siempre hacer un wordwall como un tipo de revisión pero claro esta hay va la competencia sobre todo los puntos no para captar su atención no entonces siempre hago no se si el tema anterior fue de repente el presente perfecto un tema de gramática entonces hago un wordwall de presente perfecto entonces así empiezo las clases siempre con una actividad que los motive no ha he sobre todo a revisar lo que hicimos anteriormente y de paso también a revisar sus respectivas competencias</p>	<p>Inicia sus clases de manera dinámica para motivar a sus estudiantes aplica una actividad interactiva en wordwall, resolviendo una competencia en el desarrollo de la gramática.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dinámica</li> <li>- Actividad interactiva Wordwall.</li> <li>- Competencia.</li> </ul>

		<p>porque son bien competitivos entonces como que quieren salir en el ranking del 1º puesto 2º puesto entonces de esa manera siempre hago mis clase de esa manera inicio siempre con una revisión pero de la mano de una actividad interactiva en este caso el wordwall.</p>		
2	¿Usted utiliza los juegos lúdicos en las clases?	<p>Si claro claro que si estamos trabajando siempre con ehhhh aplicativos virtuales como: wordwall, Kahoot, jamboard.</p>	<p>Utiliza los juegos aplicativos virtuales Wordwall, Kahoot, jamboard.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegos aplicativos virtuales.</li> </ul>
3	¿Qué tipo de juegos?	<p>En este caso el wordwall o también hago Kahoot, quizzlet, jamboard como un tema de pizarra es también super interactivo porque tú puedes ver que los chicos están escribiendo y estamos viendo que están haciendo el deletreo adecuado también utilizo videos es super bueno cosa que también puedes ehhhh... editar preguntas de acuerdo a lo que tu vayas a presentar en la clase no si definitivamente se utiliza juegos lúdicos en las clases.</p>	<p>Los tipos de juegos que utiliza son : Kahoot, quizzlet, jamboard, videos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wordwall.</li> <li>- Kahoot.</li> <li>- Quizzlet.</li> <li>- Jamboard.</li> <li>- Videos.</li> </ul>

4	¿Ha utilizado juegos virtuales en su clase?	<p>Si si si justo ,si utilizo... si el kahoot por ejemplo que es super efectivo por que tiene el tema del ranking entonces este los chicos están hay super veloces no para contestar he también lo mencione hace un momento el wordwall que también tiene el ranking claro que es para chicos no sale como el kahoot que sale para todos pero tú también puedes ver quien lo hizo en menor tiempo es algo más para ti para que tu tengas cita como docente pero si claro que si he utilizado juegos virtuales.</p> <p>Como coordinadora he observado que los docentes utilizan los juegos virtuales, Si, claro que si. eeh nosotros hacemos capacitaciones inclusive recién hemos hecho un curso de tecnología digital que se llama Digital Little see entonces con ese fin noo de que los profesores se sientan confiados en utilizar estas plataformas a fin de que sus clases</p>	Si ha utilizado juegos virtuales como el Kahoot, Wordwall, Kahoot, también se ha observado que los docentes lo utilizan también porque han sido capacitados en un curso de tecnología digital.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- wordwall.</li> <li>- Kahoot.</li> <li>- Quizzlet.</li> <li>- Jamboard .</li> <li>- Capacitación tecnológica digital.</li> </ul>
---	---	--	--	--

		<p>sean mucho más interactivas y sobre todo estén de acuerdo a la necesidad de este momento, en este momento nosotros, todos los docentes tenemos que saber cómo utilizar esas plataformas porque si no lo utilizamos, ellos nuestros chico lo saben, tenemos que estar de acuerdo a la necesidad que se va a brindando en los últimos digitales que estamos viviendo, no, no podemos ser ajenos a ese cambio, entonces por ese sentido siempre tenemos esas capacitaciones y están respondiendo muy bien, ah ello porque digamos las encuestas que hacemos, los dicen , los chicos, el profesor utiliza juegos virtuales, si utilizan y en las observaciones de clase damos fe en ello.</p>		
--	--	--	--	--

5	<p>¿Qué emociones ha observado en sus estudiantes cuando participan en un juego virtual para desarrollar las competencias del curso?</p>	<p>Bueno definitivamente se ven muchas emociones no empezando que tenemos diferentes perfiles de alumnos tenemos el alumno que es súper rápido hábil no entonces ese alumno se le va ver la cara de felicidad porque lo hizo súper bien entonces vamos a tener la emoción de felicidad por otro lado tenemos los alumnos que se tienden a frustrar entonces que tenemos como que frustrados como que se ponen tristes no u otros que de pronto se molestan porque de repente dicen ai esta respuesta si la sabia y no la hice entonces uno se va dando cuenta de eso no entonces eso es una mixtura de emociones que vas dándote cuenta que los alumnos van mostrando no y eso es muy bueno porque sería digamos que si haces un juego y no tiene ninguna emoción entonces estamos haciendo el juego sin ningún motivo pero al notar que tienen la emoción de felicidad de</p>	<p>Definitivamente se ha observado muchas emociones en los estudiantes como felicidad cuando se evidencia la habilidad de realizar rápido una actividad, algunos estudiantes muestran frustración, tristeza, y cólera al darse cuenta que la actividad era simple. El docente busca manejar el equilibrio de emociones en su labor a través de una retroalimentación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Felicidad.</li> <li>- Frustración.</li> <li>- Cólera.</li> <li>- Tristeza.</li> <li>- Emociones.</li> </ul>
---	--	--	---	--

		<p>tristeza o de cólera o de emoción entonces puedes trabajar con esas emociones también en tu labor como docente no entonces decir perfecto lo hiciste muy bien yo puedo notar su felicidad y continúan así y si estas triste decirle no te preocupes la próxima te irá mucho mejor y si estas un poco molesto por que fallaste en algo es una oportunidad de mejora así que tranquilo no te preocupes entonces tu como profesor en la parte de la retroalimentación puedes jugar mucho con estas emociones que tú estás viendo cuando estarán haciendo el juego.</p>		
6	<p>¿De qué manera influye la motivación en sus estudiantes en la realización de ejercicios virtuales?</p>	<p>Ehh... Yo creo que juega un papel muy importante nooo., la motivación es algo que primero que el alumno lo tiene específicamente y que el profesor lo va ir motivando extrínsecamente fuera a través de estos juegos a través de tu misma clases que tú vas haciendo en el desarrollo de esta, digamos de los</p>	<p>La motivación juega un papel muy importante en los estudiantes, el docente motiva de manera extrínseca a través de los juegos en clase, aplicando recursos y estrategias como los recursos digitales.</p> <p>Se usa la gamificación como ventaja en los estudiantes para</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Motivación extrínseca.</li> <li>- Recursos digitales.</li> <li>- Estrategias.</li> <li>- Gamificación.</li> </ul>



		<p>recursos que tu vayas a utilizar, porque si bien el alumno puede llegar a tu clase no tan motivado va a depender de uno como docente sacar lo mejor de ese alumno a través de estrategias, a través de recursos en este caso estamos hablando de recursos digitales en cuanto a la gamificación pues tomar ventaja de ello y hacer que los chicos pues este, está motivación este al tope y si se puede lograr a través de estos juegos y también viendo la necesidad que ellos están teniendo en clase porque si bien si uno no puede lograr esta motivación a través de los juegos pero hay que ver por donde ellos van qué necesidad específica tienen en este caso estando en la universidad de pronto tienen que tener cierto nivel tienen para pasar de ciclo o para pasar la materia entonces vamos cogiéndolos por ahí no, pero definitivamente ehh...influye mucho porque de eso va depender que el</p>	<p>incrementar su motivación, también influye mucho y va a depender que el estudiante tenga un mejor rendimiento en clase para mostrar su productividad.</p>	
--	--	---	--	--

		alumno tenga un mejor rendimiento en clase no... que tan motivado este para estar más productivos no.		
7	¿Por qué es importante brindar la retroalimentación en clases?	Porque es una oportunidad de mejora porque es la única manera es el único indicador para el alumno de saber si está trabajando o si está haciendo las cosas bien si yo avanzo y nadie me dice mira estas bien o aquí está mal entonces yo creo que no habría ese avance ese progreso que uno quiere como docente en su alumno no es muy importante que el alumno tenga su feedback o también al final de ciclo yo creo que es algo que todos deberíamos tener el alumno el docente algo que es también reciproco que de eso se aprende de ese feedback o de esa retroalimentación nosotros vamos a trabajar en las necesidades que vemos no como tomamos acción para mejorar estas falencias o debilidades que el alumno pueda tener en cuanto al tema o a la clase.	La retroalimentación es muy importante porque es una oportunidad de ver la mejoría en su aprendizaje y sirve como un indicador para tener conocimiento si el estudiante trabaja.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Retroalimentación.</li> <li>- Oportunidad</li> <li>- Indicador.</li> <li>- Aprendizaje.</li> </ul>

		<p>He observado a los docentes que aplican la retroalimentación en clases a través de las actividades que se realizan por ejemplo si vamos hacer una actividad de speaking no es cierto ehh.. ellos terminan la clase, perdón terminan esa actividad y proceden hacer su retroalimentación en pronunciación en gramática en forma en uso, digamos en lo que sea el tema que estén haciendo noo, es parte de la sesión del aprendizaje que se tiene en cada sesión tienen que tener eso no inclusive en los juegos también los juegos te sirven para que los alumnos y tu como docente también es como que una evaluación es una demostración de ver lo que los alumnos pueden hacer si todos fallaron en la pregunta 8 algo está mal tengo que volver a trabajar con esa pregunta 8 vamos a suponer q esa pregunta es sobre un passive voice, todos han tenido problema en el passive voice, eso me sirve como</p>		
--	--	--	--	--

		<p>docente no es cierto decir a no acá no hice algo bien entonces voy a volver a empezar, no para presentar ese tema o utilizar otros recursos para obtener mejores resultados definitivamente los profesores utilizan el feedback porque saben que tienen herramientas para el proceso de aprendizaje de los alumnos.</p>		
8	<p>¿Ha brindado recompensas a los estudiantes en el desarrollo de juegos virtuales?</p>	<p>Humm.....No tanto como que recompensa pero si he damos como que negociaciones es decir a aquellos que primero no sé si salieron primeros en el ranking o algo así como que ellos elijen de repente de pronto que actividades hacer hacemos esto hacemos lo otro, un poquito para motivar ese sentido de independencia noo... de autonomía como para que se sientan importantes en clase hee darles puntos extras o algo así no lo suelo porque estamos trabajando en una universidad entonces ellos tienen que ganarse sus puntos no es cierto pero</p>	<p>No brinda recompensas en la universidad pero da negociaciones a los primeros estudiantes que han realizado las actividades primero, del mismo modo el docente les brinda la independencia de elegir una actividad</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Negociaciones.</li> <li>- Independencia.</li> </ul>

		<p>si suelo como que hacer negociaciones con ellos no a ver si gano por ejemplo Juan, Ok Juan , take a decisión, you want to watch the video First? You want to do the activity First, entonces Juan va decir miss yo creo que el video va estar más lindo primero, entonces como que Juan se siente importante, ese día su ego de Juan está arriba y así el otro alumno va diciendo a entonces Juan tomo la decisión, entonces mañana puedo ser yo, porque no yo, entonces esto es una manera de motivarlos a ellos, pero no tanto como que las recompensas, si fuera el colegio, si fuera el nido claro que si no, pero en la universidad cuidamos mucho de no dar esas recompensas.</p>		
9	<p>¿Usted cree que los estudiantes toman importancia en los juegos virtuales cuando se les presenta como desafíos, destinando niveles y puntos?</p>	<p>Yo creo que si definitivamente ahora que hay tanto juego he este videojuego donde hay puntos y pasan a niveles y pasan a siguiente nivel y digamos que si hacemos una encuesta del 100% yo creo que el 80</p>	<p>Los estudiantes si toman importancia a los juegos virtuales donde se observan puntos, niveles que ayudan a estimular para sobresalir académicamente</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Puntos.</li> <li>- Niveles.</li> <li>- Desafío.</li> </ul>

