

**ESCUELA DE POSGRADO**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN**  
**PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

La gamificación y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes  
de la institución educativa de nivel secundario de la provincia de  
Lima 2022

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

**Maestra en Psicología Educativa**

**AUTORA:**

Quispe Diaz, Roxana ([orcid.org/0000-0001-5841-2081](https://orcid.org/0000-0001-5841-2081))

**ASESORES:**

Mg. Romani Allende, Freddy Gamaniel ([orcid.org/0000-0002-1054-6715](https://orcid.org/0000-0002-1054-6715))

Mg. Pauta Guevara, Ricardo Arturo ([orcid.org/0000-0002-1084-4835](https://orcid.org/0000-0002-1084-4835))

Mg. Cardenas Valverde, Juan Carlos ([orcid.org/0000-0003-1744-5746](https://orcid.org/0000-0003-1744-5746))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Evaluación y Aprendizaje

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

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

**ATE – PERÚ**

**2022**

### **Dedicatoria**

A mi profesor Freddy que con sus conocimientos compartidos y dedicación a su labor docente no solo nos brindó conocimientos sino también fue un ejemplo de perseverancia y amor a su carrera docente. A mis padres y hermano, quienes son un apoyo y motivación incondicional en la elaboración de esta investigación.

### **Agradecimiento**

A mis estimados docentes de este campo universitario, quienes fueron parte de este proyecto, por compartir sus conocimientos, asesoría y consejos los cuales contribuyeron a mis estudios de Posgrado.



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, ROMANI ALLENDE FREDDY GAMANIEL, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ATE, asesor de Tesis titulada: "La gamificación y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de la institución educativa de nivel secundario de la provincia de Lima 2022", cuyo autor es QUISPE DIAZ ROXANA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 23.00%, 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, 23 de Agosto del 2022

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
FREDDY GAMANIEL ROMANI ALLENDE <b>DNI:</b> 25495800 <b>ORCID:</b> 0000-0002-1054-6715	Firmado electrónicamente por: FROMANI5 el 23-08- 2022 20:14:10

Código documento Trilce: TRI - 0423675



**ESCUELA DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, QUISPE DIAZ ROXANA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ATE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "La gamificación y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de la institución educativa de nivel secundario de la provincia de Lima 2022", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

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

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

<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Firma</b>
QUISPE DIAZ ROXANA <b>DNI:</b> 44069591 <b>ORCID:</b> 0000-0001-5841-2081	Firmado electrónicamente por: QQUISPEDI12 el 08- 01-2023 13:09:33

Código documento Trilce: INV - 1405330

## Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Declaratoria de originalidad del asesor	iv
Declaración de originalidad del autor	v
Índice de contenidos	vi
Índice de tabla	vii
Índice de figuras	viii
Resumen	ix
Abstract	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	14
3.1. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	14
3.2. VARIABLES Y OPERACIONALIZACIÓN	15
3.3. POBLACIÓN, MUESTRA Y MUESTREO	15
3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	16
3.5. PROCEDIMIENTOS	16
3.6. MÉTODO DE ANÁLISIS DE DATOS	17
3.7. ASPECTOS ÉTICOS	17
IV. RESULTADOS	18
V. DISCUSIÓN	23
VI. CONCLUSIONES	31
VII. RECOMENDACIONES	32
REFERENCIAS	33
ANEXOS	

## Índice de tablas

<b>Tabla 1</b> Validación de juicio de expertos para la variable gamificación y aprendizaje del inglés	18
<b>Tabla 2</b> Prueba de fiabilidad	18
<b>Tabla 3</b> Tabla cruzada de las variables gamificación y aprendizaje del idioma inglés	19
<b>Tabla 4</b> Resultados de la Tabla cruzada de gamificación y la dimensión se comunica oralmente en inglés	19
<b>Tabla 5</b> Resultados de la tabla cruzada entre la variable gamificación y la dimensión escribe textos en inglés	20
<b>Tabla 6</b> Resultados de la tabla cruzada de gamificación y lee textos en inglés como lengua extranjera	20
<b>Tabla 7</b> Resultados de la Prueba de normalidad	21
<b>Tabla 8</b> Correlación entre las variables gamificación y aprendizaje del idioma inglés	22
<b>Tabla 9</b> Correlación de gamificación y las dimensiones	22

## Índice de figuras

<b>Figura 1</b> Evolución de interés sobre el termino gamificación	ix8
<b>Figura 2</b> Diseño de la investigación	14
<b>Figura 3</b> Cálculo de muestra	16



## RESUMEN

Esta investigación tuvo por objetivo principal determinar la relación que existe entre la gamificación y el aprendizaje de inglés en estudiantes de la institución educativa de nivel secundario de la provincia de Lima 2022. La metodología empleada en la presente investigación fue de enfoque cuantitativo, de tipo básica, con un nivel correlacional – comparativo, con diseño no experimental. La muestra fue tomada de manera probabilístico aleatorio simple, con una población de 112 y un tamaño de muestra de 88 estudiantes de la institución educativa básica del nivel secundario N° 1264 Juan Andrés Vivanco Amorín, pertenecientes a la UGEL 06 Lima. La técnica e instrumento que se aplicó fue la encuesta a través de un cuestionario elaborado y validado por juicio de expertos. Los resultados evidenciaron que no existen diferencias significativas de la gamificación con el aprendizaje del idioma inglés.

**Palabras clave:** Gamificación, aprendizaje del idioma inglés, correlacional, no experimental.

## ABSTRACT

The present research was determined that there is a relationship between gamification and English learning in students of the secondary level education institution of the province of Lima. The methodology used in the present investigation was a quantitative approach, of a basic type, with a correlational-comparative level with a non-experimental design. The sample was taken in a simple random probabilistic manner, with a population of 112 and sample size of 88 students from the basic educational institution of the secondary level n°1264 Juan Andrés Vivanco Amorín, belonging to UGEL 06 Lima. The technique and instrument that was applied was the survey through a questionnaire prepared and validated by expert judgment. The results showed that there are no significant differences between gamification and English language learning.

**Keywords:** correlational, English language learning, Gamification, no-experimental.

## **I.INTRODUCCIÓN**

Si partimos que el uso de la comunicación como ya sabemos es un proceso complejo, debido a que se presenta de forma automática e impredecible, esto se complica más aun, cuando se emplea el uso del idioma inglés. Por ello aparecen estudios en el proceso de teaching- learning de lenguas en el mundo relacionados con estrategias más efectivas para superar y facilitar el aprendizaje del idioma inglés. En este sentido aparece la gamificación como estrategia de mejora en el desarrollo de las competencias del idioma inglés, de manera que facilite el proceso de teaching- learning.

Teaching of English en nuestro país en un proceso complejo y problemático, que ha requerido mucho desempeño por buscar nuevas estrategias que faciliten el aprendizaje significativo, dejando de lado la enseñanza tradicional, y que responda a las necesidades e interés de los estudiantes en nuestra nueva actualidad, tales como el uso de la tecnología como herramienta elemental dentro del proceso de teaching- learning.

En la institución educativa nivel primario y secundario de educación básica N° 1264 Juan Andrés Vivanco Amorín, Ugel 06, Ate, 2022 se presenta diversos problemas sobre el proceso de enseñanza en el idioma inglés. Los estudiantes llevan sus clases remotas y no todos se conectan debido a distintos factores sin embargo los docentes vienen implementando el uso de estrategias tecnológicas las cuales están presentando un impacto positivo en los estudiantes.

La gamificación materializada a través de los juegos educativos tales como por ejemplo Quizzes aplicados en nuestros estudiantes nos demuestra sus aportes a un aprendizaje significativo mejorando el progreso de las competencias, capacidades y desempeños del área del inglés, los cuales promueven así el aprendizaje colaborativo lo cual trae es un factor positivo dentro del desarrollo de esta área.

El aprendizaje del idioma inglés comprende estas tres competencias; lee, escribe y se comunica en inglés las cuales deben desarrollar nuestros estudiantes para demostrar su logro en el área. El desarrollo de estas competencias con el uso de la

gamificación va a contribuir al desarrollo y la participación de nuestros estudiantes por ende a la mejora de sus aprendizajes.

Por lo expuesto en los párrafos anteriores, se formuló las siguientes preguntas de investigación: problema principal ¿Cómo se relaciona la gamificación el aprendizaje del inglés en estudiantes de EBR de secundaria- Lima 2022?; problemas específicos ¿Cómo se relaciona la gamificación en la competencia escribe, lee y se comunica en estudiantes de EBR de secundaria- Lima 2022?

La presente investigación profundiza los aspectos teóricos de la gamificación y su impacto en el proceso de AII. Esto nos faculta conocer las características, importancia y alcance que tiene esta estrategia en el AII; teniendo en cuenta las competencias que se desarrollan en el área tales como: lee, escribe y se comunica en el AII (aprendizaje del idioma inglés). Justificación metodológica el estudio emplea un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo de nivel correlaciona con una metodología de estudio a través del uso de instrumentos para recolectar datos o información que puede ser utilizado en futuras investigaciones de este tipo y su contribución orientada al uso de esta estrategia para promover los comportamientos de aprendizaje deseado.

Así también la justificación practica de esta investigación contribuyen a resolver problemas presentados en el campo del AII a través de sus resultados. Además, conocer los aspectos teóricos de la gamificación, tiene trascendencia en la solución de diversos problemas que se da, contribuye a la participación y por ende el logro de los aprendizajes del idioma inglés. Justificación social esta tesis plantea fundamentos teóricos sobre la gamificación y el AII por lo tanto, servirán a futuras investigaciones las cuales beneficiarán a estudiantes, docentes entre otros.

Asimismo; se definió los siguientes objetivos de investigación: Objetivo principal, delimitar la relación que existe entre la gamificación y el aprendizaje de inglés en estudiantes de EBR de secundaria- Lima 2022; objetivos específicos, determinar la relación que existe entre la gamificación y competencia escribe, lee y se comunica en estudiantes de EBR de secundaria- Lima 2022.

Se formuló las siguientes hipótesis de investigación: Teniendo como hipótesis principal, existe relación entre la gamificación y el aprendizaje de inglés en estudiantes de EBR de secundaria- Lima 2022; hipótesis específicas: Existe relación entre la gamificación y la competencia escribe, lee y se comunica en estudiantes de EBR de secundaria- Lima 2022.

## II. MARCO TEÓRICO

Uno del antecedente internacional es la investigación en una universidad americana, de la Universidad de Kansas, Hsu (2016), en la elaboración de su tesis presentando un modelo en donde utiliza una representación y comprobación de un modelo de investigación fundamentándose en la gamificación social en la capacitación de herramientas multimedia este tuvo el objetivo de mejorar la calidad de los programas científicos. Este estudio fue aplicado a 112 participantes de programas externos en la Universidad, donde luego después de tamizar y acrisolar solo quedaron 89 participantes o datos válidos. Concluyendo en su resultado positivo, mostrando que al hacer uso de la gamificación social este aumenta la adquisición de contenidos, y por ende esto sería un indicador favorable para el aprendizaje con la aplicación de la gamificación.

Ranz (2015), en su estudio teniendo como método experimental, a través de una encuesta verifica que la gamificación utilizada en la motivación intrínseca activa las emociones positivas, las cuales elevan el compromiso así también aumenta la creatividad evidenciando una mejora en el desempeño de los estudiantes frente a área trabajada.

Santana & García-Juan (2018), en su investigación refleja la ausencia de la motivación y acuerdo entre los estudiantes de derecho, así también su bajo rendimiento. Es por ello que se plantea la innovación del para generar y promover conocimientos sobre las metodologías alternas en la enseñanza universitaria. Este estudio trabajo con una muestra de 109 estudiantes donde realizaron actividades propias de juegos; así también, fueron evaluados mediante rubricas de evaluación. La metodología utilizada en esta investigación se basó en la investigación-acción participativa. Teniendo como resultado un logro de 77% de los estudiantes afirma que su motivación ha aumentado a raíz de la implementación de la gamificación en el aula y mejorando la interacción entre sus compañeros.

Hernandez (2003) en su investigación exploraría- descriptiva acerca de la importancia de los estilos de aprendizaje del idioma inglés aplicada a 105 estudiantes en una universidad de México en donde aplico 3 instrumentos distintos

con el fin de demostrar la relación entre los estilos de aprendizaje y las variantes en base a la edad, género, nivel de escolaridad y área de estudio. Esta investigación tuvo también el fin de dejar antecedente para proponer materiales educativos.

Vivas, (2017), emplea la gamificación en el ámbito educativo, con el objetivo de incentivar a los docentes a utilizarlas y aplicarlas en las aulas. Utilizando dos métodos el cualitativo y el cuantitativo, en estudiantes con cursos en línea. Este estudio logro demostrar que la competencia entre los participantes influenciaría en los resultados educativos como las experiencias emocionales y su posicionamiento social. Así también nos indica que debe ser necesario recompensar a los estudiantes al esfuerzo realizado con el fin de comprometerlos y premiar su esfuerzo.

Alvarez (2015) en su trabajo de investigación nos demuestra cómo se puede aprender a través de los juegos. En su investigación a través de la aplicación de su programa, en donde utilizó juegos para lograr el aprendizaje del inglés demuestra que ambas variables se complementan y lograr desarrollar en sus estudiantes la adquisición de nuevo vocabulario, desarrollo de sus competencias y capacidades, por ende, demostrando un gran desempeño en el área.

Chávez (2018) en su investigación busca comprobar que la aplicación de la gamificación en el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de primaria, con una muestra de 31 estudiantes arroja como resultado del uso de este, si presentan una influencia significativa al aplicarse en el aprendizaje en estudiantes de nivel primario. Así también demostró que su dimensión más resaltante efectiva resultó ser la representación icónica posicionándose con un 64 % de logro y la dimensión menos efectiva fue la representación algorítmica con un 54% en los estudiantes

Peña (2019) en su investigación acerca la propuesta pedagógica para la enseñanza del idioma inglés en una escuela de lengua, realiza una investigación en donde se observa las sesiones de clases y entrevista a los docentes con el fin de identificar la existencia directa del proceso de enseñanza aprendizaje y el desarrollo de las habilidades lingüísticas logrando demostrar esta relación en su investigación.

Anicama (2020) analiza la influencia de la gamificación con respecto al rendimiento académico de los estudiantes realizando una investigación cuasi experimental con una muestra no probabilística con 70 estudiantes de la universidad autónoma del Perú los cuales fueron distribuidos en grupos de control y experimental en donde aplicaron técnicas de gamificación demostrando que la gamificación optimiza el rendimiento académico del estudiante.

Sosa (2021) en su estudio descriptivo y correlación de tipo cuasiexperimental nos describe la influencia que tendría la gamificación en el e-learning comprobándose que esto mejora la motivación y por ende el aprendizaje de los estudiantes. Utilizando técnicas de observación, encuesta y evaluación con instrumentos aplicados a 145 estudiantes demostrando así promover la motivación intrínseca y extrínseca.

En pedagogía se ha venido implementados juegos como parte del proceso de aprendizaje de nuestros estudiantes, es aquí donde muchos docentes vienen implementando estas actividades lúdicas con fines educativos; sin embargo, a raíz de la pandemia del Covid 19, tanto docentes como estudiantes se vieron alejados de las aulas más no de sus clases ya que pasaron de ser presenciales a remotas. Estos se convirtieron en un reto para ambos ya que para muchos era algo nuevo; sin embargo, es aquí donde toma renombre la gamificación que con ayuda de la tecnología estos juegos lúdicos se implementaron en las clases remotas demostrando una gran motivación, compromiso de los estudiantes, participación en las clases y por ende un mayor rendimiento académico en el área del idioma inglés.

Gómez (2020) constata que estudios acerca de la gamificación con el campo educativo son escasos, lo cual dificulta algunos fundamentos teóricos; sin embargo, a través de la metodología exploratoria soportada en un análisis documental y aplicación de encuesta a estudiantes afirma que la gamificación educativa promueve la autonomía, la motivación, el compromiso y la interacción social en los estudiantes, permitiendo a su vez la progresión y el dominio de los temas abordados.

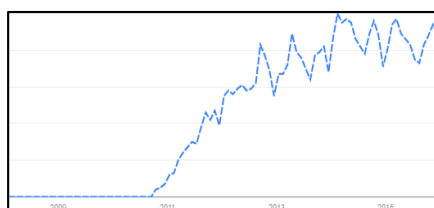
Díaz (2013) nos explica que la gamificación como una herramienta en la cual se influye en el comportamiento de los jugadores en donde busca captar esa atención, pero en el ámbito educativo trayendo consigo a una mejora de los



aprendizajes. El término gamificación viene siendo difundido a raíz de la coyuntura de la pandemia en donde los estudiantes estuvieron en clases remotas y donde el docente tuvo que replantearse nuevas estrategias encontrándose así con la gamificación, la cual busca captar esa atención que tienen los estudiantes a los videojuegos y pasarlo a un ámbito educativo. Si bien es cierto no hay muchos estudios aun acerca de la gamificación en el ámbito educativo ya se vienen mostrando estudios en el 2020 al 2022 se desarrollaron 12 tesis de gamificación para el contexto educativo según RENATI.

### **Figura 1**

*Evolución de interés sobre el termino gamificación*



La gamificación nos va a presentar elementos que más se van a utilizar en el English learning tales como: la retroalimentación, la tabla de interese, los puntajes y los desafíos. Estos elementos viendo siendo motivadores, divertidos, participativo e interesante en donde van a promover la automejora, el compromiso y la competitividad en los estudiantes; así también que estos se van a enfocar en el vocabulario en inglés, la gramática, la pronunciación, las habilidades de lectura, escucha haciendo uso de distintas herramientas y aplicaciones enfocadas a la gamificación siendo estas Kahoot, Duolingo, Quizz, Padlet, Jeopardy entre otros los cuales deben no solo comprometer a los estudiantes sino también a los docentes en el ámbito digital, garantizando así que los docentes, esten en contantes actualizaciones, responsables y empático, que hagan uso de los entornos digitales con el fin de perfeccionar el idioma extranjero, observador y reflexivo y que promueva el aprendizaje holístico.

No hay duda que todo tipo de juegos a través de la tecnología han sido creados con un propósito sobre todo el entretener, es ahí donde la gamificación utiliza dichos juegos, pero con un específico objetivo sobre todo relacionado con el

sistema educativo. Es así que podemos decir que la gamificación es una práctica diferente fuera de lo rutinario en la cual se utiliza elementos de los juegos (por ejemplo: puntos, medallas, monedas, vidas, poderes, tablas de clasificación, logros, competitividad) y los utiliza en un entorno fuera del juego, como es el aula de clase.

La gamificación viene estableciendo la motivación que nace del interior de cada estudiante sin necesidad de estímulo externo en el aprendizaje lo cual a través de la recompensa fomenta este tipo de motivación; y como nos establece la neurociencia esto contribuye significativamente al proceso de aprendizaje.

Así también podemos determinar las dimensiones trabajadas para la variable gamificación tales como: esta la libertad de equivocarse, el cual va promoviendo la concentración, así también, promueve la atención, fomenta la seguridad y gestiona la confianza en nuestros estudiantes, ya que el estudiante al tener libertad de equivocarse puede y perder el miedo lo cual se da más seguridad lo cual contribuye a su desempeño en el área. La segunda dimensión es la cooperación, el cual promueve el trabajo en equipo, mejora los aprendizajes, promueve el compromiso personal de los miembros del equipo y participa activamente en los trabajos colaborativos el cual también contribuye en el aprendizaje del estudiante en el área. Como última dimensión seleccionada para esta variable de gamificación tenemos la retroalimentación el cual fomenta la socialización a través del intercambio de ideas entre sus compañeros, así también va a promover el desempeño del área y valora sus aprendizajes.

La gamificación se basa en diversas teorías de la motivación humana para fomentar la participación y el compromiso de los individuos. Entre las principales teorías que respaldan esta estrategia se encuentran la teoría de la autodeterminación, la teoría de la expectativa y la teoría del flujo.

Teoría de la Autodeterminación: propuesta por Edward Deci y Richard Ryan, sostiene que las personas tienen tres necesidades psicológicas básicas: autonomía, competencia y relación. La autonomía se refiere al deseo de tener control sobre nuestras propias acciones y decisiones. La competencia implica sentirse eficaz y capaz de enfrentar desafíos, mientras que la relación se refiere a

la necesidad de conexión con otros. En la gamificación, estas necesidades se satisfacen proporcionando a los usuarios la capacidad de tomar decisiones (autonomía), enfrentarse a desafíos y progresar (competencia), y participar en comunidades y colaborar con otros (relación). (Sánchez, 2022).

La teoría de la expectativa, desarrollada por Victor Vroom, sugiere que la motivación de una persona para realizar una tarea está influenciada por la expectativa de éxito (Expectativa), la creencia de que el desempeño exitoso conducirá a una recompensa (Instrumentalidad), y el valor de la recompensa (Valencia). En la gamificación, se pueden diseñar sistemas que refuercen estas expectativas al establecer metas claras, ofrecer retroalimentación constante y proporcionar recompensas valiosas. Esto aumenta la probabilidad de que los individuos se involucren activamente en las tareas propuestas. (Saucedo et al., 2020)

La teoría del flujo, introducida por Mihály Csíkszentmihályi, describe un estado mental en el cual una persona se encuentra completamente inmersa y enfocada en una actividad, experimentando una sensación de disfrute y productividad. Este estado se alcanza cuando hay un equilibrio entre el desafío de la tarea y las habilidades del individuo. En la gamificación, se busca diseñar experiencias que mantengan a los usuarios en este estado de flujo, ajustando el nivel de dificultad y proporcionando retroalimentación constante para mantener el interés y el compromiso (Alonso-García, 2021).

En conjunto, estas teorías proporcionan una base sólida para entender cómo la gamificación puede motivar a las personas. Al diseñar experiencias que satisfacen las necesidades de autonomía, competencia y relación, que alinean las expectativas con recompensas valiosas, y que mantienen a los usuarios en un estado de flujo, la gamificación puede ser una herramienta poderosa para fomentar la participación y el compromiso en una variedad de contextos.

La gamificación también se apoya en diversas teorías del aprendizaje, como el constructivismo y el conectivismo, que enfatizan la construcción activa del conocimiento y el aprendizaje colaborativo. A continuación, se detallan estas

teorías y cómo se relacionan con la gamificación.

En el contexto de la gamificación, los principios del constructivismo se aplican creando entornos de aprendizaje interactivos y participativos. Los juegos y actividades gamificadas proporcionan escenarios donde los usuarios pueden experimentar, cometer errores y aprender de ellos, desarrollando así una comprensión más profunda y personalizada del contenido. Además, las mecánicas de juego, como la retroalimentación inmediata y la posibilidad de repetición, facilitan la construcción continua de conocimientos.

La gamificación se alinea con el conectivismo al fomentar el aprendizaje colaborativo y la construcción de redes. Las plataformas gamificadas a menudo incluyen componentes sociales, como foros de discusión, desafíos en equipo y competencias colaborativas, que permiten a los usuarios conectarse, compartir conocimientos y aprender unos de otros. Estas interacciones no solo facilitan la adquisición de nuevos conocimientos, sino que también ayudan a los individuos a construir redes de aprendizaje que pueden ser valiosas a lo largo de su vida.

Al integrar principios del constructivismo y del conectivismo, la gamificación crea entornos de aprendizaje que son activos, colaborativos y orientados a la resolución de problemas. Estos entornos permiten a los usuarios construir conocimientos de manera significativa y conectar con otros para intercambiar ideas y aprender juntos. A través de estas experiencias gamificadas, se puede fomentar una mayor motivación, participación y efectividad en el aprendizaje. (Díaz et al., 2022).

Para el aprendizaje del área de inglés debemos de desarrollar las cuatro competencias como son comunicarse en su segunda lengua, leer, escribir en inglés como su segunda lengua; por ello con la ayuda de la gamificación se viene contribuyendo a lo dicho, ya que está comprobado que cuando el estudiante está contento y esta con predisposición a aprender el aprendizaje es significativo.

La gamificación es un motor del desarrollo de la zona próxima como plantea Vygotsky, el juego y el desarrollo afectivo y emocional de los estudiantes les concede expresarse con libertad, lo cual potencializa los sentimientos y emociones,

igual que su proceso educativo y formativo, obteniendo un aprendizaje continuo y significativo gestionando la seguridad de los estudiantes, con capacidad de autocontrol y autoestima, potencializando sus habilidades y capacidades.

A raíz de la pandemia los estudiantes se encontraron con sus aulas cerradas; los cuales, afrontaron un confinamiento durante la pandemia en la cual iniciaron sus clases virtuales que era algo nuevo para la gran mayoría de estudiantes y no solo ellos sino también docentes. Antes los estudiantes utilizaban la computadora, el celular o la Tablet para realizar sus tareas en casa o incluso para su distracción a través de juegos. Es aquí donde el docente tienen que replantar nuevas estrategias las cuales, incluye hacer uso de distintos aplicativos es aquí donde a través de la gamificación, se implementa en el aula estos aplicativos tales como: kahoot, padlet, quizz, wordwall, en los cuales encontramos actividades interactivas que promueven el aprendizaje del estudiante de manera distinta en donde los estudiantes encuentran libertad de equivocarse, competencia, colaboración y también una retroalimentación identificar sus errores y poder corregirlos.