		<p>o 90% están en ese tema de los juegos virtuales entonces el llevarlos a sus clases también es una manera de estimularlos y ellos van a tomar importancia definitivamente porque van a querer sobresalir en el puntaje por ejemplo en el salón de uno de mis colegas el profesor está tomando esto de los que 1000 puntos si pasas a una casa y 2000 puntos si pasa a otras casas entonces ellos cuando están en la casa roja por ejemplo es porque ya son Top top como dicen son PRO entonces eso de ahí los motiva porque ellos quieren llegar a esa casa entonces si yo creo que también va a depender mucho de la edad del perfil que tenga el alumno de pronto están en 18 o 19 años van a estar mucho más metido en esto pero si hablamos de las clases de maestría o doctorados no creo que mucho les interese, noo.. , humm.</p>	<p>en el salón , lo toman de manera de desafío.</p>	
10	¿Puede mencionar alguna experiencia vivida en motivar	<p>Por ejemplo ahora que estoy trabajando en las mañanas en</p>	<p>La enseñanza que realiza en la presencialidad, observa que</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Motivación.</li> <li>- Competencia</li> </ul>

	<p>la participación de sus estudiantes para solucionar ejercicios en clases virtuales y presenciales?</p>	<p>presencial no es cierto si, como te decía hay alumnos que vienen ehh...motivados y no motivados, entonces cuando es presencialmente por ejemplo y veo que no hay motivación , que hago?, los agrupo con el mas motivado entonces tomo ventajas de eso, entonces no..., al agruparlos el más motivado como que digamos el más competitivo va a ser que el otro alumno que esta menos motivado en participar lo, lo ayude a que este con esa misma onda con ese mismo disposición sii. Y me ha funcionado, me ha funcionado cuando he visto que el alumno ha llegado todo triste no pudo trabajar bien y lo junto con otro que si quiere trabajar, dice ya.. pero mira vamos hacer estoo. El otro.! lo despierta y comienzan a trabajar con sus laptops tablets, teléfono , entonces lo veo muy involucrado pero hay que tener mucho cuidado en cuanto al número que tenemos en el grupo, yo creo que</p>	<p>algunos estudiantes asisten motivado y otros no motivados ante esa situación realiza la agrupación de equipos de trabajo sobre 3 participantes, con la finalidad de hacerlos sentir la motivación de competencia.</p> <p>,</p>	
--	---	--	---	--

		no debe pasar de 3 porque si yo paso de 3 ese alumno que esta desmotivado va a seguir desmotivado pero tienes que hacer lo que sea que tome un rol, ya tú vas hacer esto tú vas hacer otra cosa entonces se siente importante.		
11	¿Cree Usted que se debe aplicar los recursos tecnológicos como estrategia de aprendizaje?	Claro que si como decía estamos viviendo en una era digital donde no podemos ignorar eso tenemos que estar muy conscientes de que esos recursos que están aquí tenemos que utilizarlo y definitivamente va a ver si bien de repente es un recurso de que me va ayudar a.. a que el alumno aprende pero si a que el alumno refuerce refuerce sea un recursos de evaluación para yo saber si es que están aprendiendo y tomar medidas.	Si se debe aplicar los recursos tecnológicos porque se vive en una era digital, lo cual reforzara el aprendizaje al estudiante en los recursos de evaluación y ver el progreso de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recursos tecnológicos.</li> <li>- Era digital.</li> <li>- Aprendizaje.</li> <li>- Evaluación</li> <li>- Progreso.</li> </ul>
12	¿Cómo planifica las actividades de aprendizaje?	Bueno, yo las planifico de acuerdo al nivel que tengo si estoy enseñando básico, intermedio o nivel avanzado, al grupo de perfil en cuanto a la edad como es universidad como que siempre tenemos como que.... de 18	Planifica de acuerdo al nivel del perfil del estudiante, prepara las actividades según muestra el contenido del sílabo de la universidad y ellos ayudan con la programación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nivel.</li> <li>- Perfil del estudiante.</li> <li>- sílabo.</li> <li>- Programación.</li> </ul>



		<p>a 22 o a 24, va a depender hay alumnos que de pronto están haciendo su 2º carrera entonces yo me fijo mucho en el perfil de mi alumno del grupo en general que perfil tiene mi grupo tiene un perfil digamos que más joven entonces de acuerdo a ese perfil que tengo con eso comienzo a preparar mis actividades de entrada, presentación de práctica de pronunciación según lo que yo vaya a trabajar en la clase tomo en cuenta mucho eso el perfil del alumno y según esto yo voy a seguir planificando calificando mi clase muy aparte de la parte académica en el sentido del tema que voy a presentar si voy a trabajar la gramática como presento yo la gramática a través de una oración esa oración va a ser que mi alumno identifique que estoy trabajando hago preguntas tipos concept questions, para que ellos se den cuenta que es lo que estamos</p>		
--	--	---	--	--

		<p>trabajando y no solamente darle yo toda la información sino que ellos vayan descubriendo el tema que estamos haciendo, digamos que estoy enseñando el presente perfecto I've been in Cajamarca twice, le puedo preguntar how many times have you been in Cajamarca? mi pregunta es que los alumnos vayan razonando y van a ir descubriendo y según lo que descubrieron vamos parcticando, en cierto hacemos un control practice voy a ir dosificando lo que les voy a enseñar. En la universidad contamos con sílabos este sílabo es de acuerdo al nivel, por ejemplo, tenemos el de nivel básico, intermedio, avanzado no es cierto... y el de por ejemplo el que estamos trabajando con National geographic que es la Publisher de la universidad y ellos nos ayudan con la programación.</p>		
--	--	--	--	--

13	¿Qué dispositivos tecnológicos usa dentro del aula de clase?	La computadora, el proyector, en algunos salones tenemos el interactive Whiteboard Smart board como que la pizarra inteligente donde podemos escribir, entonces ehh.. bueno si se aplica todos esos recursos que ahora están aquí no para hacer shows son super son como facilitadores para que podamos llegar a los alumnos de una manera mucho más dinámica.	Usa la computadora, el proyector, en algunos salones tenemos el interactive Whiteboard o Smart board aplica estos recursos para hacer más dinámica la clase.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Computadora.</li> <li>- Proyector.</li> <li>- Interactive whiteboard o Smart board.</li> </ul>
14	¿Cuál es el procedimiento que ejecuta en su sesión de aprendizaje para usar dispositivos tecnológicos?	El procedimiento, bueno digamos que todos tengamos conexión a internet para que no tengamos ese problema de conectividad que a veces existen pasa si bien, la tecnología es súper pero en realidad tenemos las falencias en cuanto la conectividad sobre todo cuando trabajamos en línea y tenemos alumnos que de pronto están en lugares muy remotos, muy lejos entonces tenemos problemas con el internet también ver que todo este conectado actualmente sobre todo el tema de seguridad no..	Es importante tener un optima conexión de internet y evitar el problema de conectividad que se tiene en clases remotas, se prepara el ambiente de trabajo de acuerdo a la tecnología, y solo trabajamos con el dispositivo tecnológico como celulares, laptops o notepad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conectividad.</li> <li>- Tecnología.</li> <li>- Dispositivos tecnológicos.</li> </ul>

		<p>ver que no hay que se acerque algo que vaya a causar algún problema en es sentido todo esta ok y ehh...bueno si en ese momento vamos a trabajar algo de acuerdo a la tecnología, pues cerramos cuadernos y nos dedicamos a lo que es a la actividad para que no haya un cruce y una distracción, entonces como se prepara el ambiente cerramos todos fuera y solo trabajamos con el dispositivo que vayamos a trabajar en este caso puede ser sus celulares o sus laptops si es que porque también utilizan sus laptops lo notepad entonces podemos utilizar eso.</p>		
--	--	--	--	--

### Anexo 7: Matriz de desgravación de entrevistas a Coordinadora y docentes

N°	Preguntas	Transcripción respuestas entrevistado 2	Conclusiones	Codificación
1	¿Cómo inicia sus clases?	Bueno primero inicio las clase con una actividad puede ser un warm up o un para guiar más o menos a los alumnos a la clase o simplemente una actividad para llamar su atención y que ellos estén más relajados como romper el hielo.	Inicia su clase realizando una actividad warm up para llamar la atención de sus estudiantes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- warm up.</li> <li>- Actividad.</li> <li>-</li> </ul>
2	¿Usted utiliza los juegos lúdicos en las clases?	Humm, si, así ....aplico las actividades lúdicas en clases virtuales y presenciales.	Si aplica actividades lúdicas en clases virtuales y presenciales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Actividades lúdicas.</li> </ul>
3	¿Qué tipo de juegos?	Ah bueno, puede ser en algunos casos con haciendo uso de la plataforma virtual como por ejemplo el wordwall que últimamente que estoy usando bastante o de repente este.. juegos en la que yo pongo algunos dibujos los alumnos tienen que unir el significado con el dibujo o de repente hago el juego del ahorcado para un poquito activar vocabulario de los alumnos por ejemplo no... por	Si usa juegos como l aplicación Wordwall usando la plataforma virtual .	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plataforma virtual.</li> <li>- Wordwall.</li> </ul>

		ejemplo hago un juego de separar grupos y que los chicos me escriban de repente oraciones con el tema....relacionado al tema anterior de repente oraciones completas si quiero reforzar la gramática o de repente vocabulario no.. son algunos que te puedo mencionar.		
4	¿Ha utilizado juegos virtuales en su clase?	Eh..Si como te mencionaba el wordwall y también el Kahoot hum..., en realidad eso son los que más utilizo últimamente.	Si usa juegos virtuales como Wordwall y Kahoot.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wordwall.</li> <li>- Kahoot.</li> </ul>
5	¿Qué emociones ha observado en sus estudiantes cuando participan en un juego virtual para desarrollar las competencias del curso?	Humm.. bueno yo veo igual entusiasmo, curiosidad, ehh... disponibilidad para... ósea como que llamas la atención de ellos, no. eeh.. también veo que pueden socializarse porque a veces les hago en pareja no ehh, también eso que más, humm bueno más que todo eso, entusiasmo, motivación más que todo eso.	Las emociones que ha observado son entusiasmo, curiosidad, disponibilidad y motivación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entusiasmo.</li> <li>- Curiosidad.</li> <li>- Motivación.</li> </ul>
6	¿De qué manera influye la motivación en sus estudiantes en la realización de ejercicios virtuales?	Se refieren a cuan motivado están los estudiantes, si ah bueno ok exacto si, los alumnos siempre se sienten motivados con todo lo que es la	Los estudiantes se sienten motivados y muestran alegría con la influencia de la tecnología	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Motivado.</li> <li>- Alegría.</li> <li>- Tecnología.</li> <li>-</li> </ul>

		tecnología, y eh si lo hacen con bastantes ganas, con mucha alegría ehh si les llama la atención esto de poder participar virtualmente.	porque pueden participar virtualmente.	
7	¿Por qué es importante brindar la retroalimentación en clases?	Es importante porque así el alumno puede saber los puntos débiles que debe mejorar como también las fortalezas en las que puede seguir trabajando de esa manera o de repente ver alguna manera tal vez de mejorar noo, eeh la retroalimentación es un buen punto de partida para el estudiante para poder pues explotar sus habilidades, desarrollar sus habilidades desde sus debilidades de repente o puntos que debe mejorar.	Es importante brindar la retroalimentación porque el estudiante conocerá su punto débil para mejorar, sirva de fortaleza y pueda desarrollar sus habilidades.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Retroalimentación.</li> <li>- Fortalezas.</li> <li>- Habilidades.</li> </ul>
8	¿Ha brindado recompensas a los estudiantes en el desarrollo de juegos virtuales?	Ehhh cualquier tipo de recompensa material o de repente en notas cualquier tipo de recompensa bueno eeehh... en cuanto lo que es material no he brindado recompensa pero si muchas veces he dicho, bueno eeeh...por esta actividad los primeros que de repente realicen pueden tener puntos a su favor, no un poquito	En lo material no se ha brindado recompensa pero en estudiantes que han realizado las actividades en un primer lugar pueden tener un punto.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recompensa.</li> </ul>

		también como que ahí fomentando esto èl que lo haga lo mejor posible.		
9	¿Usted cree que los estudiantes toman importancia en los juegos virtuales cuando se les presenta como desafíos, destinando niveles y puntos?	Si, si lo toman bastante importante yo he notado por ejemplo especialmente en el Kahoot, que reciben una nota y que sale un podio inclusive poco a poco le van diciendo y como que ellos que no miss que no llegue a marcar por esto, no como si estuvieran por decir jugando a la vida, no miss es que yo no pude marcar porque el botón no me marcaba o algo por el estilo no y si si lo toman bastante, bastante importancia, me he dado cuenta sí.	Si toman importancia a los juegos virtuales especialmente en Kahoot, porque reciben su puntaje en podio y muestra los ranking de puestos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegos virtuales.</li> <li>- Kahoot.</li> </ul>
10	¿Puede mencionar alguna experiencia vivida en motivar la participación de sus estudiantes para solucionar ejercicios en clases virtuales y presenciales?	Bueno hay algunos ejercicios que de repente humm. Requieren un poquito más de repente concentración o de repente de conocimiento previos noo, eeehm, bueno la motivación que yo siempre les digo de repente ehhmm, es que más que todo les digo no se preocupen que eeeehh...esta actividad es para un poquito refrescar de repente las actividades o	En realizar ejercicios en clase incrementando la motivación para recordar y fomentar el conocimiento previo en el curso de inglés, donde se les explica la utilidad de aprender un idioma nuevo que les va a servir para la vida.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Motivación.</li> <li>- Conocimiento.</li> </ul>