Aprendizaje significativo en la teaching - learning del inglés implementa estrategias que beneficien la obtener de una adicional a nuestra lengua materna como es el caso en la siguiente investigación hace referencia al aprendizaje del idioma inglés, el cual promueve aprendizaje formativo del estudiante lo que viene promoviendo el ministerio de educación por medio del currículo nacional de educación básica regular.

El aprendizaje significativo promueve estrategias didácticas que, basadas en el proceso teaching-learning desde un enfoque de contexto y significación, promoviendo el foreign language en este caso el inglés, y a su vez, un desempeño en su entorno y contexto social y emocional, promoviendo la capacidad para solucionar los problemas futuros, y buscar las alternativas de solución y su relación. Es así que el meaningful learning busca plantear el espacio y tiempo de cada estudiante con el fin de reflexionar acerca de su análisis e integrar los elementos esenciales que les permitan recordar y generar nuevos conocimientos. Los DBA son herramienta que vienen mejorando la practica educativa mejorando el contexto en el aula y sobre todo logran aprendizajes significativos siendo un apoyo y

facilitador de propuestas y estrategias teaching-learning para los docentes, mejorando la calidad de educación y la autonomía escolar.

Los DBA promueve las actividades lúdicas, didácticas y prácticas con el fin de mejorar y tener un impacto en la clase de inglés, obteniendo un meaningful learning. Estas actividades salen de lo cotidiano promoviendo en nuestras estudiantes nuevas expectativas sobre su aprendizaje.

Minedu (2010) nos plantea que en la enseñanza del idioma inglés es una lengua internacional concluyendo como un aprendizaje es elemental en nuestros estudiantes adquieran mejores oportunidades en su proceso formativo ya sea en la inicial, primaria, secundaria o grado superior y cuenten con posibilidades tales como : becas internacionales, pasantías o intercambios estudiantiles, etc., así poder aprovechar y satisfacer sus necesidades funcionales de comunicación y desarrollo profesional, es por ello que en el área estar como parte del perfil de egresado en donde desarrollamos competencias, capacidades y desempeños en relación a un estándar internacional ya establecido. Aquí también buscamos que nuestros estudiantes complementen y tengan acceso a muchos beneficios educativos los cuales son más accesibles con el conocimiento del idioma inglés.

MINEDU (2016) el currículo nacional de educación básica regular nos propone tres competencias elementales en el área del idioma inglés; las cuales deben de desarrollarse en el estudiante con ayuda del desarrollo de las capacidades y desempeños que propone el nuevo currículo nacional de educación básica con el fin de lograr el desarrollar el perfil del egresado.

Cada competencia viene con sus respectivas capacidades los cuales van a desarrollarse y articularse con el fin de lograr el desarrollo de estas 3 competencias que vienen desarrollándose en el área; así también para desarrollar estas estrategias contamos con desempeños para cada capacidad.

La competencia se comunica como lengua extranjera es una de competencia la cual se desarrolla más lento en nuestros estudiantes, por lo cual nos lleva a buscar nuevas e innovadoras estrategias entre estas estrategias encontramos la técnica del debate, el cual nos va a permitir poder generar en nuestros estudiantes

la argumentación a través de ello también podrán organizar sus oraciones las cuales se complementarán con las otras competencias. Así también tenemos la técnica de juego de roles muy utilizada hoy en día en las sesiones del aprendizaje del idioma inglés en esta técnica se busca adecuar nuestro lenguaje a la situación comunicativa. Por otro lado, también se promueve la técnica de dramatización la cual va a alentar la participación de los estudiantes los cuales tendrán libertad de expresar y proyectar sus actitudes, sentimientos y creencias así también vamos implementar nuevas estrategias con el fin de mejorar esta competencia, aquí también vamos a utilizar la gamificación como recurso para promover el desarrollo de esta competencia. Así también debemos reducir el miedo a hablar en nuestros estudiantes lo cual lo hacemos con el uso de las técnicas ya mencionadas entre otras. Con el fin de promover la habilidad del habla y de escucha, se recomienda el uso de Quizizz, Kahoot, Nearpod, Liveworksheets, cake; los cuales nos brindan actividades sincrónicas y asincrónicas, los cuales nos ayudara a planificar los espacios adecuados para realizarlo de manera sincrónica.

La competencia escribe diversos textos en inglés en esta competencia se trabaja bastante el vocabulario una alternativa de ellos es uso de aplicativos como kahoot, quizz, wordwall, tomi digital, liverworksheets entre otros aplicativos en los cuales los estudiantes ponen en práctica el vocabulario y sintaxis, a través de Quizizz y Kahoot se almacena la producción escrita de los estudiantes. Así también el CNEBR nos propone una serie de desempeños que el docente debe de adaptar y precisar de acuerdo a la necesidad del estudiante con el fin de desarrollar esta competencia.

La competencia lee diversos textos en inglés este es un proceso cognitivo complejo, sin embargo, se completan con las otras dos competencias, así también se hace uso de diversas técnicas tales como: asociación de ideas, deducción del vocabulario en base al contexto, jerarquización del texto, entre otros. Es importante también respetar los procesos de la lectura el antes, durante y después. Las competencias del área de inglés se complementan y son procesos para poder lograr el desarrollo del área.

### III.METODOLOGÍA

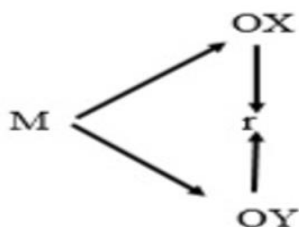
#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

Escobedo (2007) indica que una investigación básica presenta las características y fundamentos teóricos, con el fin de poder sustentar teóricamente y proporcionar información elemental para futuras investigaciones. Con el propósito de exponer nuevos conocimientos o modificar los principios teóricos ya existentes e incrementar los saberes científicos. Esta investigación es básica la cual busca descubrir las leyes o principios básicos, así como en profundizar los conceptos, ya que en este estudio se está explorando, describiendo y profundizando ideas, principios y teorías de investigaciones acerca de la gamificación y aprendizaje del inglés.

El diseño que se presenta esta investigación es no experimental, porque busca un resultado a raíz de la no manipulación de las variables del estudio; el modo de recolección de datos fue transversal y en un solo momento. Sánchez (2018) y Hernandez (2014) refieren que un diseño de investigación se puede plantear con el objetivo de instaurar el grado de correlación estadística que hay entre las variables. En el estudio que se presenta se determinó el grado de correlación que existe entre gamificación y el aprendizaje del inglés.

#### Figura 2

*Diseño de la investigación*



M= Muestra

Ox= La gamificación

Oy= Aprendizaje de inglés

R=Relación entre la gamificación y el aprendizaje del inglés



### **3.2. Variables y operacionalización**

Gamificación; nos describe el manejo de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos los cuales facilitan el desarrollo del aprendizaje del idioma inglés esta técnica se viene utilizando con el fin de lograr los nuevos aprendizajes ya que cuando el estudiante al presentarle un reto y objetivos a través de la dinámica de juegos va a estar más motivado para poder aprender. Esta variable será medida a través de un cuestionario con la confiabilidad del alfa de Cronbach.

Aprendizaje del idioma inglés (AII); la influencia el english language permite interconectarse con diversas realidades y contextos extendiendo el acceso a mejores oportunidades académicas, tecnológicas, científicas, culturales y laborales. Desde el ministerio de educación se viene implementado y revalorando las estrategias para lograr el aprendizaje del idioma inglés y así conseguir alcanzar el perfil del egreso, esto a través de estándares, competencias, capacidades y desempeños; es por ello que la siguiente variable se medirá a través de un cuestionario con la confiabilidad del alfa de Cronbach.

### **3.3. Población, muestra y muestreo**

La población es el total de sujetos con las mismas características a los cuales se estará estudiando en esta investigación la población estará conformada por los estudiantes de 5to de secundaria de la institución educativa “Juan Andrés Vivanco Amorín”. de la UGEL 06 del distrito de Ate. En la institución educativa se cuenta con 3 secciones; en la sección A son 39 estudiantes, en la sección B son 40 estudiantes y en la sección C son 33 estudiantes. En cuanto a la muestra, es una parte de la población de estudio la cual posee las mismas características (Hernandez,2014). En el presente trabajo de investigación la muestra estuvo conformada por 88 estudiantes. El muestro fue probabilístico y de tipo aleatorio simple y estatificado; para el cálculo de la muestra se utilizó una calculadora online (figura 3) a la cual se le cargo el porcentaje de aceptación, el error probabilístico y el tamaño de la población. El procedimiento de la recolección de datos se realizó a través del cuestionario se utilizó una relación de preguntas escritas elaboradas por el propio investigador y validada por juicio de expertos el estudiante a leyó y contestó por

escrito a través de un formulario de Google que fue enviado a su correo electrónico o WhatsApp.

### Figura 3

#### *Cálculo de muestra*

**Calculadora de muestra**

Nivel de Confianza :  95%  99%

Margen de Error:

Población:

Tamaño de Muestra:

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

La técnica utilizada fue la encuesta, la cual, está referida a dos escalas: El de gamificación el cual estuvo compuesto por 33 preguntas distribuidas en 3 dimensiones: libertad a equivocarse; cooperación y retroalimentación. El cuestionario de aprendizaje del idioma inglés estuvo formado por 30 preguntas y tres dimensiones: se comunica oralmente en inglés, escribe diversos textos en inglés y lee diversos textos en inglés. Ambas escalas tuvieron como valor final respuestas de naturaleza politómicas basadas en una escala de Likert.

### 3.5. Procedimientos

La presentación investigación se ha desarrollado primero buscando las referencias bibliográficas lo cual sustentará el propósito de esta investigación, luego de ello se realiza la de presentación a la autoridad de la institución educativa en este caso el director a través de una carta de presentación a nombre de la universidad para tener el consentimiento precisado; ya contando con la autorización de las autoridades pertinentes se procederá a la aplicación del instrumento para posteriormente poder procesar los datos para su futura interpretación. La validez de los instrumentos fue sometidos a la evaluación de juicios de expertos, la técnica de

expertos se aplicó para validar el cuestionario de la prueba piloto que ha sido aplicada a un grupo de alumno, antes de aplicarse a toda la muestra.

### **3.6. Método de análisis de datos**

El estudio es analítico, ya que se ha establecido la relación entre gamificación y aprendizaje del idioma inglés de tipo bivariable y método hipotético deductivo. Hernández (2014) menciona que este tipo de métodos comienza por la creación de una hipótesis de una explicación de un hecho real o ficticio a partir de ello se deducen consecuencias.

### **3.7. Aspectos éticos**

Siguiendo las disposiciones de ética de la universidad de acorde con el Código de Investigación de la UCV aprobado con Resolución de Consejo Universitario N°0126-2017/UCV, en esta investigación se siguieron los principios generales tales como: el respeto por las personas en su integridad y autonomía; honestidad, rigor científico entre otros. Así también respetando la originalidad de las investigaciones las cuales son parte de las normas éticas para el desarrollo de la investigación que promueva la universidad y se está respetando en esta investigación.

Con respecto la integridad y autonomía de las personas se trabajó con estudiantes de educación secundaria, los cuales desarrollaron un cuestionario como parte de esta investigación, para ello se presentó una carta de presentación a la institución educativa y posteriormente se solicitó la autorización del director y padres de familia de dichos estudiantes. Se practicó la honestidad respetando los derechos de autor evitando el plagio lo cual se verificó a través del Turnitin que fue de gran utilidad en esta investigación a través de la plataforma Clementina. Con respecto al rigor científico se siguió una metodología de acuerdo a la investigación con el fin de contar con una mejor evidencia científica.

## IV.RESULTADOS

### 4.1. Juicio de expertos

**Tabla 1**

*Validación de juicio de expertos para la variable gamificación y aprendizaje del inglés*

	Criterios			Observación
	Relevancia	Pertinencia	Claridad	
Mg. Freddy Gamaliel Romaní Allende	Cumple	Cumple	Cumple	El instrumento es aplicable
Dr. German Vicente Garay Flores	Cumple	Cumple	Cumple	
Mg. Lenny Ochoa Santos	Cumple	Cumple	Cumple	

En la tabla 3 podemos observar que los instrumentos aplicados para la medición de estas variables, gamificación y aprendizaje del inglés, las cuales a través de juicios de expertos fueron validados, confirmando que ambos instrumentos fueron y son confiables y aplicables, siendo que ambos cumplen con los requisitos establecidos.