		<p>conocimientos previos trabajamos en parejas para aprender uno del otro, vamos a...bueno eso es cuando es de repente alguna actividad de inicio pero durante la clase a ver estoy pensando humm bueno es que en realidad los chicos normalmente están motivados para lo que es la resolución de ejercicios y si no lo están, es que a veces en virtual yo no puedo ver los rostros de los alumnos, tienen que estar atentos o no están atentos y presento la actividad y digo que yo los voy a escuchar a recibir sus opiniones como para que estén atentos y puedan nacer de ellos el de querer solucionar; si estamos en clases y veo al alumno de repente está mirando las musa arañas y que no está prestando la atención de repente de un ejercicio que se presenta pues lo animo mire que con este ejercicio podemos aprender a aplicar en esto o el otro, trabaja con tu compañero de repente no recuerdas</p>		
--	--	---	--	--

		<p>muy bien ok lo trabajamos en pareja. Bueno de esta manera yo trato de motivarlos si los veo que están perdidos en el espacio. La facilidad se da más en clases presenciales porque muchas veces en el virtual no están, no los veo los rostros de los alumnos y como que es un poquito más difícil saber si están o no están y bueno decirles desde siempre que ellos ya saben que este.. eh..el curso en general el de aprender inglés, es un idioma nuevo que es lo que yo enseño pues le va a servir para la vida así que aprovechemos todos los ejercicios que tenemos que realizamos en clases.</p>		
11	¿Cree Usted que se debe aplicar los recursos tecnológicos como estrategia de aprendizaje?	<p>Humm.. Yo creo que siiii, no los recursos tecnológicos como los recursos no tecnológicos ambos sirven, los recursos tecnológicos es como más llamativo para los, de repente para los estudiantes les pues... les llama más la atención, la curiosidad, como si proyectas algo</p>	<p>Si se debe aplicar los recursos tecnológicos en clase porque capta la atención de los estudiantes, usando la computadora, proyector para mostrar un ppt, visualizando una actividad en línea.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recursos tecnológicos.</li> <li>- computadora.</li> <li>- Proyector.</li> </ul>

		<p>en.. que viene pues de una computadora, proyector y no solamente de un de repente tanto un PPT, sino como una actividad que lo puedes encontrar en línea, como que de todas maneras llama la atención de los alumnos y eso es lo que se quiere no, el alumno este concentrado esperando ahora que pasara, no que actividades haremos y si yo lo considero bastante bueno para aplicarlo en clase.</p>		
12	¿Cómo planifica las actividades de aprendizaje?	<p>Hummmm, las actividades de aprendizaje pues las realizo obviamente antes de la clase siguiendo un sílabo, viendo siempre lo que es la motivación, empezando por la motivación, la presentación del tema, el desarrollo y pues el fin el cierre, no.... y todas esas realizando diferentes actividades que pueda motivar la.....pueda motivarlos como también puedan o ellos realizar un trabajo cognitivo en todo momento</p>	<p>Las actividades se realizan antes de iniciar una clase siguiendo el contenido del sílabo, aplicando la motivación, presentación con su momento de inicio, desarrollo y cierre; también agregando actividades a realizar con un trabajo cognitivo de manera individual o grupal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sílabo.</li> <li>- Motivación.</li> <li>- Actividades.</li> </ul>

		que pueda ser individualmente o como también puede ser en pareja.		
13	¿Qué dispositivos tecnológicos usa dentro del aula de clase?	Hummm...Dispositivos tecnológicos la computadora, el proyector, eeehh..bueno más que todo eso y bueno los celulares cuando tenemos que hacer algún tipo de actividad como el Kahoot por ejemplo.	Los dispositivos tecnológicos son: la computadora, el proyector, y los celulares cuando tenemos que hacer algún tipo de actividad como el Kahoot por ejemplo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La computadora.</li> <li>- el proyector,</li> <li>- Celulares .</li> </ul>
14	¿Cuál es el procedimiento que ejecuta en su sesión de aprendizaje para usar dispositivos tecnológicos?	Bueno, normalmente las clases que brindo cuando es presencial tengo que prender la computadora porque allí está el material que voy a utilizar ya sea muy bien el libro virtual o muy bien el ppt que voy a presentar que de todas maneras si o si lo voy a presentar el proyector de igual manera tiene que estar prendido eso es en toda la clase, ambos están prendidos y luego solamente con respecto si vamos hacer alguna actividad que requiere que los alumnos tengan su celular entonces en ese momento que vamos hacer la actividad que ya sea la motivación o al cierre o inclusive en media clase	En la clase presencial se procede a encender la computadora donde se tiene el material y libro virtual a usar, se presenta en el proyector donde se visualiza el ppt con sus respectivas diapositivas que servirá para mostrar las actividades a desarrollar con la ayuda de su propio celular.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Computadora.</li> <li>- Material.</li> <li>- Libro virtual.</li> <li>- Proyector.</li> <li>- Celular.</li> </ul>

		pues ahí recién se indica a los alumnos que pueden sacar sus celulares para realizar dicha actividad.		
--	--	---	--	--

**Anexo 8: Matriz de desgravación de entrevistas a Coordinadora y docentes**

N°	Preguntas	Transcripción respuestas entrevistado 3	Conclusiones	Codificación
1	¿Cómo inicia sus clases?	<p>Ah siempre al momento de iniciar las clases damos las bienvenidas a los alumnos he manejamos unas fechas para ir de acorde al sílabo y luego de eso empezamos con los saberes previos de los alumnos es un tema que ellos ya han visto o de alguna manera es enlazado con el con el tema anterior entonces hacemos un una lluvia de ideas un o pedimos a algún estudiante o un estudiante voluntario que se levante y mencione lo que se vio el sistema es nuevo entonces utilizamos la técnica de saberes previos pero relacionado a una presentación de una imagen en la cual en las cuales se va a debatir o asumir de que podría tratar el tema o el título en todo caso si es que vemos que está relacionado el título con la imagen tratamos de hacer un</p>	<p>Se inicia las clases con el saludo de bienvenida, manejando fecha acorde al sílabo, luego se enlaza el tema para desarrollar los saberes previos con la estrategia de lluvia de ideas para identificar el tema .</p>	<p>-sílabo. -Saberes previos.</p>

		<p>maching de lo que que significa el título a....a través de la imagen como que la imagen le de como ciertos saberes ciertos tips o evidencias para que puedan adivinar de que se podría tratar la lección de hoy o el tema de hoy. Eso es brevemente he creo que es alrededor de 10 o 15 minutos incluido lo que he mencionado del saludo. Así iniciaría una sesión de clase</p>		
2	¿Usted utiliza los juegos lúdicos en las clases?	<p>Humm no soy mucho de utilizar juegos lúdicos heee pero si llamar digamos a juegos de competencias es lúdico en el sentido de que formar equipos y que cada equipo tengan que hee digamos conseguir la mayor cantidad de puntaje bueno podría ser algo lúdico eso es digamos el único aspecto lúdico que hago no utilizo digamos juegos o al o digamos algún material adicional entonces trato de repente es lo único lúdico que utilizo puede ser que si necesito más lúdico pero he vamos a ver de repente si es</p>	<p>No utiliza los juegos lúdicos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juego lúdico.</li> <li>- Competencias.</li> </ul>

		que hay una nueva forma de enseñar no tengo ningún problema de aprender.		
3	¿Qué tipo de juegos?	Ah bueno juegos online como el Kahoot, jamboard, wordwall.	Juegos online.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kahoot.</li> <li>- Jamboard.</li> <li>- Wordwall.</li> </ul>
4	¿Ha utilizado juegos virtuales en su clase?	Si si son juegos digitales si si son los juegos digitales porque he he ahora tenemos que utilizar por ejemplo lo que es he he Jamboard, lo que es kahoot, que más juegos si e utilizado Jamboard y kahoot si eso lo llamamos como juegos digitales si hee que más hay uno que creo también hemos visto que se llama wordwall y incluso los mismos formularios de lo que son este google Font, como que te permite hacer juegos de competencia en los cuales ellos van a tener que descifrate ciertas preguntas entonces si llamamos lúdicos a los juegos oneline y a todas la tips si si lo he usado asumí que decías lúdico a algo algo más material más típico capaz una	Si usa juegos digitales como Kahoot, jamboard, Wordwall, formularios google font	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegos digitales.</li> <li>- Juegos online.</li> <li>- Kahoot.</li> <li>- Jamboard.</li> <li>- Wordwall.</li> </ul>



		<p>pelota o un no se fichas no he usado mucho le no te miento que si lo use cuando enseñaba colegio porque cuando enseñaba colegio si ellos mantenían si enseñaba lo que es lúdico he pero en universidad en nivel universitario superior no he utilizado mucho lúdico a lo mucho lo abre utilizado casillas fichas y digamos lo que te mencione la parte de las tics o las plataformas virtuales que permiten integrar y que los alumnos interactúen de manera independiente</p>		
5	<p>¿Qué emociones ha observado en sus estudiantes cuando participan en un juego virtual para desarrollar las competencias del curso?</p>	<p>Hummmm debido a que los estudiantes son digamos de una edad eh... de joven entonces ellos si les gustan de alguna manera la competencia eso que te da los juegos lúdicos en el sentido de quien sabe más los ganadores o ganadoras de alguna manera se ven motivados al terminar la actividad entonces una de las emociones que debería ser entusiasmo hee alegría competitividad que más eehh...</p>	<p>Los estudiantes les gusta la competencia en los juegos lúdicos, cuando se ve que ganan se ven motivados, entusiasmados y alegres.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Emociones.</li> <li>- Competencia.</li> <li>- Juegos lúdicos.</li> <li>- Entusiasmo.</li> <li>- Alegría.</li> <li>-</li> </ul>

		interacción con sus compañeros porque porque si es un juego lúdico a nivel competencia esto tienen que colaborar. Eso sería la parte de compañerismo y el apoyo.		
6	¿De qué manera influye la motivación en sus estudiantes en la realización de ejercicios virtuales?	Ahhhh...bueno la mayoría de los estudiantes que yo trato vienen con una motivación intrínseca más que intrínseca, eh... yo manejo la motivación extrínseca en el sentido de que explicarles a él para qué sirve la actividad, que van a entender con la actividad, eh... entonces cuando los alumnos entienden la actividad saben de qué trata la actividad, porque de alguna manera está relacionado como algo que ven ellos beneficioso para su aprendizaje, entonces lo van hacer, se sienten , entonces ahí manejan su motivación extrínseca de que ellos han venido a un lugar a aprender , es un lugar en el que nosotros mantenemos el ambiente acogedor, un ambiente tranquilo , un ambiente en el cual	Los estudiantes vienen con una motivación intrínseca, el docente maneja la motivación extrínseca explicando una actividad a realizar en un ambiente tranquilo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Motivación intrínseca.</li> <li>- Motivación extrínseca.</li> <li>- Aprendizaje.</li> <li>- Ambiente tranquilo.</li> </ul>