### 4.2. Fiabilidad

**Tabla 2**

*Prueba de fiabilidad*

Variables	Alfa de Cronbach	N de elementos
Gamificación	0,934	33
Aprendizaje del inglés	0,979	30

La presente tabla 2 indica que las variables gamificación y aprendizaje del inglés, tienen los siguientes coeficientes de fiabilidad 0.934 y 0,979; lo cual me permitió establecer que cada uno de los instrumentos de medición tienen una confiabilidad del 93 % y 97% respectivamente; por lo que su aplicación permitió obtener datos para el procesamiento estadístico.

### 4.3. Estadística descriptiva

**Tabla 3**

*Tabla cruzada de las variables gamificación y aprendizaje del idioma inglés*

			Aprendizaje del Inglés			Total
			Inicio	Proceso	Logrado	
Gamificación	Deficiente	Recuento	0	0	1	1
		% del total	0.0%	0.0%	1.9%	1.9%
	Óptimo	Recuento	1	16	35	52
		% del total	1.9%	30.2%	66.0%	98.1%
Total		Recuento	1	16	36	53
		% del total	1.9%	30.2%	67.9%	100.0%

En la Tabla 3 se observa que el 1.9 % del total de los estudiantes de la institución educativa indican que el nivel de gamificación es óptimo en relación con el inicio del aprendizaje del inglés; por otro lado, el 30.2% presenta un nivel óptimo de gamificación y se encuentra en proceso; así mismo el 66.0% nos indica que es óptima la gamificación y se encuentra en un nivel logrado del aprendizaje del inglés.

**Tabla 4**

*Resultados de la Tabla cruzada de gamificación y la dimensión se comunica oralmente en inglés*

			Se comunica oralmente en inglés			Total
			Inicio	Proceso	Logrado	
Gamificación	Deficiente	Recuento	0	0	1	1
		% del total	0.0%	0.0%	1.9%	1.9%
	Óptimo	Recuento	1	23	28	52
		% del total	1.9%	43.4%	52.8%	98.1%
Total		Recuento	1	23	29	53
		% del total	1.9%	43.4%	54.7%	100.0%

Se aprecia en la Tabla 4, que un 1.9% del total de los estudiantes tienen una gamificación óptima con respecto al nivel de inicio de la dimensión se comunica oralmente en inglés. Por otro lado, el 43.4% tiene una gamificación óptima en el nivel proceso de la dimensión se comunica oralmente en inglés; así también el 98.1% de los estudiantes presenta una gamificación óptima en el nivel logrado de la dimensión se comunica oralmente en inglés.

**Tabla 5**

*Resultados de la tabla cruzada entre la variable gamificación y la dimensión escribe textos en inglés*

			Escribe diversos textos en inglés			Total	
			Inicio	Proceso	Logrado		
Gamificación	Deficiente	Recuento	0	0	1	1	
		% del total	0.0%	0.0%	1.9%	1.9%	
	Óptimo	Recuento	1	11	40	52	
		% del total	1.9%	20.8%	75.5%	98.1%	
	Total		Recuento	1	11	41	53
			% del total	1.9%	20.8%	77.4%	100.0%

Se aprecia en la Tabla 5, que un 1.9% del total de los estudiantes tienen una gamificación óptima con respecto al nivel de inicio de la dimensión escribe diversos textos en inglés. Por otro lado, el 20.8% tiene una gamificación óptima en el nivel proceso de la dimensión escribe diversos textos en inglés; así también el 75.5% de los estudiantes presentan una gamificación óptima en el nivel logrado de la dimensión escribe diversos textos en inglés.

**Tabla 6**

*Resultados de la tabla cruzada de gamificación y lee textos en inglés como lengua extranjera*

			Lee diversos textos en inglés			Total	
			Inicio	Proceso	Logrado		
Gamificación	Deficiente	Recuento	0	0	1	1	
		% del total	0.0%	0.0%	1.9%	1.9%	
	Óptimo	Recuento	1	12	39	52	
		% del total	1.9%	22.6%	73.6%	98.1%	
	Total		Recuento	1	12	40	53
			% del total	1.9%	22.6%	75.5%	100.0%

En la siguiente Tabla 6, se observa que el 1.9% del total de los estudiantes tienen una gamificación óptima con respecto al nivel de inicio de la dimensión lee diversos textos en inglés. Por otro lado, el 22.6% tiene una gamificación óptima en el nivel proceso de la dimensión lee diversos textos en inglés; así también el 73.6% de los estudiantes presenta una gamificación óptima en el nivel logrado de la dimensión lee diversos textos en inglés.

#### 4.4. Resultados inferenciales

##### Prueba de normalidad

$H_0$  Los datos de la muestra tienen distribución normal.

$H_1$  Los datos de la muestra no tienen distribución normal.

**Tabla 7**

*Resultados de la Prueba de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	gl	Sig.
Gamificación	0.158	53	0.002
Aprendizaje del idioma inglés	0.096	53	0,200*
Se comunica oralmente en inglés	0.091	53	0,200*
Escribe textos en inglés	0.091	53	0,200*
Lee textos en inglés	0.120	53	0.054

En la presente tabla 7, se observan los resultados de los datos analizados mediante la prueba estadística de Kolmogórov-Smirnov ya que se cuenta con una muestra de 53 estudiantes, con respecto a la variable gamificación, se ha obtenido un p valor igual a 0.002, así también para la variable All, se obtuvo un p valor igual a 0,200\*, de igual manera se observa que la mayoría de las dimensiones también han obtenido un p valor mayor que el nivel de significancia estadística considerado para el presente análisis; en consecuencia los datos analizados tienen distribución normal.

#### 4.5. Prueba de hipótesis

##### Hipótesis principal

$H_0$  No existe relación entre gamificación y aprendizaje en estudiantes de la institución educativa Juan Andrés Vivanco - Ate 2022.

$H_1$  Existe relación entre gamificación y aprendizaje en estudiantes de la institución educativa Juan Andrés Vivanco - Ate 2022.

**Tabla 8***Correlación entre las variables gamificación y aprendizaje del idioma inglés.*

		Aprendizaje del Inglés
Gamificación	Correlación de Pearson	-0.018
	Sig. (bilateral)	0.896
	N	53

De lo observado en la Tabla 8, se aprecia que los resultados obtenidos muestran que, entre la variable gamificación y aprendizaje del inglés existe un  $p$  valor = 0.896 mayor que el nivel de significancia  $\alpha = 0.05$ ; por lo tanto, se rechaza la  $H_1$  y se acepta la  $H_0$ ; concluyendo que no existe relación entre ambas variables.

**Hipótesis específicas**

$H_0$  No existe relación entre la variable gamificación y las dimensiones se comunica oralmente en inglés, escribe textos en inglés y lee textos en inglés.

$H_1$  Existe relación entre la variable gamificación y las dimensiones se comunica oralmente en inglés, escribe textos en inglés y lee textos en inglés.

**Tabla 9***Correlación de gamificación y las dimensiones*

		Se comunica oralmente en inglés	Escribe diversos textos en inglés	Lee diversos textos en inglés
Gamificación	Correlación de Pearson	0.017	-0.038	-0.07
	Sig. (bilateral)	0.903	0.786	0.617
	N	53	53	53

En la tabla 9, se aprecia que la variable gamificación y las dimensiones se comunica oralmente en inglés, escribe diversos textos en inglés y lee diversos textos en inglés tienen un  $p$  valor de 0.903, 0.786 y 0.617 superior al nivel de significancia estadística ( $\alpha = 0.05$ ); por lo que, se concluye que no existe correlación entre la variable y las dimensiones mencionadas.



## V.DISCUSIÓN

La investigación se centró en determinar la relación entre la gamificación y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa de educación secundaria en la provincia de Lima. Para lograr esto, se diseñó, validó y aplicó un instrumento con el objetivo de determinar dicha relación. El enfoque de la investigación fue observacional, lo que significa que no se realizaron intervenciones en las variables de estudio y los datos obtenidos reflejan la evolución natural del evento. Los datos se recopilaron específicamente para la investigación, lo que permite tener control sobre el sesgo de medición. El diseño de la investigación fue transversal, ya que las mediciones se realizaron en un solo momento. El análisis estadístico fue bivariado y se probó la hipótesis teórica y la hipótesis alternativa para establecer el nivel de asociación entre los factores.

Las variables utilizadas fueron categóricas y de naturaleza cualitativa, con escalas de respuesta ordinal utilizando la escala de Likert, que va de 0 a 5, tanto para la variable de gamificación como para la variable de aprendizaje del inglés. La fiabilidad del instrumento se evaluó utilizando el coeficiente de Alfa. Para la variable de gamificación, se obtuvo un valor de 0.934, lo cual indica una alta confiabilidad del test de 33 ítems. Para la variable de aprendizaje del inglés, se obtuvo un valor de 0.979, lo cual también indica una alta confiabilidad del test de 30 ítems.

Para hallar los resultados de las correlaciones que se indica en el objetivo general se ha considerado los resultados obtenidos muestran que entre la variable gamificación y aprendizaje del inglés con una significación bilateral de 0.896 en donde se rechaza la H1 y se acepta la H0; concluyendo que no existe relación entre ambas variables. Los resultados de correlación indican que no existe una relación significativa entre la gamificación y el aprendizaje del inglés. La hipótesis nula (H0) que establece que no hay relación entre ambas variables se acepta, mientras que la hipótesis alternativa (H1) que sugiere una relación significativa se rechaza el análisis revela que el valor de significancia bilateral es de 0.896, lo cual es mayor que el nivel de significancia comúnmente utilizado (generalmente 0.05). Esto implica que no hay suficiente evidencia para rechazar la hipótesis nula y se concluye que no existe relación entre la gamificación y el aprendizaje del inglés. En otras palabras, los resultados sugieren que en el estudio realizado no se encontró una correlación significativa entre la implementación de estrategias de gamificación

y el nivel de aprendizaje del inglés. Es importante tener en cuenta que este resultado se basa en un estudio específico y que se requieren más investigaciones con diferentes metodologías y muestras para confirmar o refutar esta conclusión. La falta de correlación no implica necesariamente que la gamificación no tenga ningún efecto en el aprendizaje del inglés, ya que puede haber otros factores que no se hayan considerado en este estudio.

Este hallazgo contradice a los resultados de Kansas, Hsu (2016), y no es congruente con los resultados de Vivas (2017), quien logro demostrar que la competencia entre los participantes influenciaría en los resultados educativos como las experiencias emocionales y su posicionamiento social. igualmente si hablamos de la Teoría de la Autodeterminación La gamificación se relaciona con la Teoría de la Autodeterminación en el sentido de que esta teoría proporciona un marco para comprender la motivación humana y cómo se puede fomentar la motivación intrínseca en el contexto de la gamificación. La Teoría de la Autodeterminación se centra en las necesidades psicológicas básicas de competencia, autonomía y conexión, y sostiene que cuando estas necesidades están satisfechas, las personas experimentan una motivación intrínseca y un mayor bienestar psicológico. En el contexto de la gamificación, la Teoría de la Autodeterminación se utiliza para diseñar experiencias que fomenten la motivación intrínseca de los participantes. Al incorporar elementos que satisfacen las necesidades de competencia, autonomía y conexión, se busca aumentar la participación, el compromiso y el disfrute de los usuarios en las actividades gamificadas por tanto tampoco es congruente.

En los resultados de la dimensión 1 “Se comunica oralmente en inglés” se pueden ver que el valor de Pearson= 0.017 y su significancia bilateral es 0.903 apoyando la hipótesis nula en la cual establece que no hay relación entre la gamificación con la dimensión “Se comunica oralmente en inglés”. El valor de Pearson cercano a 0 indica que no existe una correlación lineal significativa entre la gamificación y la habilidad para comunicarse oralmente en inglés. En otras palabras, los resultados sugieren que la implementación de la gamificación no tiene un efecto considerable en el desarrollo de esta habilidad. La significancia bilateral de 0.903 es mayor que el nivel de significancia comúnmente utilizado (0.05). Esto significa que no hay evidencia suficiente para rechazar la hipótesis alterna, la cual

plantea que no hay relación entre la gamificación y la dimensión "Se comunica oralmente en inglés". Los resultados indican que no se encontró evidencia que apoye la existencia de una relación significativa entre la gamificación y la habilidad de los estudiantes para comunicarse oralmente en inglés. Es importante tener en cuenta que estos resultados se basan en un estudio específico y pueden variar en diferentes contextos o poblaciones. Además, es importante considerar otros factores que podrían influir en la habilidad para comunicarse oralmente en inglés, como la motivación de los estudiantes, la calidad de la instrucción y el tiempo dedicado a la práctica.

Sin embargo este resultado contradice a los hallazgos de Ranz (2015), a través de una encuesta verifica que la gamificación utilizada en la motivación intrínseca activa las emociones positivas, las cuales elevan el compromiso así también aumenta la creatividad evidenciando una mejora en el desempeño de los estudiantes frente a área trabajada. también no concuerda con Aquije, et al. (2017) concluyendo así a que la técnica gamificación permitió mejorar los comportamientos de los colaboradores para lograr lo que finalmente se buscaba en esta investigación; demostrar la efectividad de la gamificación.