		<p>todos incluido el docente estamos para aprender entonces es una motivación asumo compartida tanto mía porque también aprendo de ellos y tanto ellos porque de lo que están viendo en clase.</p>		
7	<p>¿Por qué es importante brindar la retroalimentación en clases?</p>	<p>La retroalimentación en clases es importante ehh.. bueno para ser honesto no hago muchas retroalimentaciones, pero las veces que lo hago o la he hecho es porque he sentido y veo digamos en los estudiantes que en algunos temas no han quedado zanjados, no han quedado aprendidos correctamente, antes de que ellos se pasen a retirar entonces hago una retroalimentación digamos a mitad de la clase bueno no retroalimentación sino volver a preguntarles, de que trato la clase, que han aprendido, como es tal cosa y al final ehhh. Si es que todavía quedan dudas, hago otra retroalimentación final no otra retroalimentación en cual ya pregunto</p>	<p>La retroalimentación en clases es importante porque se realiza en clase para saber lo que han aprendido y responder las dudas de los estudiantes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Retroalimentación.</li> <li>- Dudas.</li> </ul>

		de manera más general o específica para que me respondan ciertos detalles de lo que se vio. Ahora porque es importante bueno nos permite corregir si el tema fue correctamente aprendido, si el objeto de aprendizaje se dio, entonces a través de la retroalimentación puedo verificar si todo lo que se ha dado en la sesión de clases se ha cumplido y los estudiantes han captado el mensaje que se ha transmitido en ese momento.		
8	¿Ha brindado recompensas a los estudiantes en el desarrollo de juegos virtuales?	Recompensas ehhh....bueno si es recompensa dar una calificación al equipo ganador al segundo puesto y al tercero y así sucesivamente, bueno si manejo recompensas en el sentido de notas, pero las notas realmente entre el primero , segundo y tercero no varían, entonces nunca va a ver un desaprobado, entonces la ganancia más que un puntaje, es la ganancia de que ellos aprendan ósea el objetivo del juego no es calificar o	Si ha brindado recompensas como una calificación o notas a los equipos ganadores de 1,2 y 3 puesto, equipo ganador. La ganancia tiene el objetivo de que los estudiantes aprendan o entiendan la	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recompensas.</li> <li>- Calificación.</li> <li>- Ganancia.</li> </ul>

		poner un 20 sino que el objetivo es que los alumnos de manera lúdica eehh.. entiendan lo que uno explica en clase de otra manera.	explicación del docente.	
9	¿Usted cree que los estudiantes toman importancia en los juegos virtuales cuando se les presenta como desafíos, destinando niveles y puntos?	Si, eh si se plantea juegos virtuales en el cual hay ciertos desafíos, ok, en el cual ehh no es tan difícil entonces de alguna manera si es un alumno en el cual eeehhh... tienen un dominio de inglés, lo va a ver como un desafío y va a querer terminarlo de repente sea el problema con los alumnos que no manejan un buen idioma de inglés al ver esos desafíos su motivación tienden ehh.....como que su motivación tiende a debilitarse, entonces eeeh. Es ahí donde tenemos que conducir a los alumnos a que los desafíos son parte del aprendizaje y si se equivocan pueden volver hacerlos, es parte de la adaptación de estos juegos entonces destinando en niveles y puntos, de alguna manera los alumnos se sienten ehhh...recompensados,	Los estudiantes si toman importancia a los juegos virtuales cuando hay desafíos, esto depende si tienen un buen dominio del inglés, pero aquellos estudiantes muestren lo contrario la motivación suele debilitarse, el docente conduce a sus estudiantes a que los desafíos son parte del aprendizaje y si se equivocan pueden volver hacerlos, es parte de la adaptación de estos juegos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Puntos.</li> <li>- Niveles.</li> <li>- Desafío.</li> <li>- Aprendizaje.</li> </ul>

		<p>reivindicados a pesar de que saben de qué esos puntos no existen pero ellos de alguna manera ven que están haciéndolo bien ok, y que sus conocimientos si están correctos, entonces un juego lúdico demostraría lo que es la importancia del aprendizaje pero visto de otra manera, no entonces el alumnos siente que está jugando pero también está aprendiendo. entonces si los juegos lúdicos de alguna manera tienen ese objetivo claro también tenemos que crear un buen juego lúdico, entonces es por eso que cuando yo manejo o creo un juego lúdico entonces creo que debe ser más que el objetivo de ganar o crear un juego perfecto con un buen diseño o buenas imágenes cosa que no está mal eso vendría a ser un plus pero cuál es el objetivo del juego ósea para que lo voy a utilizar cual es el inicio como es el proceso del juego entonces que va a ser el alumno</p>	<p>entonces destinando en niveles y puntos, de alguna manera los alumnos se sienten recompensados.</p>	
--	--	--	--	--

		<p>durante el proceso, que va aprender, como lo va a utilizar entonces parte de eso son los juegos lúdicos, por eso no uso juegos en los cuales son preguntas y respuestas sino los alumnos que les invite a pensar, ah... digamos a poder responder bajo una cierta problemática no difícil porque tiene que ser dependiente al contexto y al nivel que ellos tienen entonces un juego lúdico debería ser de acuerdo para su conocimiento más que un desafío para digamos aprender software o como crear o eso.</p>		
10	<p>¿Puede mencionar alguna experiencia vivida en motivar la participación de sus estudiantes para solucionar ejercicios en clases virtuales y presenciales?</p>	<p>Humm .....si eh parte de lo que es la elaboración de los ejercicios sea lúdicos sean virtuales o juegos o alguna asignación que se les deja a los alumnos entonces nosotros debemos motivar a los alumnos, en primer lugar, ellos tienen que cumplir su tarea haciéndolos ellos mismos ok..... siempre planteando que la originalidad es mejor que la perfección porque es fácil para los</p>	<p>Se les pide a los estudiantes realizar los ejercicios evidenciando su originalidad para evitar copia, las equivocaciones que tengan será parte de su aprendizaje porque podrán corregirlo .</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Originalidad.</li> <li>- Aprendizaje.</li> </ul>

		<p>alumnos poder presentarte un trabajo descargado, copiado, traducido entonces eso es fácil de detectar entonces o que les motivo a ellos es que hagan un trabajo original con tus propios errores, con tus propias equivocaciones pero son tuyas ok, es parte de tu aprendizaje de equivocarte aprender y corregir, entonces yo por ejemplo, cuando dejo asignaciones de lo que son redacción, yo les pido que sea handwriting no les pido que sea por computadora porque sé que es copia y pega, ósea de alguna manera es copia y pega pero si al menos les pongo el desafío de quiero ver como escribes una palabra que ha copiado al menos que es de su puño y letra pero igual sigo con el primer criterio de originalidad, me presentan un trabajo original, digamos a puño y letra les corrijo , esta es su nota, y siéntete orgulloso porque es tu nota, es tu error, es tu trabajo, es algo que</p>		
--	--	---	--	--



		<p>tú te mereces y nadie te lo va a quitar y el aprendizaje que hagas o si te ha equivocado no hay ningún problema léelo vuélvelo a leer pero tú mismo tienes que identificar con la calificación que yo te he dado y los errores que yo te he mencionado a que este trabajo no quede así para la próxima y lo errores ya no se pueden repetir, entonces si bien eh... todos estamos en la facultad de poder equivocarnos cuando aprendemos entonces también tenemos la obligación de corregirlo para que los errores no se repita , es parte del proceso de crecer y de motivarse uno mismo para seguir avanzando eh... yap.</p>		
11	<p>¿Cree Usted que se debe aplicar los recursos tecnológicos como estrategia de aprendizaje?</p>	<p>Ehhh....Definitivamente sí, vivimos en la actualidad en el siglo 21 y nuestro curso a diferencia de los otros cursos y es un curso que es muy muy flexible, entonces en la enseñanza de idiomas, entonces, actualmente no solamente maneja herramientas o</p>	<p>Sí, es necesario porque se da la flexibilidad en la enseñanza de idiomas, se maneja herramientas o materiales</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Herramientas.</li> <li>- Materiales tecnológicos.</li> </ul>

		<p>materiales que son ehh digamos paper base, también tenemos materiales que son tecnológicos entonces desde hacer una clase con zoom, desde utilizar google, de utilizar cualquier juego virtual que se mencionó con Kahoot ehh...digamos jamboard, wordwall o digamos cualquiera su destino es aprendizaje entonces si nosotros buscamos como utilizarlo, como adaptarlo, porque no quiere decir que todos los juegos me van a funcionar cada juego tiene que adaptarse a la sesión y al objetivo de aprendizaje que yo quiero y si veo y es parte de nuestro perfil docente es como adaptar ese juego a lo que yo espero como objetivo, no porque al final cada sesión tiene un producto de evidencia y el juego no va a ser un producto de evidencia definitivamente, el juego va a ser como un parte de lo que es un proceso o el training entonces digamos que ehh.. de ahí puedo</p>	<p>tecnológicos donde se puede usar google, cualquier juego virtual como Kahoot, jamboard, y Wordwall, adaptarse a la sesión y al objetivo de aprendizaje.</p>	
--	--	---	--	--

		sacar algo para que al final su producto de evidencia ehh.. contenga digamos lo que el aprendió en esa parte lúdica.		
12	¿Cómo planifica las actividades de aprendizaje?	Ahh.. bueno en primer lugar tenemos un sílabo, entonces el sílabo es digamos el centro digamos de cómo tiene que estar realizada mi actividad de aprendizaje entonces de mi sílabo extraigo la sesión y en la sesión veo de alguna manera cuales son los objetivos esperados, que semana es, que actividades se tiene que hacer y basado en eso en los objetivos recién tengo que plantear una actividad de aprendizaje, ahora para plantear una actividad de aprendizaje tengo que primero saber cuál es el objetivo de esa sesión y basado al objetivo y a la actividad de aprendizaje , yo tengo que crear un logro de aprendizaje y un logro de aprendizaje vendría hacer el producto que se espera que el alumno adquiera entonces y a través de las capacidades que uno o todos	Se realiza la sesión de clases siguiendo el contenido del sílabo, aplicando los objetivos esperados para crear el logro o competencia de aprendizaje con la finalidad de desarrollar las capacidades del estudiante.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sílabo.</li> <li>- Capacidades.</li> <li>- Competencias.</li> </ul>

		<p>tengan entonces tenemos que crear una competencia ya que nosotros manejamos 4 competencias, entonces de alguna manera estas 4 competencias que manejamos en cualquier idioma está relacionado con el logro de aprendizaje y este logro de aprendizaje tiene que ser muy funcional digamos muy parte de que el alumno ehh..entienda o ee comprenda que está aprendiendo algo para la vida entonces básicamente que una actividad de aprendizaje tiene que ser eso para que le va a servir al estudiante, como lo va a utilizar, es parte de su contexto, lo que se va a poder desenvolver bien, si no cumple eso por más que sea una buena sesión con buenas imágenes ehh. No va... ehh servir para lo que se espera.</p>		
13	¿Qué dispositivos tecnológicos usa dentro del aula de clase?	<p>Ahh tenemos pizarras virtuales, pizarras interactivas con los diferentes softwares que manejamos, tenemos proyector algunas</p>	<p>Pizarras virtuales, pizarras interactiva, proyector, televisor, computadora,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pizarras virtuales.</li> <li>- Pizarra interactiva.</li> <li>- Proyector.</li> <li>- Televisor.</li> </ul>

		<p>universidades tienen televisor, una computadora, un cpu, ehh.. parlantes ehh. Básicamente es eso, el televisor digamos es opcional pero si hay un proyector, pizarra interactiva, ehhh... un cpu , una pantalla, y parlantes que eso es lo básicamente que es lo que necesitamos , ah y bueno un celular. que es lo que más uso son las pantallas virtuales interactivas y el audio.</p>	<p>parlantes, cpu, celular.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Computadora, parlantes, cpu.</li> <li>- Celular.</li> </ul>
14	<p>¿Cuál es el procedimiento que ejecuta en su sesión de aprendizaje para usar dispositivos tecnológicos?</p>	<p>AH... ehhh bueno los dispositivos tecnológicos están ahí y la manera cómo lo tenemos que usar es incluirlos dentro de nuestra sesión de aprendizaje entonces ehhh, si no está en la sesión, entonces no puedo utilizarlo porque de alguna manera mi sesión es como es el itinerario o el procedimiento como debe iniciar cada cosa entonces ehh antes de iniciar cualquier actividad que involucre un dispositivo tecnológico primero tengo que explicarlo a los estudiantes como se debe hacer correctamente dicha</p>	<p>Se incluye los dispositivos tecnológicos dentro de la sesión de aprendizaje, se explica la actividad y el dispositivo a usar que se debe tener activo sea un celular, o una computadora.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dispositivos tecnológicos.</li> <li>- Sesión de aprendizaje.</li> <li>- Celular.</li> </ul>

		<p>actividad trabajando con el dispositivo que explicarles o darle su tutorial y luego de eso porque cuando ya se les explico entonces ya se comienza poner en practica dentro de la sesión y se les explica cual son las funciones, que es lo que se debe hacer como se debe trabajar y si es que es un dispositivo que todos manejamos entonces todos se pide en la clase que lo tengan activo ya sea un celular, o ya sea una computadora, o algún aparato diferente.</p>		
--	--	--	--	--

### Anexo 9: Matriz de desgravación de entrevistas a estudiantes

N°	Preguntas	Transcripción respuestas entrevistado 1	Conclusiones	Codificación
1	¿Cómo describirías las clases de inglés?	Particularmente las clases de inglés para mí, son muy divertidas, ya que me ayudaron a descubrir mis habilidades y la fluidez al momento de hablar, al momento de escribir y sobre todo me ayudo a comprender mucho el idioma.	Las clases son divertidas, ayudaron a descubrir habilidades como la fluidez para hablar y escribir, a comprender el idioma.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Divertida.</li> <li>- Habilidades.</li> <li>- Comprender.</li> </ul>
2	¿Qué opinas de emplear juegos que ayuden a desarrollar la clase de inglés?	En mi persona me parece fantástico porque ese tipo de actividades motivan a seguir eh...aprendiendo mediante el juego, sobre todo competir dentro de nosotros los estudiantes, a comprender este... y sobre todo a retarnos, que es algo que nos agrada a todos.	Parece fantástico las actividades que motivan a aprender mediante el juego, competir entre estudiantes y cumplir retos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fantástico.</li> <li>- Motivación.</li> <li>- Juegos.</li> <li>- Retos.</li> </ul>
3	¿Qué tipo de juegos ha empleado tu docente en la clase de inglés?	El Kahoot, este... había unos videos que...en el quizizz, el... también habían otros, unos tipos de video que te ayudaban a describir, a	Kahoot, quizizz y videos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kahoot.</li> <li>- Quizizz.</li> <li>- Videos.</li> </ul>

		este.... lo aprendido durante la semana, no...		
4	¿El docente explica la actividad a realizar para motivar su participación?	Eh. si, por supuesto porque de esta manera, el docente nos motiva a seguir aprendiendo, eh.. siempre nos explica la actividad antes a realizar, nos da ejemplos, videos este... juegos que nos ayudan a mejorar nuestro aprendizaje.	El docente si explica la actividad, brinda motivación a través de juegos, videos para mejorar el aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Motivación.</li> <li>- Videos.</li> <li>- Juegos.</li> <li>- Aprendizaje.</li> </ul>
5	¿Si en tus clases las actividades se desarrollaran en equipos, de tal manera que gane el que más responda preguntas, crees que profundizarías un poco más acerca de tus saberes?	Si ya que de esa manera voy reforzando la aprendido porque no solamente se basan en.. en clases presenciales sino también de manera virtual nos tenemos que conectar en la plataforma canvas para reforzar este viendo los vídeos, los words, ppts, que nos da el programa de Canvas, no... de esa manera nos va ayudando a comprender y entender mejor la clase. Así, es hum.	Sí, porque se refuerza lo aprendido en las clases presenciales y en las clases virtuales cuando se conecta en la plataforma canvas mediante vídeos, los words, ppts	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reforzar.</li> <li>- Virtual.</li> <li>- Plataforma canvas.</li> </ul>
6	¿Qué opinión tienes acerca de las recompensas que se hicieron con relación a las actividades realizadas?	En las recompensas me parecieron bien, ya que es una forma de verificar en qué nivel estas no.., este mientras más puntos veías, este.. te motivaba	Bien, porque se puede verificar el nivel de aprendizaje y la designación de los	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nivel.</li> <li>- Puntos.</li> <li>- Motivación.</li> </ul>



		más a querer seguir este...de esta manera a reforzando más lo que se pretendía, lo que veía que iba en primer lugar, te motivaba aún más.	puntos sirve como motivación.	
7	¿Crees que es un desafío participar en actividades o juegos propuestos por el docente?	Por supuesto ya que me motiva más a seguir esforzándome a querer aprender a hacer cada día mejor y, y....aún más con los desafíos que la misma propone, no..	Por supuesto porque motiva a tener un esfuerzo por aprender con los desafíos propuestos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Motivación.</li> <li>- Esfuerzo.</li> <li>- Desafíos.</li> </ul>
8	¿Has tenido la experiencia de participar en juegos virtuales con avatares y niveles?	No, quisiera poder este realizarlo no he tenido la oportunidad, ay ya sí sí Kahoot ah ok, si he tenido la oportunidad en todo caso, eh hasta intermedio si.	Si lo realizo a través de Kahoot hasta un nivel intermedio.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kahoot.</li> <li>- Nivel.</li> </ul>
9	¿Qué fortalezas y debilidades lograste identificar en las actividades propuestas?	En las fortalezas serian que de otra forma las actividades propuestas por la miss, me ayudaron en mis enseñanzas en la manera de cómo hablar de como este.. de que sea más fluida al momento de habla en la audición también a entender no..., en las debilidades en mi caso no puedo decir que ha sido una debilidad pero en realidad no todos a veces tenemos la capacidad pues no de aprender de	Las actividades propuestas ayudo a entender y aprender, lo cual fue una fortaleza y no hubo debilidades.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fortalezas.</li> <li>- Actividades.</li> </ul>

		esa forma, eh.. para poder de esa forma aprender, pero más que todo encontré fortalezas que debilidades.		
10	¿Qué dificultades tuviste en la realización de las actividades?	Eh.....a mí se me complicó un poquito al momento de... de que tenía que responder de repente con el tiempo y como me ponía un poco nerviosa , después no.	Si se complicó porque se necesitaba más tiempo y se sintió nervios.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiempo.</li> <li>- Nervios.</li> </ul>
11	¿Crees que es importante extender el tiempo en realizar una actividad en el curso de inglés?	Si tal vez un poquito más de tiempo para que de esa manera vayas analizando bien y puedas hacer una mejor respuesta.	Si, se debe extender el tiempo para analizar y obtener una respuesta correcta.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Extensión de tiempo.</li> </ul>
12	¿Cuentas con dispositivos digitales como celular, Tablet para aplicarlos en clase?	Así es, hum..... el celular y bueno eh...en mi caso este..... la computadora, pues los únicos porque Tablet no, no cuento con ello.	Celular y computadora.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Celular.</li> <li>- Computadora.</li> </ul>

N°	Preguntas	Transcripción respuestas entrevistado 2	Conclusiones	Codificación
1	¿Cómo describirías las clases de inglés?	Bueno el caso de inglés es sumamente dinámicas ya que el profesor el área promovía un ambiente de confianza brindaba información nos explica los temas de cada clase y a través también nos explicaba mediante temas de ejemplo trabajos exposiciones y medios digitales.	En el curso de inglés, el docente realiza su clase de manera dinámica con un ambiente de confianza y con la información requerida a través de exposiciones y medios digitales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dinámica.</li> <li>- Ambiente de confianza.</li> <li>- Medios digitales.</li> </ul>
2	¿Qué opinas de emplear juegos que ayuden a desarrollar la clase de inglés?	Pienso que los juegos interactivos son empleados para nosotros los alumnos para que tengamos mucha más confianza y desarrollemos más comprensión sobre los conceptos.	Aplicar los juegos interactivos sirve para que los estudiantes tengan confianza y desarrollen la comprensión de la clase.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegos interactivos.</li> <li>- Confianza</li> </ul>
3	¿Qué tipo de juegos ha empleado tu docente en la clase de inglés?	Hummmm..... El que más recuerdo que empleamos es el juego de kahoot el programa de juego de kahoot, e	Kahoot. Juego de la ruleta.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kahoot.</li> <li>- Juego de la Ruleta.</li> <li>- Programas interactivos.</li> </ul>

		<p>kahoot el juego de la ruleta he no recuerdo un programa que era de las oraciones añadir esto una oración correcta ese tipo de programas interactivos que nos ayudan a mantener más conocimiento.</p>	<p>Programas interactivos.</p>	
4	<p>¿El docente explica la actividad a realizar para motivar su participación?</p>	<p>Hummm..... si ya que el docente un comienzo nos explica el tema progresivamente y luego nos pone muchos ejemplos que por eso algunos estudiantes al poner los ejemplos los pasa a explicar detalladamente los estudiantes como nosotros nos teníamos mucha más confianza en participar levantar la mano he como el docente interactúa responsablemente con los alumnos.</p>	<p>El docente si explica el tema mediante ejemplos detalladamente logrando la confianza y participación del estudiante.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejemplos.</li> <li>- Confianza.</li> <li>- Participación.</li> </ul>
5	<p>¿Si en tus clases las actividades se desarrollaran en equipos, de tal manera que gane el que más responda preguntas, crees que profundizarías un poco más acerca de tus saberes?</p>	<p>Heee que se hace cuando los estudiantes están formados en grupos todos aportan, todos aportan sus ideas para desarrollar el tema y prácticamente los mismos integrantes del grupo y los demás integrantes del grupo exigen en que las respuestas a las preguntas sean , exigen.....más</p>	<p>Cuando hay grupos de trabajo aportan ideas para desarrollar y responder las preguntas influye la eficiencia, eficacia y conocimiento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aportan ideas.</li> <li>- Eficiencia.</li> <li>- Eficacia.</li> <li>- Conocimiento.</li> </ul>

		acertadas y eso influye también entre los alumnos desarrollan muchos más Efici..... Eficiencia eficacia y conocimiento.		
6	¿Qué opinión tienes acerca de las recompensas que se hicieron con relación a las actividades realizadas?	humm pienso que las recompensa, así como las felicitaciones oh oh alguna felicitación del profesor esas recompensas hacen que los estudiantes tengan mucho más interacción al curso y esa participación de la mayoría del grupo de los integrantes del curso de inglés.	Las recompensas como la felicitaciones hacen que los estudiantes interactúen u participen en el curso.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recompensa.</li> <li>- Interactúen.</li> </ul>
7	¿Crees que es un desafío participar en actividades o juegos propuestos por el docente?	humm si creo que es un desafío ya que las actividades hacen que los alumnos sean más creativos y dinámicos y que cada grupo tiene que interactuar.	Si es un desafío porque las actividades hacen que los estudiantes sean más creativos, dinámicos e interactúen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creativos.</li> <li>- Dinámicos.</li> </ul>
8	¿Has tenido la experiencia de participar en juegos virtuales con avatares y niveles?	Si el que más recuerdo como lo mencione es los juegos de kahoot en ese juego teníamos que a veces relacionar correctamente las respuestas con las oraciones de extremo a extremo mediante líneas	La experiencia que tuvo fue con el juego de Kahoot en el ejercicio de relacionar oraciones, uso avatares con	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kahoot.</li> <li>- Tiempo limitado.</li> <li>- Avatares.</li> <li>- Niveles.</li> <li>- Dinámico.</li> </ul>

		sea avatares esto he escribir también esto.. las respuestas correctas en un tiempo limitado y era y era muy dinámico participar en esos juegos virtuales. Si los niveles teníamos que alcanzar nivel primero segundo tercer lugar así.	tiempo limitado, dinámico y alcanzar niveles .	
9	¿Qué fortalezas y debilidades lograste identificar en las actividades propuestas?	humm en cada actividad que nos dejaban en la clase de inglés claro he identificaba que en algunas actividades era que hacía en los trabajos y que siempre me enfocaba en como enseñaba el docente para ser más asertiva en las actividades, prestaba mucha atención para no equivocarme y agarraba todo ese conocimiento y hacia trabajos que eran creativos prácticamente algo muy distinto como utilizar power point o utilizaba publisher para hacer trípticos esas cosas y las debilidades que identifica que fue que necesito trabajar más en mi confianza como participación. Si la debilidad que tuve fue que necesitaba trabajar más en mi	Las fortalezas era enfocarse en la enseñanza de la clase de inglés por parte del docente, ser más asertiva en prestar atención, tener creatividad y las debilidades Si la debilidad fue trabajar más en la participación por el miedo a equivocarse	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fortalezas.</li> <li>- Debilidades.</li> <li>- Creatividad.</li> <li>- Miedo.</li> </ul>