Igualmente los resultados no son congruentes con la teoría de la expectativa se relaciona con la gamificación, específicamente con la dimensión de "Se comunica oralmente en inglés". La teoría de la expectativa sostiene que la motivación depende de tres factores: la expectativa, la instrumentalidad y la valencia. Estos componentes están relacionados con el esfuerzo y el rendimiento laboral. Según la teoría de la expectativa de Vroom, la fuerza motivacional se calcula multiplicando la expectativa, la instrumentalidad y la valencia. En el contexto de la gamificación, la teoría de la expectativa se utiliza para comprender cómo los individuos eligen comportarse de cierta manera en relación con los resultados esperados de su comportamiento. Por ejemplo, las personas estarán más motivadas para trabajar más duro si creen que el esfuerzo adicional será recompensado. La teoría de la expectativa destaca el proceso cognitivo de cómo los individuos procesan los diferentes elementos motivacionales.

Los resultado de la dimensión 2 "Escribe diversos textos en inglés" se puede apreciar que el valor de Pearson es de -0.038, el valor del sig.= 0,788 , estos datos

obligan a rechazar la hipótesis alterna y aceptar la nula , El coeficiente de correlación de Pearson es una medida que indica la fuerza y la dirección de la relación lineal entre dos variables. En el caso analizado, el valor del coeficiente de Pearson es -0.038, lo que sugiere una correlación muy débil o inexistente entre las variables. Además, al ser un valor cercano a 0, indica que cualquier tendencia es insignificante.

El valor de significancia (p-valor) es 0.788, el cual es mucho mayor que el umbral comúnmente utilizado de 0.05. Esto significa que no hay evidencia suficiente para rechazar la hipótesis nula, la cual plantea que no hay relación significativa entre la habilidad para escribir diversos textos en inglés y la otra variable.

En conclusión, con un valor de Pearson de -0.038 y un valor de significancia de 0.788, se debe aceptar la hipótesis nula y rechazar la hipótesis alterna. Esto indica que no hay evidencia estadísticamente significativa para afirmar que existe una relación entre la habilidad para escribir diversos textos en inglés y la variable comparada. En otras palabras, cualquier variación en la habilidad para escribir textos en inglés no está relacionada de manera significativa con la otra variable en estudio. Es importante recordar que la correlación no implica causalidad, y que estos resultados se basan en un análisis específico que puede variar en diferentes contextos.

Este resultado no es congruente con los hallazgos de Santana & García-Juan (2018), que en su metodología utilizada en esta investigación se basó en la investigación-acción participativa. Teniendo como resultado un logro de 77% de los estudiantes afirma que su motivación ha aumentado a raíz de la implementación de la gamificación en el aula y mejorando la interacción entre sus compañeros. igualmente, esta la investigación de Chávez (2018) concluyendo así que la dimensión más efectiva resultó ser la representación icónica posicionándose con un 64 % de logro y la dimensión menos efectiva fue la representación algorítmica con un 54% en los estudiantes también con esto no concuerda.

Igualmente, no concuerda con la teoría del flujo se relaciona con la gamificación y con la dimensión "La teoría del flujo" en el sentido de que la gamificación busca crear experiencias que permitan a los participantes entrar en un estado de flujo. La teoría del flujo, propuesta por Mihaly Csikszentmihalyi, describe un estado mental en el cual una persona se encuentra completamente absorta en

una actividad, perdiendo la noción del tiempo y de sí misma. Durante este estado de flujo, la persona experimenta un alto nivel de concentración y disfrute en la actividad que está realizando. En el contexto de la gamificación, se busca diseñar experiencias que generen un estado de flujo en los participantes. Esto se logra al proporcionar desafíos adecuados que se correspondan con las habilidades de los participantes. Si la tarea es demasiado fácil, puede resultar aburrida y no generar suficiente interés. Por otro lado, si la tarea es demasiado difícil, puede generar frustración y desmotivación. Por lo tanto, es importante encontrar el equilibrio adecuado entre el nivel de desafío y las habilidades de los participantes para mantenerlos comprometidos y en un estado de flujo.

Según los resultados de la dimensión 3 "Lee diversos textos en inglés" con un valor de Pearson de -0.07 y una sig. de 0.617, estos datos indican que no hay una relación significativa entre la variable de gamificación y el aprendizaje del inglés en la dimensión de leer diversos textos en inglés. El valor de Pearson cercano a cero indica una correlación débil o nula, y el valor de significancia (sig.) mayor a 0.05 indica que no hay evidencia suficiente para afirmar que existe una relación significativa. Es importante tener en cuenta que estos resultados se basan en los datos proporcionados y pueden estar sujetos a interpretación. Además, es posible que existan otros factores o variables que no se hayan tenido en cuenta en este análisis y que puedan influir en la relación entre la gamificación y el aprendizaje del inglés en la dimensión mencionada.

Este resultado contradice a los hallazgos de Hernández (2003) en con el fin de demostrar la relación entre los estilos de aprendizaje y las variantes en base a la edad, género, nivel de escolaridad y área de estudio. igualmente no concuerda con los estudios de Peña (2019) quien concluyó identificar la existencia directa del proceso de enseñanza aprendizaje y el desarrollo de las habilidades lingüísticas logrando demostrar esta relación en su investigación. El constructivismo se relaciona con la dimensión "Lee diversos textos en inglés" en el sentido de que promueve un enfoque activo y significativo del aprendizaje, donde los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de la interacción social y la reflexión. En el contexto de la lectura de textos en inglés, el constructivismo implica que los estudiantes tomen la iniciativa y sean protagonistas en el proceso de aprendizaje,

construyendo su comprensión a medida que interactúan con los textos y relacionan la información nueva con la que ya poseen.

En cuanto a la relación entre el constructivismo y la gamificación, ambos enfoques comparten la idea de promover un aprendizaje activo y participativo. La gamificación utiliza elementos y mecánicas de juego para motivar y comprometer a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Al aplicar el constructivismo en la gamificación, se busca que los estudiantes sean protagonistas de su propio aprendizaje, construyendo su conocimiento a través de la interacción con los elementos y desafíos del juego. Esto puede incluir la lectura de diversos textos en inglés como parte de las actividades gamificadas, donde los estudiantes pueden explorar, descubrir y construir su comprensión del idioma a medida que avanzan en el juego.

Al observar los resultados de las tablas cruzadas de ambas variables, se puede concluir que la gamificación tiene un impacto positivo en el desempeño de los estudiantes en la variable AII. Específicamente, se observa que solo un 1.9% de los estudiantes se encuentra en el nivel inicial de la variable AII, lo que sugiere que muy pocos estudiantes tienen dificultades significativas cuando se emplea la gamificación en las sesiones de aprendizaje. En contraste, un 30.2% de los estudiantes se encuentra en el nivel de "proceso", indicando que una proporción considerable de estudiantes está progresando adecuadamente en su aprendizaje. Más notable aún es que un 66.0% de los estudiantes se encuentra en el nivel "logrado" de la variable AII. Esto significa que la mayoría de los estudiantes ha alcanzado los objetivos de aprendizaje establecidos.

Estos resultados reflejan que la implementación de la gamificación en las sesiones de aprendizaje contribuye a un mejor desempeño académico de los estudiantes. La alta proporción de estudiantes en el nivel "logrado" sugiere que la gamificación no solo motiva a los estudiantes, sino que también facilita una comprensión más profunda y una retención más efectiva de los contenidos enseñados. La gamificación, al incorporar elementos de juego en el proceso educativo, puede hacer que el aprendizaje sea más atractivo y dinámico, lo que, a su vez, mejora la participación y el compromiso de los estudiantes. Este

compromiso se traduce en un mejor desempeño académico, como lo demuestra el alto porcentaje de estudiantes que alcanzan el nivel "logrado".

Por Tanto, los datos de las tablas cruzadas indican que la gamificación es una estrategia efectiva para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Al observar que una gran mayoría de estudiantes se encuentra en el nivel "logrado", se puede inferir que la gamificación no solo es una herramienta útil, sino también un indicador de mejora en el aprendizaje. Esto respalda la idea de que al hacer el aprendizaje más interactivo y entretenido, los estudiantes están más inclinados a participar activamente y a alcanzar un mayor nivel de comprensión y éxito académico.

Con respecto a la variable gamificación y su relación con las dimensiones de la variable AII, se obtuvo un resultado revelador. En la primera dimensión, "se comunica oralmente en inglés", el 1.9% de los estudiantes es óptimo con respecto al nivel inicial de la variable aprendizaje del idioma inglés; el 43.4% es óptimo con respecto al nivel en proceso de la variable AII; y un 52.8% de estudiantes es óptimo con respecto al nivel logrado de la variable AII. Con respecto a la segunda dimensión, "escribe textos en inglés", el 1.9% de los estudiantes es óptimo con respecto al nivel inicial de la variable aprendizaje del idioma inglés; el 20.8% es óptimo con respecto al nivel en proceso de la variable AII; y un 75.5% de estudiantes es óptimo con respecto al nivel logrado de la variable AII. Concluyendo con la tercera dimensión, "lee diversos textos en inglés", el 1.9% de los estudiantes es óptimo con respecto al nivel inicial de la variable AII; el 22.6% es óptimo con respecto al nivel en proceso de la variable AII; y un 73.6% de estudiantes es óptimo con respecto al nivel logrado de la variable AII.

Estos resultados demuestran que los estudiantes muestran un mejor resultado en su AII, ya que un gran porcentaje de ellos se encuentra en el nivel logrado, sobresaliendo en primer lugar la dimensión "escribe diversos textos en inglés" con un porcentaje de 75.5%, y en segundo lugar la dimensión "lee diversos textos en inglés" con un 73.6%. Estos datos indican que el uso de la gamificación contribuye significativamente a estas competencias, evidenciando que cuando se emplea gamificación en las sesiones de aprendizaje, los estudiantes presentan un desempeño superior en su aprendizaje del inglés, logrando así los objetivos educativos establecidos.

La prueba de normalidad se realizó utilizando la prueba de Kolmogorov-Smirnov, seleccionada debido al tamaño de nuestra muestra, que consta de 53 estudiantes. Con respecto a la variable gamificación, se obtuvo un p-valor igual a 0.002, mientras que para la variable All se obtuvo un p-valor igual a 0.200. De igual manera, se observa que la mayoría de las dimensiones también han obtenido p-valores mayores que el nivel de significancia estadística considerado para el presente análisis. En consecuencia, los datos analizados no tienen una distribución normal.

Por lo contrario Anicama (2020) en su investigación realizada a estudiantes de la universidad Autónoma cuantitativa cuasi experimental nos demuestra a través de los resultados de su investigación “influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la universidad autónoma del Perú” que la gamificación si presenta efectos positivos en el rendimiento académico lo cual nos lleva a replantear y seguir estudiando la gamificación en el ámbito educativo, si bien es cierto en esta investigación se demuestra que la gamificación y el aprendizaje del idioma inglés no tienen relación; en la práctica pedagógica y en otras tesis se ha demostrado lo contrario. Lo cual es un reto para posteriores investigaciones de tipo cuasi experimental con el fin de demostrar esta relación de la gamificación y el aprendizaje del idioma inglés.



## VI. CONCLUSIONES

**Primera.** La gamificación no se relaciona significativamente con el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en estudiantes de quinto de secundaria de la institución educativa Juan Andrés Vivanco Amorín, Ate 2022.

**Segunda.** Existe diferencia significativa en la dimensión lee textos en inglés de la variable aprendizaje en estudiantes de quinto de secundaria de la institución educativa Juan Andrés Vivanco Amorín, Ate 2022. ( $\alpha=0,05$ ; el p valor = 0,054).

**Tercera.** No existe diferencia significativa en las dimensiones se comunica oralmente en inglés y escribe textos en inglés en estudiantes de quinto de secundaria de la institución educativa Juan Andrés Vivanco Amorín, Ate 2022. ( $\alpha=0,05$ ; p\_valor = 0,200).

**Cuarto.** La gamificación en el aprendizaje se podría decir que es bajo en el aprendizaje, reforzamiento y evaluación en el idioma inglés, sin embargo, presenta una tendencia a subir ya que es factible en el ámbito no solo de clases online sino también en clases presenciales.

## **VII. RECOMENDACIONES**

**Primera.** Se recomienda al ministerio de educación seguir promoviendo las capacitaciones a docentes del área de inglés en el uso de la tecnología y estrategias con el fin de mejorar el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de secundaria.

**Segunda.** Se recomienda a la UGEL organizar talleres con docentes del área de inglés de las diferentes redes educativas para poder intercambiar experiencias sobre el uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés.

**Tercera.** Las instituciones educativas promover el uso de la gamificación para ser utilizado en las aulas en actividades de manera sincrónica y asincrónica.

**Cuarto.** Se recomienda seguir investigando acerca de la gamificación que puede ser una herramienta muy útil en el aprendizaje de los estudiantes.

## REFERENCIAS

- Chávez-Morales, I., Chávez-López, P., Lino-Gamiño, J. y Magdaleno-Castro, B. (2019) The importance of directive management in primary school. *Revista de Educación Básica*. 3(9). 24 – 34.  
[https://www.ecorfan.org/republicofperu/research\\_journals/Revista\\_de\\_Educacion\\_Basica/vol3num9/Revista\\_de\\_Educaci%C3%B3n\\_B%C3%A1sica\\_V3\\_N9\\_4.pdf](https://www.ecorfan.org/republicofperu/research_journals/Revista_de_Educacion_Basica/vol3num9/Revista_de_Educaci%C3%B3n_B%C3%A1sica_V3_N9_4.pdf)
- Fahriye, G. y Zehra, A. (2016). *Digital transformation in School Management and culture*. Croatia: IntechOpen.
- Fathman, J. y Kessler, K. (2014). *Cooperative Learning, San Juan Capistrano, Resources for Teachers*. California, Estados Unidos. Editorial: Mc. Graw Hill.
- Fernández, E., Mireles, M. y Aguilar, R. (2015). Education at distance and virtual tutor role: a view from the Knowledge Society. *Revista electrónica Etic@anet*, 7(9).  
<https://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/numero9/Articulos/Creditos.htm>
- Flores, E. y Campana, A. (2020). Directive Pedagogical Management and Productive Educational Projects in the educational institutions of the district of Azángaro Province of Yauyos - Lima, 2020, *Rev. Investigaciones ULCB. Ene* - 8(1), 44 – 50.  
<https://revistas.ulcb.edu.pe/index.php/REVISTAULCB/article/view/192>
- Hernández-Sampieri, R. y Torres, C. (2018). *Metodología de la investigación*. Editorial McGraw-Hill Interamericana.
- Johnson, D. y Johnson, R. (2016). Learning Together. In: S. Sharan (Ed.). *Handbook of Cooperative Learning Methods* (pp. 51-65). Westport, New York, Estados Unidos: Editorial, Praeger Publishers.
- Kee, L. (2020) Face-to-Face Tutorial, Learning Management System and WhatsApp Group: How Digital Immigrants Interact and Engage in E-Learning? *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, v8 n1 p18-35.  
<https://eric.ed.gov/?q=Management+AND+Educational+AND+Virtual&pg=6&id=EJ1239976>

- Keefe, E. (2020) Learning to Practice Digitally: Advancing Preservice Teachers' Preparation via Virtual Teaching and Coaching. v28 n2 p223-232.
- Kerimbayev N. (2019). Formats of Virtual Learning. En: Tatnall A. (eds) Enciclopedia de Educación y Tecnologías de la Información. Springer, Cham.
- Lerma, H (2016). Metodología de la investigación. (5ta ed.). ECOE ediciones, Perú.
- López, C. (2016). Metodología de la investigación. (7ma ed.). México: Editorial Brujas
- López, E., García, L. y Martínez, J. (2019) The directive management as an enhancer of the improvement of the organizational climate and coexistence in high school. *Revista iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*. 9(18). <https://www.ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/471>
- López, I. y López, M. (2019) The role of management in educational outcomes. *Revista Espacios*. 40(36), 3. <http://www.revistaespacios.com/a19v40n36/19403603.html>
- Luque, G. (2017) *Materiales educativos que utilizan los docentes para el área de matemáticas en las zonas urbanas y rural Punto – 2016* [Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial] Universidad Nacional del Altiplano. [http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4769/Luque\\_Luque\\_Guina\\_Veronica.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4769/Luque_Luque_Guina_Veronica.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ministerio de Educación del Perú. (2014). *Marco del Buen Desempeño del Directivo*.
- Ministerio de Educación del Perú. (2015). *Compromisos de Gestión Escolar*. Lima: MINEDU.
- Ministerio de Educación del Perú. (2015b). *Manual de gestión escolar, directivos construyendo escuela*. MINEDU.
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Compromisos de Gestión Escolar y Plan Anual de Trabajo de la I.E. 2017*. MINEDU.
- Ministerio de Educación del Perú. (2017). *Docentes y sus aprendizajes en modalidad virtual*. MINEDU.
- Ministerio de Educación del Perú. (2018). *Orientaciones para el desarrollo del año escolar 2019 en Instituciones Educativas y programas educativos de la Educación Básica*. MINEDU.

- Ministerio de Educación del Perú. (2019). *Norma que regula los instrumentos de gestión de las Instituciones Educativas y Programas de Educación Básica*. MINEDU.
- Ministerio de Educación del Perú. (2019). *Orientaciones para el desarrollo del Año Escolar 2020 en Instituciones Educativas y Programas Educativos de la Educación Básica*. MINEDU.
- Ministerio de Educación del Perú. (2020). *Guía para la elaboración del Reglamento Interno de las instituciones educativas de Educación Básica*. MINEDU.
- Ministerio de Educación del Perú. (2020). *Proyecto de Reglamento de Instituciones Educativas Privadas de Educación Básica*. MINEDU
- Mujica, R. (2019). La Gestión y las herramientas gestión en la educación. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 4(2), 3-13.  
<https://ojs.docentes20.com/index.php/revistadocentes20/article/view/55?articlesBySameAuthorPage=2>
- Munshower, P. (2020) *Education Management*, 34 (2), 296-314.
- Naciones Unidas (2020) *Informe de políticas: La educación durante la COVID-19 y después de ella*.  
[https://www.un.org/sites/un2.un.org/files/policy\\_brief\\_\\_education\\_during\\_covid](https://www.un.org/sites/un2.un.org/files/policy_brief__education_during_covid)
- Narváez, A. (2019) *Aspectos relacionados a la motivación en el aprendizaje de idioma inglés en contextos urbanos – rurales. Comparación entre las unidades educativas Yahuarchoca y Romipamba del Cantón Ibarra* [Trabajo de Grado Previo a la Obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Especialización Inglés] Universidad Técnica del Norte.  
<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/9948/2/05%20FECYT%2003550%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Zachko, O. y Kobylkin, D. (2018) Management of educational projects in security-oriented systems through the situational center. Editorial: *Information Technologies and Learning Tools*, 65 (3), 12-24.  
<https://doi.org/10.33407/itlt.v65i3.2237>
- Olsen, R. y Kagan, S. (2015). *About cooperative learning*. In: C. Kessler (Ed.), *Cooperative language learning: A teacher's resource book*. Editorial: Prentice Hall Regents. New York, Estados Unidos.

- Pavel, A., y Petr, S. (2018). Development of Digital Competences of Teachers of Social Sciences at Secondary Vocational Schools. *International Conference on Interactive Collaborative Learning*, 720-731.  
[https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-11935-5\\_68](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-11935-5_68)
- Rodríguez, V. (2020). *Liderazgo pedagógico en instituciones educativas urbanas y rurales del distrito de Huancabamba* [Tesis para obtener el Grado Académico de Maestra en Administración de la Educación] Universidad César Vallejo.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/51667/Rodr%C3%ADguez\\_CV.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/51667/Rodr%C3%ADguez_CV.pdf?sequence=2&isAllowed=y)
- Rojas, O., Martínez, M. y Riffo, R. (2020). Gestão diretiva e estresse laboral do profissional docente: um olhar a partir da pandemia COVID-19. *Revista on line de política e gestao educacional*.24(3).1226-1241. DOI:  
<https://doi.org/10.22633/rpge.v24i3.14360>
- Rubio, M. y Berlanga, V. (2012) Cómo aplicar las pruebas paramétricas bivariadas t de Student y ANOVA en SPSS. Caso práctico. [En línea] REIRE, *Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 5(2), 83-100.  
<https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/15044/00720123000097.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Alvarez Caceres, M. H. (2015). *El aprendizaje del idioma ingles por medio de juegos en niños de 4 años*.
- Anicama Silva, J. C. (2020). *Influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la universidad autónoma del Perú semestre 2019-I*. <https://hdl.handle.net/20.500.12727/6637>
- Chávez, Y. (2018). *Programa de gamificación auto constructiva en el aprendizaje de adición y sustracción del primer grado de primaria del Callao, 2018*.
- Díaz Cruzado, J., & Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación en el ámbito educativo. *III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: Respuesta En Tiempos de Incertidumbre.*, 9.  
[https://fcce.us.es/sites/default/files/docencia/EL\\_POTENCIAL\\_DE\\_LA\\_GAMIFICACIÓN\\_APLICADO\\_AL\\_ÁMBITO\\_EDUCATIVO\\_0.pdf](https://fcce.us.es/sites/default/files/docencia/EL_POTENCIAL_DE_LA_GAMIFICACIÓN_APLICADO_AL_ÁMBITO_EDUCATIVO_0.pdf)
- Escobedo, J. (2007). El Dato En La Investigación Demográfica: Criterios Epistemológicos. *Demografía*, 1–23.
- Gómez, J. (2020). Gamificación en contextos educativos. *Revista Universidad y*

- Empresa*, 22(38), 8.
- Hernandez, R. (2014). Metodología de la investigación. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Hernández, S., & Fernandez. (2014). Selección de la muestra. *Metodología de La Investigación*, 170–196.
- Minedu. (2010). *Orientaciones para el trabajo pedagógico. Área de Inglés*. 98. <http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-para-ebr/4-otpingles2010.pdf>
- MINEDU. (2016). Currículo nacional. *Libro Currículo Nacional de La Educación Basica*, 224. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Peña, V. (2019). *Enseñanza del inglés como lengua extranjera y desarrollo de competencias lingüísticas*. 1–98. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6603/1/T2833-MIE-Peña-Enseñanza.pdf>
- Sánchez, H., Reyes, C., & Mejía, K. (2018). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística. In *Universidad Ricardo Palma*. <http://repositorio.urp.edu.pe/handle/URP/1480>
- Sosa Tocto, R. A. (2021). *Propuesta de gamificación para motivar y mejorar el nivel de logro en el aprendizaje de ecuaciones lineales con estudiantes de 1° y 2° de secundaria*. 1–249. <https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/5354>
- Vivas, M. (2017). *Gamificación aplicada a la docencia online de Cimentaciones en Estructuras de Edificación*. 1–438. <https://www.educacion.gob.es/teseo/imprimirFicheroTesis.do>

**ANEXOS:**

**Matriz de operacionalización**

VARIABLE DE ESTUDIO		DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALAS DE MEDICIÓN
Gamificación		El uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos	La variable de Gamificación se va a medir en función a los indicadores de cada una de sus dimensiones	Libertad de equivocarse	Promueve la concentración Promueve la atención Fomenta la seguridad de nuestros estudiantes Gestiona la confianza Participar en la actividad sin temor a equivocarse	<b>Escala Ordinal de opción múltiple:</b>  1= Nunca 2= Casi nunca 3= Algunas veces 4= Casi siempre 5= Siempre
				Cooperación	Promueve el trabajo en equipo. Promueve la mejora de sus aprendizajes Promueve el compromiso personal de otros miembros Participa activamente en los trabajos colaborativos Fomenta la socialización e intercambia de ideas	
				Retroalimentación	Evalúa su desempeño en cada actividad. Promueve su desempeño en el área Valora los aprendizajes	



Aprendizaje del inglés		El dominio del idioma inglés permite conectarse con diversas realidades y contextos ampliando el acceso a mejores oportunidades académicas, tecnológicas, científicas, culturales y laborales.	La variable aprendizaje del idioma inglés se va a medir en función a sus dimensiones que se realizó un cuestionario.	Se comunica oralmente en inglés como segunda lengua	<p>Obtiene información de textos orales.</p> <p>Infiere e interpreta información de textos orales.</p> <p>Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</p> <p>Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</p> <p>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</p> <p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral.</p>	<p><b>Escala Ordinal de opción múltiple:</b></p> <p>1= Nunca</p> <p>2= Casi nunca</p> <p>3= Algunas veces</p> <p>4= Casi siempre</p> <p>5= Siempre</p>
				Escribe diversos tipos de textos en inglés como segunda lengua	<p>Adecúa el texto a la situación comunicativa.</p> <p>Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</p> <p>Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</p> <p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.</p>	
				Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	<p>Obtiene información del texto escrito.</p> <p>Infiere e interpreta información del texto escrito.</p> <p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.</p>	