		participación ósea creo que tuve un poco de miedo de hacerlo mal y dar mi opinión por que no se tengo miedo a equivocarme en esa parte tengo miedo a equivocarme y decir profesor quiero opinar en esa parte		
10	¿Qué dificultades tuviste en la realización de las actividades?	Prácticamente no tuve mucha dificultad realizando las actividades siendo sincera ya que tuve muy buenos docentes en el curso de inglés y hum fueron muy dinámicos a la hora de explicar diversos temas que parecían difíciles, pero cuando el profesor los explicaba y daba ejemplos he lo hacía más fácil pienso que el inconveniente de las actividades era el tiempo porque era muy poco tiempo tenía que explicar procedimientos.	No tuvo dificultades porque los docentes fueron dinámicos explicando con ejemplos , el inconveniente para realizar actividades era muy poco tiempo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dinámicos.</li> <li>- Ejemplo.</li> <li>- Tiempo.</li> </ul>
11	¿Crees que es importante extender el tiempo en realizar una actividad en el curso de inglés?	humm si pienso que es necesario extender un poco el tiempo y es muy importante ya que al llegar las actividades hay muchas actividades que necesitan más tiempo y más procedimientos a la hora de crear	Si es necesario extender un poco el tiempo y es muy importante para realizar actividades ,procedimientos para	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Extensión de Tiempo.</li> <li>- Actividades.</li> <li>- Procedimiento.</li> </ul>

		párrafos situaciones de dibujos señal señalización en los cursos de inglés y a la vez también el inglés es un curso amplio porque es un idioma.	crear párrafos, situaciones debido que es un curso de idioma.	
12	¿Cuentas con dispositivos digitales como celular, Tablet para aplicarlos en clase?	Si cuento con laptop, computadora y celular ya que he tenido varias clases virtuales y en algunos casos es necesario tener las posibilidades de tener dispositivos digitales ya que a veces la computadora necesita una energía constante y a veces cuando hay corte de luz eso era un impedimento así que en cambio los otros dispositivos como la laptop y el celular cada dispositivo es recargable te puede ayudar demasiado en las clases. Pienso que mi experiencia con el curso de inglés ha sido de la más agradable porque todo lo que nos ha enseñado la profesora he nos ha enseñado con calma nos ha enseñado con mucho con mucho detalle ejemplos nos ha tenido paciencia a veces cuando nos equivocábamos y pienso que la	Si tiene laptop, computadora y celular .	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Laptop.</li> <li>- Computadora.</li> <li>- Celular.</li> </ul>



		profesora hizo más esfuerzo en en ser más asertiva y programas digitales y ser más como se dice tener más comunicación con los integrantes y todos los alumnos.		
--	--	---	--	--

N°	Preguntas	Transcripción respuestas entrevistado 3	Conclusiones	Codificación
1	¿Cómo describirías las clases de inglés?	Bueno describiría que son clase muy dinámicas impartidas por Ud., que es un curso muy interesante que nos sirve para nuestra inserción laboral y aprender más acerca de un idioma que nos ayuda para el tema del título que se considera en.. en inglés y es muy dinámica las clases también.	Las clases de inglés son dinámicas e interesante en la inserción laboral.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dinámica.</li> </ul>
2	¿Qué opinas de emplear juegos que ayuden a desarrollar la clase de inglés?	A ya opino que esta muy bien no ya que los juegos ayudan que las clases mucho más dinámica y así podemos aprender mucho mejor por que a veces cuando es muy teórica y metódica es como que no podemos aprender ni interactuar también	Está bien emplear juegos porque se da de manera dinámica y de esa manera se aprende e interactúa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dinámica.</li> <li>- Interactuar.</li> <li>-</li> </ul>
3	¿Qué tipo de juegos ha empleado tu docente en la clase de inglés?	A ya a empleado kahoot como también la ruleta no donde aparece números donde aparece para aceptar opciones y aparece un puntaje.	Se ha empleado Kahoot, ruleta .	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kahoot.</li> <li>- Ruleta.</li> </ul>
4	¿El docente explica la actividad a realizar para motivar su participación?	Si, si.... lo explica al inicio de cada clase como lo acabo de mencionar emplea los juegos y explica también	El docente explica la clase empleando juegos con su	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegos.</li> <li>- Método de enseñanza.</li> </ul>

		como va a ser el método de enseñanza y que pasos hay que seguir para esa clase.	respectivo método de enseñanza.	
5	¿Si en tus clases las actividades se desarrollaran en equipos, de tal manera que gane el que más responda preguntas, crees que profundizarías un poco más acerca de tus saberes?	Si si también porque eso me serviría también para poder he estar en constante competencia mediría, mediría.... mi competitividad y así me animaría también a crear a aprender más para la próxima yo poder conseguir el más alto puntaje.	Sí, porque sirve para estar en competencia y elevar el ánimo de aprender.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia.</li> <li>-</li> </ul>
6	¿Qué opinión tienes acerca de las recompensas que se hicieron con relación a las actividades realizadas?	Si, si fueron muy buenas no como los los de juegos de operación donde te aparecieron puntajes como iba también el tema de mi aprendizaje y me iba a poder cuenta si me iba bien me iba mal ósea en otros juegos me parecía algo felicitaciones y eso me motivaba y me motiva a seguir aprendiendo más y a mejorarlo.	Fue muy buena realizar juegos con puntaje, motiva a seguir aprendiendo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegos.</li> <li>- Puntaje.</li> </ul>
7	¿Crees que es un desafío participar en actividades o juegos propuestos por el docente?	Humm.... si es un desafío porque a veces muchas veces uno tiene temor a equivocarse y y a veces uno no quiere equivocarse entonces siempre, siempre..... es como un	Si es un desafío porque uno tiene temor a equivocarse y aprender.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desafío.</li> <li>- Temor.</li> </ul>

		desafío que uno también lo toma para aprender más y superar.		
8	¿Has tenido la experiencia de participar en juegos virtuales con avatares y niveles?	Si si por ejemplo ehh...ehh.. donde entra la gente con seudónimo a veces escogía yo el personaje que quería ser no he de una chica le daba a elegir su ropa conforme iba avanzando los niveles del de lo que se presentaba de los que se presentaba el juego para poder avanzar los ratos que iba de acuerdo a la clase también.	Si, en el juego las personas usan un seudónimo, puedes escoger un personaje y avanzar niveles, de acuerdo a la clase.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Seudónimo.</li> <li>- Avatar.</li> <li>- Niveles.</li> </ul>
9	¿Qué fortalezas y debilidades lograste identificar en las actividades propuestas?	Bueno he por ejemplo una debilidad fue es que es sobre mi pronunciación no eso me a eso solo lo puede identificar solamente esos juegos y ahora ya se en que en que por ejemplo puedo establecer más en que aplicar más en que emplear más mi tiempo con el tema de la pronunciación eso me ha comenzado ayudar yo padecía de como pronunciarlo y así ya he mejorado algunas de mis palabras sobre la pronunciación.	Mi debilidad es no tener buena pronunciación en inglés, a través de los juegos uno puede identificar las actividades de pronunciación mejorando su producción.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Debilidad.</li> <li>- Juegos.</li> </ul>

10	¿Qué dificultades tuviste en la realización de las actividades?	Si como acabo de mencionar la pronunciación en verdad fue un caso de como por ejemplo no saber cómo se escribe una una una palabra recurrir al diccionario y por ejemplo ai ai ya sabía que estaba fallando en eso y en la próxima ya no fallaba en esa palabra ya.	Las dificultades se tuvo en la pronunciación y escribir una palabra en inglés se consultó al diccionario.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dificultades.</li> <li>- Pronunciación.</li> </ul>
11	¿Crees que es importante extender el tiempo en realizar una actividad en el curso de inglés?	Humm consideraría que si no he porque el inglés es un nuevo idioma entre nosotros que muchos muchos tal vez en el colegio no lo hemos llevado entonces es algo nuevo y entonces a veces nuestro aprendizaje no es el mismo que el de otras personas que quizás si lo han llevado inglés entonces si esa persona debe de tener un poco de tiempo para que el inglés más que todo para las personas que no sabemos no y se nos dificulta a veces en aprender.	Es importante extender el tiempo porque el aprendizaje de un segundo idioma es difícil.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiempo.</li> <li>- Aprendizaje.</li> </ul>
12	¿Cuentas con dispositivos digitales como celular, Tablet para aplicarlos en clase?	Si si cuento con mi celular y si cuento con poder aplicarlo con mi laptop, con Tablet si no cuento con laptop. Si si por ejemplo por ay me olvide el	Si tengo los siguientes dispositivos digitales como: Celular y laptop.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dispositivos digitales.</li> <li>- Celular.</li> <li>- Laptop.</li> </ul>

		<p>diccionario y a veces es muy pesado llevarlo a veces en el en la cartera ya que uno viene del trabajo entonces recurrimos al celular donde tenemos el tema del un diccionario virtual conforme están las palabras y a mi si me si me ayuda el tema del celular.</p>		
--	--	--	--	--

**Anexo 10: Matriz de entrevistas y conclusiones a coordinadora y docentes.**

N°	Pregunta	Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3	Similitud	Diferencias	Conclusión
1	¿Cómo inicia sus clases?	Inicia sus clases de manera dinámica para motivar a sus estudiantes aplica una actividad interactiva en Wordwall, resolviendo una competencia en el desarrollo de la gramática.	Inicia su clase realizando una actividad warm up para llamar la atención de sus estudiantes.	Se inicia las clases con el saludo de bienvenida, manejando fecha acorde al sílabo, luego se enlaza el tema para desarrollar los saberes previos con la estrategia de lluvia de ideas para identificar el tema .	Inicia la clase de manera dinámica dando la bienvenida.	-Actividad interactiva en Wordwall. -Lluvia de ideas.	Inician su clase dando la bienvenida de manera dinámica aplicando una actividad interactiva para desarrollar una competencia siguiendo los contenidos del sílabo.
2	¿Usted utiliza los juegos lúdicos en las clases?	Utiliza los juegos aplicativos virtuales Wordwall, Kahoot, jamboard.	Si aplica actividades lúdicas en clases virtuales y presenciales.	No utiliza los juegos lúdicos.	Si utilizan juegos lúdicos virtuales.	-No utiliza juegos lúdicos. - Wordwall, Kahoot, jamboard.	Solo dos docentes aplican juegos lúdicos virtuales en Wordwall, Kahoot y jamboard pero uno no lo aplica en clase.
3	¿Qué tipo de juegos?	Los tipos de juegos que utiliza son : Kahoot, quizzlet, jamboard, videos.	Si usa juegos como la aplicación Wordwall usando	Juegos online como kahoot	Si utilizan juegos online.	-Quizzlet. -Wordwall.	Los docentes aplican los siguientes juegos online como: -Kahoot. -Quizzlet. -Wordwall.

			la plataforma virtual .				
4	¿Ha utilizado juegos virtuales en su clase?	Si ha utilizado juegos virtuales como el Kahoot, Wordwall, Kahoot, también se ha observado que los docentes lo utilizan también porque han sido capacitados en un curso de tecnología digital.	Si usa juegos virtuales como Wordwall y Kahoot.	Si usa juegos digitales como Kahoot, jamboard, Wordwall, formularios google font	Si han utilizado juegos virtuales digitales como Kahoot, wordwall.	-Jamboard. -Formulario google Font.	Los docentes si han utilizado los juegos virtuales como: Kahoot, Wordwall, jamboard y formulario google Font.
5	¿Qué emociones ha observado en sus estudiantes cuando participan en un juego virtual para desarrollar las competencias del curso?	Definitivamente se ha observado muchas emociones en los estudiantes como felicidad cuando se evidencia la habilidad de realizar rápido una actividad, algunos	Las emociones que ha observado son entusiasmo, curiosidad, disponibilidad y motivación.	Los estudiantes les gusta la competencia en los juegos lúdicos, cuando se ve que ganan se ven motivados, entusiasmados y alegres.	Las emociones que se observa en los estudiantes es motivación y el entusiasmo por los juegos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Felicidad.</li> <li>- Frustración.</li> <li>- Tristeza.</li> <li>- Entusiasmo.</li> <li>- Curiosidad.</li> <li>- Disponibilidad.</li> <li>- Alegría.</li> </ul>	Los estudiantes muestran la motivación, felicidad, alegría, entusiasmo por ganar en los juegos virtuales pero en algunos casos cuando pierden sienten frustración, cólera y tristeza al saber que la actividad era simple.



		estudiantes muestran frustración, tristeza, y cólera al darse cuenta que la actividad era simple. El docente busca manejar el equilibrio de emociones en su labor a través de una retroalimentación.					
6	¿De qué manera influye la motivación en sus estudiantes en la realización de ejercicios virtuales?	La motivación juega un papel muy importante en los estudiantes, el docente motiva de manera extrínseca a través de los juegos en clase, aplicando	Los estudiantes se sienten motivados y muestran alegría con la influencia de la tecnología porque pueden participar virtualmente.	Los estudiantes vienen con una motivación intrínseca, el docente maneja la motivación extrínseca explicando una actividad a realizar en un ambiente tranquilo.	La motivación influye en la participación de los estudiantes a ser productivos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Influencia de la tecnología.</li> <li>- Motivación intrínseca.</li> <li>- Ambiente tranquilo.</li> <li>- Estrategias y recursos.</li> </ul>	La motivación cumple un rol importante en la realización de ejercicios virtuales, el docente guía a sus estudiantes brindando la motivación extrínseca, de esta modo los estudiantes sienten la alegría de participar.

		<p>recursos y estrategias como los recursos digitales.</p> <p>Se usa la gamificación como ventaja en los estudiantes para incrementar su motivación, también influye mucho y va a depender que el estudiante tenga un mejor rendimiento en clase para mostrar su productividad.</p>					
7	¿Por qué es importante brindar la retroalimentación en clases?	La retroalimentación es muy importante porque es una oportunidad de	Es importante brindar la retroalimentación porque el estudiante conocerá su	La retroalimentación en clases es importante porque se realiza en clase para saber lo que han aprendido y	La retroalimentación es importante para mejorar su aprendizaje.	-Oportunidad. -Desarrollar habilidades. -Dudas.	La retroalimentación es muy importante porque ayuda a mejorar el aprendizaje, y fortalecer a desarrollar las habilidades

		ver la mejoría en su aprendizaje y sirve como un indicador para tener conocimiento si el estudiante trabaja.	punto débil para mejorar, sirva de fortaleza y pueda desarrollar sus habilidades.	responder las dudas de los estudiantes.			respondiendo a sus dudas.
8	¿Ha brindado recompensas a los estudiantes en el desarrollo de juegos virtuales?	No brinda recompensas en la universidad pero da negociaciones a los primeros estudiantes que han realizado las actividades primero, del mismo modo el docente les brinda la independencia de elegir una actividad	En lo material no se ha brindado recompensa pero en estudiantes que han realizado las actividades en un primer lugar pueden tener un punto.	Si ha brindado recompensas como una calificación o notas a los equipos ganadores de 1,2 y 3 puesto, equipo ganador. La ganancia tiene el objetivo de que los estudiantes aprendan o entiendan la explicación del docente.	Los docentes han brindado recompensa con un punto a los que quedaron en primer lugar.	-No Brinda recompensas solo una negociación de elegir una actividad .	Los docentes brindan recompensas con u punto en la calificación de notas, también realizan negociación con el estudiante de elegir una actividad que deseen realizar.

9	¿Usted cree que los estudiantes toman importancia en los juegos virtuales cuando se les presenta como desafíos, destinando niveles y puntos?	Los estudiantes si toman importancia a los juegos virtuales donde se observan puntos, niveles que ayudan a estimular para sobresalir académicamente en el salón , lo toman de manera de desafío.	Si toman importancia a los juegos virtuales especialmente en Kahoot, porque reciben su puntaje en podio y muestra los ranking de puestos.	Los estudiantes si toman importancia a los juegos virtuales cuando hay desafíos, esto depende si tienen un buen dominio del inglés, pero aquellos estudiantes muestren lo contrario la motivación suele debilitarse, el docente conduce a sus estudiantes a que los desafíos son parte del aprendizaje y si se equivocan pueden volver hacerlos, es parte de la adaptación de estos juegos entonces destinando en niveles y puntos, de	Los estudiantes si toman importancia en los juegos virtuales, porque observan que pueden resolver los ejercicios virtuales acumular puntos y pasar a otro nivel de juego reciben el puntaje.	-Desafíos. -Dominio. -Motivación.	Los estudiantes si toman importancia a los juegos virtuales, mostrando su lado de motivación porque observan que pueden resolver los ejercicios acumular puntos, pasar niveles que permitan ver su ranking virtual para lograr el dominio académico del tema desarrollado en clase.
---	--	--	---	--	--	---	---

				alguna manera los alumnos se sienten recompensados.			
10	¿Puede mencionar alguna experiencia vivida en motivar la participación de sus estudiantes para solucionar ejercicios en clases virtuales y presenciales?	La enseñanza que realiza en la presencialidad, observa que algunos estudiantes asisten motivado y otros no motivados ante esa situación realiza la agrupación de equipos de trabajo sobre 3 participantes, con la finalidad de hacerlos sentir la motivación de competencia.	En realizar ejercicios en clase incrementando la motivación para recordar y fomentar el conocimiento previo en el curso de inglés, donde se les explica la utilidad de aprender un idioma nuevo que les va a servir para la vida .	Se les pide a los estudiantes realizar los ejercicios evidenciando su originalidad para evitar copia, las equivocaciones que tengan será parte de su aprendizaje porque podrán corregirlo .	Se le pide realizar ejercicios en clase para aumentar el grado de motivación y lograr el conocimiento previo.	-Agrupación de estudiantes. -Competencia. -Originalidad de desarrollo de actividades. -Equivocaciones.	En el desarrollo de clases se les motiva a los estudiantes con la realización de algunos ejercicios de manera grupal para incrementar la competencia, explicando la utilidad del idioma extranjero; además evidenciar la originalidad de su trabajo.
11	¿Cree Usted que se debe aplicar	Si se debe aplicar los recursos	Si se debe aplicar los	Sí, es necesario porque se da la	Si es muy necesario aplicar	-Capta la atención del estudiante.	Si es muy necesario aplicar los recursos

	los recursos tecnológicos como estrategia de aprendizaje?	tecnológicos porque se vive en una era digital, lo cual reforzara el aprendizaje al estudiante en los recursos de evaluación y ver el progreso de aprendizaje.	recursos tecnológico en clase porque capta la atención de los estudiantes, usando la computadora, proyector para mostrar un ppt, visualizando una actividad en línea.	flexibilidad en la enseñanza de idiomas, se maneja herramientas o materiales tecnológicos donde se puede usar google, cualquier juego virtual como Kahoot, jamboard, y Wordwall, adaptarse a la sesión y al objetivo de aprendizaje.	los recursos tecnológicos porque refuerza el aprendizaje.	-Flexibilidad de enseñanza. -Adaptarse. -Objetivo del aprendizaje.	tecnológicos porque refuerza el aprendizaje, captando su atención del estudiante para adaptarse con la flexibilidad de enseñanza que se le brinda.
12	¿Cómo planifica las actividades de aprendizaje?	Planifica de acuerdo al nivel del perfil del estudiante, prepara las actividades según muestra el contenido del sílabo de la universidad y	Las actividades se realizan antes de iniciar una clase siguiendo el contenido del sílabo, aplicando la motivación, presentación con su momento de inicio, desarrollo y cierre; también	Se realiza la sesión de clases siguiendo el contenido del sílabo, aplicando los objetivos esperados para crear el logro o competencia de aprendizaje con la finalidad de desarrollar las	Planifica la sesión de aprendizaje siguiendo el contenido del sílabo que ayuda a la programación agregando actividades para su conocimiento.	-Motivación. -Competencia. -Capacidades.	Planifica la sesión de aprendizaje siguiendo el contenido del sílabo aplicando los propósitos de los diferentes momentos del proceso de enseñanza-aprendizaje.

		ellos ayudan con la programación.	agregando actividades a realizar con un trabajo cognitivo de manera individual o grupal.	capacidades del estudiante.			
13	¿Qué dispositivos tecnológicos usa dentro del aula de clase?	Usa la computadora, el proyector, en algunos salones tenemos el interactive Whiteboard o Smart board aplica estos recursos para hacer más dinámica la clase.	Los dispositivos tecnológicos son: la computadora, el proyector, y los celulares cuando tenemos que hacer algún tipo de actividad como el Kahoot por ejemplo.	Pizarras virtuales, pizarras interactiva, proyector, televisor, computadora, parlantes, cpu, celular.	-La computadora, pizarra virtual o interactiva, celular, proyector.	-Televisor.	Los dispositivos tecnológicos que se usan en la clase son: la computadora, parlantes, pizarra interactiva o virtual celular, proyector y en algunos casos televisor.
14	¿Cuál es el procedimiento que ejecuta en su sesión de aprendizaje para	Es importante tener un optima conexión de internet y evitar el problema de conectividad que	En la clase presencial se procede a encender la computadora donde se tiene el	Se incluye los dispositivos tecnológicos dentro de la sesión de aprendizaje, se explica la actividad y	En la sesión de aprendizaje se procede a encender la computadora para	- Conexión de internet. -Libro virtual.	El procedimiento que se ejecuta para realizar la sesión de aprendizaje es importante optimizar la conexión de internet, el funcionamiento de la

	<p>usar dispositivos tecnológicos?</p>	<p>se tiene en clases remotas, se prepara el ambiente de trabajo de acuerdo a la tecnología, y solo trabajamos con el dispositivo tecnológico como celulares, laptops o notepad.</p>	<p>material y libro virtual a usar, se presenta en el proyector donde se visualiza el ppt con sus respectivas diapositivas que servirá para mostrar las actividades a desarrollar con la ayuda de su propio celular.</p>	<p>el dispositivo a usar que se debe tener activo sea un celular, o una computadora.</p>	<p>presentar el material a usar.</p>		<p>computadora para mostrar diapositivas y que los estudiantes tengan activo sus celulares para su participación según la actividad que se deba realizar.</p>
--	--	--	--	--	--------------------------------------	--	---



### Anexo 11: Matriz de entrevistas y conclusiones a estudiantes.

Nº	Pregunta	Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3	Similitud	Diferencias	Conclusión
1	¿Cómo describirías las clases de inglés?	Las clases son divertidas, ayudaron a descubrir habilidades como la fluidez para hablar y escribir, a comprender el idioma.	En el curso de inglés, el docente realiza su clase de manera dinámica con un ambiente de confianza y con la información requerida a través de exposiciones y medios digitales.	Las clases de inglés son dinámicas e interesante en la inserción laboral.	Las clases son dinámicas y divertidas.	-Descubren habilidades de hablar, escribir, comprender el idioma. - Ambiente de confianza, información requerida en exposiciones y medios digitales. - Inserción laboral.	Las clases son dinámicas y divertidas, donde desarrollaron habilidades en el idioma con un ambiente de confianza, brindando información requerida en exposiciones, medios digitales y la importancia en la Inserción laboral.
2	¿Qué opinas de emplear juegos que ayuden a desarrollar la clase de inglés?	Parece fantástico las actividades que motivan a aprender mediante el juego ,	Aplicar los juegos interactivos sirve para que los estudiantes tengan confianza y	Está bien emplear juegos porque se da de manera dinámica y de esa manera se	Parece bien y fantástico aplicar los juegos.	-Motiva a aprender y competir. -Confianza y desarrollen comprensión en clase.	Aplicar los juegos interactivos en la clase motiva aprender, competir y ganar confianza con la dinámica para interactuar.

		competir entre estudiantes y cumplir retos.	desarrollen la comprensión de la clase.	aprende e interactúa.		-Dinámica y aprenden interactuar.	
3	¿Qué tipo de juegos ha empleado tu docente en la clase de inglés?	Kahoot, quizizz y videos.	Kahoot. Juego de la ruleta. Programas interactivos.	Se ha empleado Kahoot, ruleta .	- Kahoot. - Ruleta.	- Quizizz. - Programas interactivos. - Videos.	Los juegos que se emplean en la clase de inglés son : Kahoot, ruleta, quizizz, programas interactivos y videos.
4	¿El docente explica la actividad a realizar para motivar su participación?	El docente si explica la actividad , brinda motivación a través de juegos, videos para mejorar el aprendizaje.	El docente si explica el tema mediante ejemplos detalladamente logrando la confianza y participación del estudiante.	El docente explica la clase empleando juegos con su respectivo método de enseñanza.	El docente si explica la actividad motivando a través de juegos.	-Mejora el aprendizaje. -Confianza. -Participación del estudiante.	El docente si explica la actividad con motivación a través de los juegos para mejorar el aprendizaje con confianza y lograr la participación de sus estudiantes.
5	¿Si en tus clases las actividades se desarrollaran en equipos, de tal manera que gane el que más responda	Sí, porque se refuerza lo aprendido en las clases presenciales y en las clases virtuales	Cuando hay grupos de trabajo aportan ideas para desarrollar y responder las preguntas	Sí, porque sirve para estar en competencia y elevar el ánimo de aprender.	Si.	-Refuerza lo aprendido. -Aportan ideas. -Competencia y elevar el ánimo de aprender.	Si porque refuerza lo aprendido aportando ideas y aumentar el ánimo de competencia.

	preguntas, crees que profundizarías un poco más acerca de tus saberes?	cuando se conecta en la plataforma canvas mediante vídeos, los words, ppts	influye la eficiencia, eficacia y conocimiento.				
6	¿Qué opinión tienes acerca de las recompensas que se hicieron con relación a las actividades realizadas?	Bien, porque se puede verificar el nivel de aprendizaje y la designación de los puntos sirve como motivación.	Las recompensas como la felicitaciones hacen que los estudiantes interactúen u participen en el curso.	Fue muy buena realizar juegos con puntaje, motiva a seguir aprendiendo.	Bien porque la designación de puntos motiva a aprender.	Las felicitaciones hacen que el estudiante interactúe y participe en el curso.	Bien porque la designación de puntos motiva a aprender como las felicitaciones hacen que el estudiante interactúe y participe en el curso.
7	¿Crees que es un desafío participar en actividades o juegos propuestos por el docente?	Por supuesto porque motiva a tener un esfuerzo por aprender con los desafíos propuestos.	Si es un desafío porque las actividades hacen que los estudiantes sean más creativos, dinámicos e interactúen.	Si es un desafío porque uno tiene temor a equivocarse y aprender.	Si es un desafío.	- Motiva hacer un esfuerzo por aprender. Creativos, dinámicos e interactúen. -Temor a equivocarse.	Si es un desafío porque motiva a realizar un esfuerzo por aprender, desarrollar la creatividad, ser dinámicos e interactúen y uno tiene temor a equivocarse.

8	¿Has tenido la experiencia de participar en juegos virtuales con avatares y niveles?	Si lo realizo a través de Kahoot hasta un nivel intermedio.	La experiencia que tuvo fue con el juego de Kahoot en el ejercicio de relacionar oraciones, uso avatares con tiempo limitado, dinámico y alcanzar niveles .	Si, en el juego las personas usan un seudónimo, puedes escoger un personaje y avanzar niveles, de acuerdo a la clase.	Si tuvo la experiencia jugando con Kahoot con niveles y avatares.	-Tiempo limitado.	Han realizado juegos virtuales mediante el Kahoot usando avatares y niveles de acuerdo a la clase con el tiempo limitado.
9	¿Qué fortalezas y debilidades lograste identificar en las actividades propuestas?	Las actividades propuestas ayudó a entender y aprender, lo cual fue una fortaleza y no hubo debilidades.	Las fortalezas era enfocarse en la enseñanza de la clase de inglés por parte del docente, ser más asertiva en prestar atención, tener creatividad y las debilidades	Mi debilidad es no tener buena pronunciación en inglés, a través de los juegos uno puede identificar las actividades de pronunciación mejorando su producción.	Las fortalezas fueron entender o aprender al docente de manera asertiva con las actividades propuestas; las debilidades fueron el temor a participar por miedo a	No hubo debilidades solo fortalezas..	Las fortalezas se enfocaron en entender o aprender del docente asertivo a través de las actividades propuestas y las debilidades fueron el temor a participar por miedo a equivocarse y no tener buena pronunciación

			Si la debilidad fue trabajar más en la participación por el miedo a equivocarse		equivocarse y no tener buena pronunciación.		
10	¿Qué dificultades tuviste en la realización de las actividades?	Si se complicó porque se necesitaba más tiempo y se sintió nervios.	No tuvo dificultades porque los docentes fueron dinámicos explicando con ejemplos , el inconveniente para realizar actividades era muy poco tiempo	Las dificultades se tuvo en la pronunciación y escribir una palabra en inglés se consultó al diccionario.	-Si se tuvo dificultades.	- Se necesitó más tiempo. -No tuvo dificultades. -Pronunciación y escribir.	Se tuvo dificultades por la falta de tiempo, falta de practica en la pronunciación y redacción.
11	¿Crees que es importante extender el tiempo en realizar una	Si, se debe extender el tiempo para analizar y obtener una	Si es necesario extender un poco el tiempo y es muy importante para realizar	Es importante extender el tiempo porque el aprendizaje de un segundo	Si es necesario e importante porque es un idioma difícil.	- Analizar y obtener respuesta correcta. - Realizar actividades,	Si es necesario e importante extender el tiempo en realizar actividades para analizar, con procedimientos de crear párrafos y obtener una respuesta correcta.

	actividad en el curso de inglés?	respuesta correcta.	actividades ,procedimientos para crear párrafos, situaciones debido que es un curso de idioma.	idioma es difícil.		procedimientos para crear párrafos.	
12	¿Cuentas con dispositivos digitales como celular, Tablet para aplicarlos en clases?	Celular y computadora.	Si tiene laptop, computadora y celular .	Si tengo los siguientes dispositivos digitales como: Celular y laptop.	Celular. Laptop. Computadora	-----	Si tiene los siguientes dispositivos digitales como el celular, laptop y computadora.

## Anexo 12: Matriz de conclusiones

	<b>Coordinadora y Docentes</b>	<b>Estudiantes</b>
<b>Conclusiones</b>	Inician su clase dando la bienvenida de manera dinámica aplicando una actividad interactiva para desarrollar una competencia siguiendo los contenidos del sílabo.	Las clases son dinámicas y divertidas, donde desarrollaron habilidades en el idioma con un ambiente de confianza, brindando información requerida en exposiciones, medios digitales y la importancia en la Inserción laboral.
	Solo dos docentes aplican juegos lúdicos virtuales en Wordwall, Kahoot y jamboard pero uno no lo aplica en clase.	Aplicar los juegos interactivos en la clase motiva aprender, competir y ganar confianza con la dinámica para interactuar.
	Los docentes aplican los siguientes juegos online como: -Kahoot. -Quizzlet. -Wordwall.	Los juegos que se emplean en la clase de inglés son : Kahoot, ruleta, quizziz, programas interactivos y videos.
	Los docentes si han utilizado los juegos virtuales como: Kahoot, Wordwall, jamboard y formulario google Font.	El docente si explica la actividad con motivación a través de los juegos para mejorar el aprendizaje con confianza y lograr la participación de sus estudiantes.
	Los estudiantes muestran la motivación, felicidad, alegría, entusiasmo por ganar en los juegos virtuales pero en algunos casos cuando pierden sienten frustración, cólera y tristeza al saber que la actividad era simple.	Si porque refuerza lo aprendido aportando ideas y aumentar el ánimo de competencia.
	La motivación cumple un rol importante en la realización de ejercicios virtuales, el docente guía a sus estudiantes brindando la motivación extrínseca,	Bien porque la designación de puntos motiva a aprender como las felicitaciones hacen que el estudiante interactúe y participe en el curso.

	de esta modo los estudiantes sienten la alegría de participar.	
	La retroalimentación es muy importante porque ayuda a mejorar el aprendizaje, y fortalecer a desarrollar las habilidades respondiendo a sus dudas.	Si es un desafío porque motiva a realizar un esfuerzo por aprender, desarrollar la creatividad, ser dinámicos e interactúen y uno tiene temor a equivocarse.
	Los docentes brindan recompensas con un punto en la calificación de notas, también realizan negociación con el estudiante de elegir una actividad que deseen realizar.	Han realizado juegos virtuales mediante el Kahoot usando avatares y niveles de acuerdo a la clase con el tiempo limitado.
	Los estudiantes si toman importancia a los juegos virtuales, mostrando su lado de motivación porque observan que pueden resolver los ejercicios acumular puntos, pasar niveles que permitan ver su ranking virtual para lograr el dominio académico del tema desarrollado en clase.	Las fortalezas se enfocaron en entender o aprender del docente asertivo a través de las actividades propuestas y las debilidades fueron el temor a participar por miedo a equivocarse y no tener buena pronunciación
	En el desarrollo de clases se les motiva a los estudiantes con la realización de algunos ejercicios de manera grupal para incrementar la competencia, explicando la utilidad del idioma extranjero; además evidenciar la originalidad de su trabajo.	Se tuvo dificultades por la falta de tiempo, falta de practica en la pronunciación y redacción.
	Si es muy necesario aplicar los recursos tecnológicos porque refuerza el aprendizaje, captando su atención del estudiante para adaptarse con la flexibilidad de enseñanza que se le brinda.	Si es necesario e importante extender el tiempo en realizar actividades para analizar, con procedimientos de crear párrafos y obtener una respuesta correcta.



	Planifica la sesión de aprendizaje siguiendo el contenido del sílabo aplicando los propósitos de los diferentes momentos del proceso de enseñanza-aprendizaje.	Si tiene los siguientes dispositivos digitales como el celular, laptop y computadora.
	Los dispositivos tecnológicos que se usan en la clase son: la computadora, parlantes, pizarra interactiva o virtual celular, proyector y en algunos casos televisor.	
	El procedimiento que se ejecuta para realizar la sesión de aprendizaje es importante optimizar la conexión de internet, el funcionamiento de la computadora para mostrar diapositivas y que los estudiantes tengan activo sus celulares para su participación según la actividad que se deba realizar.	

## Anexo 13: CONSENTIMIENTO INFORMADO / CONSENTIMIENTO ASENTADO

**Institución:** UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

**Nombre del Investigador:** Nayu Mercedes Bolivia Rebolledo.

**Título del Proyecto:** Uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una universidad privada, Lima, 2023.

La investigación fenomenológica heurística jurídica, conduce a la exploración de las experiencias vividas, según la experiencia recogida sustentada en las teorías del constructivista de Jean Piaget y teoría de la Gamificación de Ortiz-Colón, ante el reconociendo el uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una universidad privada, Lima, 2023.

Hola, mi nombre es Nayù Mercedes Bolivia Rebolledo., soy estudiante de la Escuela de Posgrado Académica de Maestría en didáctica en idiomas extranjeros, de la Universidad Cesar Vallejo filial Lima Norte, actualmente estoy realizando un estudio acerca del Uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una universidad privada, Lima, 2023., para ello quiero pedirte tu apoyo como profesional reconocido en el medio.

Tu participación en el estudio consistiría en informante

1. La técnica a utilizar es la entrevista que es de gran utilidad en la investigación cualitativa, que será utilizada como un dialogo, conversación, ya sea personal, grabada o mediante video.
2. El instrumento a utilizar es la guía de entrevista, que tendrá una duración de 30 minutos aproximadamente, que se desarrollará en diferentes ocasiones.
3. La entrevista se realizará fuera de su horario de trabajo, en espacios coordinados con el informante.

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

Toda información que nos proporciones nos ayudara a conocer el Uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en estudiantes de una universidad privada, Lima, 2023.

Esta información será confidencial, esto quiere decir que no diremos a nadie sobre tus respuestas, solo sabrán las personas que forman parte del equipo de estudio.

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

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

Si quiero participar

Nombres y Apellidos: .....

Firma: .....

Fecha: ..... de ..... de 2023