## Matriz de consistencia

<b>Matriz de Consistencia</b>			
<b>Título:</b> La gamificación y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de la institución educativa de nivel secundario de la provincia de Lima 2022.			
<b>Autor:</b> Quispe Díaz Roxana			
<b>Problema</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Hipótesis</b>	<b>Variables e indicadores</b>
<p><b>Problema General:</b></p> <p>¿Cómo se relaciona la gamificación el aprendizaje del inglés en estudiantes de la institución educativa de nivel secundario de la provincia de Lima 2022?</p> <p><b>Problemas Específicos:</b></p> <p>PE1 ¿Cómo se relaciona la gamificación en la competencia escribe, en estudiantes de la</p>	<p><b>Objetivo general:</b></p> <p>Determinar la relación que existe entre la gamificación y el aprendizaje de inglés en estudiantes de la institución educativa de nivel secundario de la provincia de Lima 2022.</p> <p><b>Objetivos específicos:</b></p> <p>OE1 Determinar la relación que existe entre la gamificación y la competencia escribe en estudiantes de la institución educativa de</p>	<p><b>Hipótesis general:</b></p> <p>Existe relación entre la gamificación y el aprendizaje de inglés en estudiantes de la institución educativa de nivel secundario de la provincia de Lima 2022.</p> <p><b>Hipótesis específicas:</b></p> <p>HE1 Existe relación entre la gamificación y la</p>	<p><b>Variable 1: LA GAMIFICACIÓN</b></p>

institución educativa de nivel secundario de la provincia de Lima 2022?  PE2 ¿Cómo se relaciona la gamificación en la competencia lee en estudiantes de la institución educativa de nivel secundario de la provincia de Lima 2022?  PE3 ¿Cómo se relaciona la gamificación en la competencia se comunica en estudiantes de la institución educativa de nivel secundario de la provincia de Lima 2022?	nivel secundario de la provincia de Lima 2022.  OE2 Determinar la relación que existe entre la gamificación y la competencia lee en estudiantes de la institución educativa de nivel secundario de la provincia de Lima 2022.  OE3 Determinar la relación que existe entre la gamificación y la competencia se comunica en estudiantes de la institución educativa de nivel secundario de la provincia de Lima 2022.	competencia escribe en estudiantes de la institución educativa de nivel secundario de la provincia de Lima 2022.  HE2 Existe relación entre la gamificación y la competencia lee en estudiantes de la institución educativa de nivel secundario de la provincia de Lima 2022.  HE3 Existe relación entre la gamificación y la competencia se comunica en estudiantes de la institución educativa de nivel secundario de la provincia de Lima	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escala de medición</b>	<b>Niveles y rangos</b>
			<b>Libertad de equivocarse</b>	Promueve la concentración	1,2	Escala de medición de tipo ordinal, basados en la escala de Likert, con una puntuación del 1 al 5, 1= Nunca 2= Casi nunca 3= Algunas veces 4= Casi siempre 5= Siempre	Deficiente: 20–46  Regular: 47–73  Bueno: 74–100
				Promueve la atención	3,4,5		
				Fomenta la seguridad de nuestros estudiantes	6,7		
			<b>Cooperación</b>	Gestiona la confianza	8,9,10		
				Participar en la actividad sin temor a equivocarse	11,12		
				Promueve el trabajo en equipo.	13,14,15		
				Promueve la mejora de sus aprendizajes	16,17		
			<b>Retroalimentación</b>	Promueve el compromiso personal de otros miembros	18,19		
				Participa activamente en los trabajos colaborativos	20,21,22		
				Fomenta la socialización e intercambia de ideas	23,24		
				Evalúa su desempeño en cada actividad.	25,26,27		
				Promueve su desempeño en el área	28,29,30		
				Valora los aprendizajes	31,32,33		

		2022.	Variable 2: <b>Aprendizaje de inglés</b>					
			<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escala de medición</b>	<b>Niveles y rangos</b>	
			<b>Se comunica</b>	Obtiene información de textos orales.	1,2	Escala de Likert 1= Nunca 2= Casi nunca 3= Algunas veces 4= Casi siempre 5= Siempre )	Bajo impacto: 6-14	
				Infiere e interpreta información de textos orales.	3,4,5			
				Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	6,7,8,9,10			Poco impacto: 15-22
				Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	11,12,13			Alto impacto: 23-30
			<b>Escribe</b>	Adecúa el texto a la situación comunicativa.	14			
				Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	15,16			
				Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente	17,18			

			<p><b>Lee</b></p> <p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito. 19</p> <p>Obtiene información del texto escrito. 20,21</p> <p>Infiere e interpreta información del texto escrito. 22,23</p> <p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito. 24,25</p>		
<b>Nivel - diseño de investigación</b>	<b>Población y muestra</b>	<b>Técnicas e instrumentos</b>	<b>Estadística a utilizar</b>		
<p><b>Enfoque:</b> Cuantitativo</p> <p><b>Nivel:</b> básico</p> <p><b>Nivel:</b> correlacional</p> <p><b>Diseño:</b> No experimental</p> <p><b>Corte:</b> transversal.</p> <p><b>Método:</b> hipotético deductivo</p>	<p><b>Población:</b> 112 estudiantes</p> <p>1- I.E. N° 1264 Juan Andres Vivanco Amorín</p> <p><b>Tipo de muestreo:</b> probabilístico, aleatorio simple</p> <p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p><b>Tamaño de muestra:</b> 88 docentes.</p>	<p><b>Variable 1: La gamificación</b></p> <p><b>Técnicas:</b> la encuesta</p> <p><b>Instrumentos:</b> cuestionario 1</p> <p><b>Variable 2: El aprendizaje del idioma inglés</b></p> <p><b>Técnicas:</b> la encuesta</p> <p><b>Instrumentos:</b> cuestionario 2</p>	<p><b>Descriptiva:</b> La presentación de los resultados descriptivos se presente a través de una tabla contingencia y análisis de correspondencia.</p> <p><b>Inferencial:</b> Los resultados inferenciales se presentan a través del coeficiente de correlación y del <math>p</math> valor obtenido. El tratamiento estadístico descriptivo o inferencial se apoyará en el programa estadístico SPSS.</p>		

## Instrumento de recolección de datos

### Cuestionario para evaluar la gamificación

El siguiente instrumento permitirá evaluar la gamificación dentro de la institución educativa. Por lo tanto, contiene interrogantes, las cuales tendrá que leer detenidamente y marcar con un aspa (X) la respuesta que considere conveniente. Teniendo en cuenta que:

S = Siempre  
 CS= Casi Siempre  
 AV = A Veces  
 CN = Casi Nunca  
 N= Nunca

Agradeciendo la sinceridad para responder, ya que los datos recaudados serán confidenciales y con fines académicos.

<b>La gamificación</b>						
N°	Items	5	4	3	2	1
<b>Libertad de equivocarse</b>						
1	Me concentro cuando participo en clases de inglés. A través de juegos interactivos en la clase, por ejemplo, un quizz.					
2	En la clase de inglés cuando participo en los juegos en línea y me equivoco esto, me ayuda a estar más concentrado en las clases posteriores.					
3	El docente promueve la atención en los alumnos durante juegos interactivos.					
4	Cuando participo a través de juegos interactivos en clases de inglés trato de estar atento con el fin de no cometer errores.					
5	La atención es muy importante para adquirir los conocimientos en el aula					
6	Me siento seguro cuando participo en clases a través distintos juegos interactivos en línea, por ejemplo, un quizz.					
7	Cuando participo en las clases de inglés a través de un quizz tengo la libertad de equivocarme y esto me ayuda a a seguir intentando para poder lograr los objetivos de la clase.					
8	Confío en los aciertos que voy a tener cuando participo en clases a través de juegos interactivos.					
9	Valoran mi participación en las clases de inglés.					
10	Promueven mi confianza en las clases de inglés					
11	Reconozco que mis errores son parte de mi aprendizaje					
12	Participó activamente en los quizz de la clase de inglés.					
<b>Cooperación</b>						
13	Me siento bien trabajando en equipo.					

14	Valoro las ideas de mis compañeros en las clases de inglés.					
15	Reconozco la importancia de mi aprendizaje al trabajar en equipo.					
16	El trabajo en equipo refuerza mis aprendizajes.					
17	Mis compañeros contribuyen en mi aprendizaje.					
18	Reconozco la importancia de mi aporte en los trabajos en equipo online.					
19	Asumo responsablemente mi rol dentro del trabajo en equipo online.					
20	Escucho atentamente las ideas de mis compañeros.					
21	Respeto los acuerdos aprobados por mi grupo de trabajo.					
22	Participó activamente en las clases de inglés.					
23	Comparto ideas positivas con mis compañeros de clase.					
24	Respeto las ideas de mis compañeros.					
<b>Retroalimentación</b>						
25	Cuando participo en un quizz de inglés, al verificar los puntajes obtenidos me ayuda a poder evaluar mi desempeño en la clase de inglés.					
26	Mejoro mis aprendizajes al evaluar mi propio desempeño a través del quizz en clases.					
27	Reflexiono acerca de la importancia de mi desempeño en clases					
28	A partir de mi autoevaluación, identifico mis debilidades para poder trabajar en ello y mejorar en el área de inglés					
29	Asumo con responsabilidad mis resultados de los quizz					
30	Mejoro mi desempeño en el área de inglés a raíz de la metacognición					
31	Aprecio mi esfuerzo en el aula.					
32	Valoro mi desempeño para poder seguir mejorando.					
33	Analizo mis desaciertos con el fin de mejorar mi desempeño.					
<b>Aprendizaje del inglés</b>						
<b>N°</b>	<b>Items</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
<b>Se comunica oralmente en inglés como segunda lengua</b>						
1	Obtengo datos de un audio en inglés como por ejemplo nombres, nacionalidad, edad.					
2	Adquiero información de conversación durante toda el dialogo en inglés					
3	Explico de que trata una conversación en inglés.					
4	Puedo resumir de que trata un dialogo en inglés					
5	Expreso mis conclusiones acerca de lo que entendí de una conversación en inglés.					
6	Adecuo mi conversación de acuerdo a mi propósito comunicativo.					

7	Ordeno mis ideas					
8	Ordeno mis ideas de acuerdo al tema para poder expresarme con coherencia.					
9	Utilizo conectores como AND para poder unir mis oraciones.					
10	Utilizo un vocabulario relacionado a mi tema de conversación.					
11	Utilizo una entonación y volumen adecuado en mi dialogo con el fin de transmitir mis emociones.					
12	Intercambio roles en un dialogo en inglés.					
13	Utilizo frases corteses como: Good morning, afternoon, evening; excuse : help me: please; etc en mis diálogos en inglés.					
14	Comparto mi opinión acerca de un tema determinado con coherencia.					
15						
16	Contrasto la información brindada en clases con otras fuentes de información					
<b>Escribe diversos tipos de textos en inglés como segunda lengua</b>						
17	Escribo un testimonio de mi experiencia en la pandemia respetando la estructura del texto.					
18	Escribo mi texto en inglés con coherencia, cohesión y fluidez de acuerdo mi nivel de inglés.					
19	Organizo mi texto en inglés siguiendo un orden lógico y utilizando vocabulario apropiado.					
20	Utilizo la estructura gramatical, por ejemplo: el present simple, connecting words, past, etc; para la elaboración de mi texto en inglés.					
21						
22	Analizo mi texto de acuerdo a los criterios de evaluación con el fin de autoevaluar mi producto.					
<b>Lee diversos tipos de textos en inglés</b>						
23	Identifico acontecimiento y hechos y personajes de un texto en inglés					
24	Reconozco la estructura y el vocabulario de un texto en inglés.					
25	Identifico las ideas primarias y secundarias de texto en inglés					
26	Identifico frases y expresiones dentro del contexto de la lectura.					
27	Explico el tema y el propósito de la lectura.					
28	Sintetizo información a través de un resumen					
29	Respondo preguntas de un texto en inglés.					
30	Opina en inglés de manera oral o escrita sobre el contenido del texto en inglés.					
31	Organizo mi texto de acuerdo a mi experiencia.					
32	Identifico las características de texto y su género.					









Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la variable gamificación

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: Libertad de equivocarse</b>							
1	Me concentro cuando participo en clases de inglés. A través de juegos interactivos en la clase, por ejemplo, un quizz.	X		X		X		
2	En la clase de inglés cuando participo en los juegos en línea y me equivoco esto, me ayuda a estar más concentrado en las clases posteriores.	X		X		X		
3	El docente promueve la atención en los alumnos durante juegos interactivos.	X		X		X		
4	Cuando participo a través de juegos interactivos en clases de inglés trato de estar atento con el fin de no cometer errores.	X		X		X		
5	La atención es muy importante para adquirir los conocimientos en el aula.	X		X		X		
6	Me siento seguro cuando participo en clases a través distintos juegos interactivos en línea, por ejemplo, un quizz.	X		X		X		
7	Cuando participo en las clases de inglés a través de un quizz tengo la libertad de equivocarme y esto me ayuda a a seguir intentando para poder lograr los objetivos de la clase.	X		X		X		
8	Confío en los aciertos que voy a tener cuando participo en clases a través de juegos interactivos.	X		X		X		
9	Valoran mi participación en las clases de inglés.	X		X		X		
10	Promueven mi confianza en las clases de inglés	X		X		X		
11	Reconozco que mis errores son parte de mi aprendizaje	X		X		X		
12	Participó activamente en los quizz de la clase de inglés	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2: Cooperación</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	

13	Me siento bien trabajando en equipo.	X		X		X		
14	Valoro las ideas de mis compañeros en las clases de inglés.	X		X		X		
15	Reconozco la importancia de mi aprendizaje al trabajar en equipo.	X		X		X		
16	El trabajo en equipo refuerza mis aprendizajes.	X		X		X		
17	Mis compañeros contribuyen en mi aprendizaje.	X		X		X		
18	Reconozco la importancia de mi aporte en los trabajos en equipo online.	X		X		X		
19	Asumo responsablemente mi rol dentro del trabajo en equipo online.	X		X		X		
20	Escucho atentamente las ideas de mis compañeros.	X		X		X		
21	Respeto los acuerdos aprobados por mi grupo de trabajo.	X		X		X		
22	Participó activamente en las clases de inglés.	X		X		X		
23	Comparto ideas positivas con mis compañeros de clase.	X		X		X		
24	Respeto las ideas de mis compañeros.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3: Retroalimentación</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
25	Cuando participo en un quizz de inglés, al verificar los puntajes obtenidos me ayuda a poder evaluar mi desempeño en la clase de inglés.	X		X		X		
26	Mejoro mis aprendizajes al evaluar mi propio desempeño a través del quizz en clases.	X		X		X		
27	Reflexiono acerca de la importancia de mi desempeño en clases	X		X		X		
29	A partir de mi autoevaluación, identifico mis debilidades para poder trabajar en ello y mejorar en el área de inglés	X		X		X		
29	Asumo con responsabilidad mis resultados de los quizz	X		X		X		

30	Mejoro mi desempeño en el área de inglés a raíz de la metacognición	X		X		X	
31	Aprecio mi esfuerzo en el aula.	X		X		X	
32	Valoro mi desempeño para poder seguir mejorando.	X		X		X	
33	Analizo mis desaciertos con el fin de mejorar mi desempeño.	X		X		X	

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento garantiza lo que se quiere medir**

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

**Apellidos y nombres del juez validador.** Mg Lenmy Ochoa Santos

DNI: 41542187

**Especialidad del validador:** Metodóloga

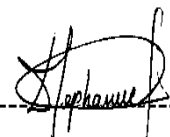
<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

**Lima 30 de junio del 2022**

-----  
  
**Mg Lenmy Ochoa Santos**

### Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la variable aprendizaje del inglés

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1:</b> Se comunica oralmente en inglés como segunda lengua							
1	Obtengo datos de un audio en inglés como por ejemplo nombres, nacionalidad, edad.	X		X		X		
2	Adquiero información de conversación durante toda el dialogo en inglés	X		X		X		
3	Explico de que trata una conversación en inglés.	X		X		X		
4	Puedo resumir de que trata un dialogo en inglés	X		X		X		
5	Expreso mis conclusiones acerca de lo que entendí de una conversación en inglés.	X		X		X		
6	Adecoo mi conversación de acuerdo a mi propósito comunicativo.	X		X		X		
7	Ordeno mis ideas para participar de una conversación en clases de inglés.	X		X		X		
8	Ordeno mis ideas de acuerdo al tema para poder expresarme con coherencia.	X		X		X		
9	Utilizo conectores como AND para poder unir mis oraciones.	X		X		X		
10	Utilizo un vocabulario relacionado a mi tema de conversación.	X		X		X		
11	Utilizo una entonación y volumen adecuado en mi dialogo con el fin de transmitir mis emociones.	X		X		X		
12	Intercambio roles en un dialogo en inglés.	X		X		X		
13	Utilizo frases corteses como: Good morning, afternoon, evening; excuse: help me: please; etc. en mis diálogos en inglés.	X		X		X		

14	Comparto mi opinión acerca de un tema determinado con coherencia.	X		X		X		
15	Contrasto la información brindada en clases con otras fuentes de información	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2:</b> Escribe diversos tipos de textos en inglés como segunda lengua	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
16	Escribo un testimonio de mi experiencia en la pandemia respetando la estructura del texto.	X		X		X		
17	Escribo mi texto en inglés con coherencia, cohesión y fluidez de acuerdo mi nivel de inglés.	X		X		X		
18	Organizo mi texto en inglés siguiendo un orden lógico y utilizando vocabulario apropiado.	X		X		X		
19	Utilizo la estructura gramatical, por ejemplo: el present simple, connecting words, past, etc.; para la elaboración de mi texto en inglés.	X		X		X		
20	Analizo mi texto de acuerdo a los criterios de evaluación con el fin de autoevaluar mi producto.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3:</b> Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
21	Identifico acontecimiento y hechos y personajes de un texto en inglés	X		X		X		
22	Reconozco la estructura y el vocabulario de un texto en inglés.	X		X		X		
23	Identifico las ideas primarias y secundarias de texto en inglés	X		X		X		
24	Identifico frases y expresiones dentro del contexto de la lectura.	X		X		X		
25	Explico el tema y el propósito de la lectura.	X		X		X		
26	Sintetizo información a través de un resumen	X		X		X		





### Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la variable gamificación

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: Libertad de equivocarse</b>							
1	Me concentro cuando participo en clases de inglés. A través de juegos interactivos en la clase, por ejemplo, un quizz.	X		X		X		
2	En la clase de inglés cuando participo en los juegos en línea y me equivoco esto, me ayuda a estar más concentrado en las clases posteriores.	X		X		X		
3	El docente promueve la atención en los alumnos durante juegos interactivos.	X		X		X		
4	Cuando participo a través de juegos interactivos en clases de inglés trato de estar atento con el fin de no cometer errores.	X		X		X		
5	La atención es muy importante para adquirir los conocimientos en el aula.	X		X		X		
6	Me siento seguro cuando participo en clases a través distintos juegos interactivos en línea, por ejemplo, un quizz.	X		X		X		
7	Cuando participo en las clases de inglés a través de un quizz tengo la libertad de equivocarme y esto me ayuda a a seguir intentando para poder lograr los objetivos de la clase.	X		X		X		
8	Confío en los aciertos que voy a tener cuando participo en clases a través de juegos interactivos.	X		X		X		
9	Valoran mi participación en las clases de inglés.	X		X		X		
10	Promueven mi confianza en las clases de inglés	X		X		X		
11	Reconozco que mis errores son parte de mi aprendizaje	X		X		X		
12	Participó activamente en los quizz de la clase de inglés	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2: Cooperación</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	

13	Me siento bien trabajando en equipo.	X		X		X		
14	Valoro las ideas de mis compañeros en las clases de inglés.	X		X		X		
15	Reconozco la importancia de mi aprendizaje al trabajar en equipo.	X		X		X		
16	El trabajo en equipo refuerza mis aprendizajes.	X		X		X		
17	Mis compañeros contribuyen en mi aprendizaje.	X		X		X		
18	Reconozco la importancia de mi aporte en los trabajos en equipo online.	X		X		X		
19	Asumo responsablemente mi rol dentro del trabajo en equipo online.	X		X		X		
20	Escucho atentamente las ideas de mis compañeros.	X		X		X		
21	Respeto los acuerdos aprobados por mi grupo de trabajo.	X		X		X		
22	Participó activamente en las clases de inglés.	X		X		X		
23	Comparto ideas positivas con mis compañeros de clase.	X		X		X		
24	Respeto las ideas de mis compañeros.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3: Retroalimentación</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
25	Cuando participo en un quizz de inglés, al verificar los puntajes obtenidos me ayuda a poder evaluar mi desempeño en la clase de inglés.	X		X		X		
26	Mejoro mis aprendizajes al evaluar mi propio desempeño a través del quizz en clases.	X		X		X		
27	Reflexiono acerca de la importancia de mi desempeño en clases	X		X		X		
29	A partir de mi autoevaluación, identifico mis debilidades para poder trabajar en ello y mejorar en el área de inglés	X		X		X		
29	Asumo con responsabilidad mis resultados de los quizz	X		X		X		

30	Mejoro mi desempeño en el área de inglés a raíz de la metacognición	X		X		X	
31	Aprecio mi esfuerzo en el aula.	X		X		X	
32	Valoro mi desempeño para poder seguir mejorando.	X		X		X	
33	Analizo mis desaciertos con el fin de mejorar mi desempeño.	X		X		X	

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

**Apellidos y nombres del juez validador.** Mg Freddy Gamaniel Romaní Allende            DNI: 25495800

**Especialidad del validador:** Metodólogo

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

**Lima 30 de junio del 2022**



-----  
**Mg Freddy Gamaniel Romaní Allende**

### Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la variable aprendizaje del inglés

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1:</b> Se comunica oralmente en inglés como segunda lengua							
1	Obtengo datos de un audio en inglés como por ejemplo nombres, nacionalidad, edad.	X		X		X		
2	Adquiero información de conversación durante toda el dialogo en inglés	X		X		X		
3	Explico de que trata una conversación en inglés.	X		X		X		
4	Puedo resumir de que trata un dialogo en inglés	X		X		X		
5	Expreso mis conclusiones acerca de lo que entendí de una conversación en inglés.	X		X		X		
6	Adecoo mi conversación de acuerdo a mi propósito comunicativo.	X		X		X		
7	Ordeno mis ideas para participar de una conversación en clases de inglés.	X		X		X		
8	Ordeno mis ideas de acuerdo al tema para poder expresarme con coherencia.	X		X		X		
9	Utilizo conectores como AND para poder unir mis oraciones.	X		X		X		
10	Utilizo un vocabulario relacionado a mi tema de conversación.	X		X		X		
11	Utilizo una entonación y volumen adecuado en mi dialogo con el fin de transmitir mis emociones.	X		X		X		
12	Intercambio roles en un dialogo en inglés.	X		X		X		
13	Utilizo frases corteses como: Good morning, afternoon, evening; excuse: help me: please; etc. en mis diálogos en inglés.	X		X		X		

14	Comparto mi opinión acerca de un tema determinado con coherencia.	X		X		X		
15	Contrasto la información brindada en clases con otras fuentes de información	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2:</b> Escribe diversos tipos de textos en inglés como segunda lengua	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
16	Escribo un testimonio de mi experiencia en la pandemia respetando la estructura del texto.	X		X		X		
17	Escribo mi texto en inglés con coherencia, cohesión y fluidez de acuerdo mi nivel de inglés.	X		X		X		
18	Organizo mi texto en inglés siguiendo un orden lógico y utilizando vocabulario apropiado.	X		X		X		
19	Utilizo la estructura gramatical, por ejemplo: el present simple, connecting words, past, etc.; para la elaboración de mi texto en inglés.	X		X		X		
20	Analizo mi texto de acuerdo a los criterios de evaluación con el fin de autoevaluar mi producto.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3:</b> Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
21	Identifico acontecimiento y hechos y personajes de un texto en inglés	X		X		X		
22	Reconozco la estructura y el vocabulario de un texto en inglés.	X		X		X		
23	Identifico las ideas primarias y secundarias de texto en inglés	X		X		X		
24	Identifico frases y expresiones dentro del contexto de la lectura.	X		X		X		
25	Explico el tema y el propósito de la lectura.	X		X		X		
26	Sintetizo información a través de un resumen	X		X		X		

27	Respondo preguntas de un texto en inglés.	X		X		X	
28	Opina en inglés de manera oral o escrita sobre el contenido del texto en inglés.	X		X		X	
29	Organizo mi texto de acuerdo a mi experiencia.	X		X		X	
30	Identifico las características de texto y su género.	X		X		X	

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

**Apellidos y nombres del juez validador.** Mg Freddy Gamaniel Romaní Allende            DNI: 25495800

**Especialidad del validador:** Metodólogo

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

**Lima 30 de junio del 2022**



-----  
**Mg Freddy Gamaniel Romaní Allende**

### Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la variable gamificación

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: Libertad de equivocarse</b>							
1	Me concentro cuando participo en clases de inglés. A través de juegos interactivos en la clase, por ejemplo, un quizz.	X		X		X		
2	En la clase de inglés cuando participo en los juegos en línea y me equivoco esto, me ayuda a estar más concentrado en las clases posteriores.	X		X		X		
3	El docente promueve la atención en los alumnos durante juegos interactivos.	X		X		X		
4	Cuando participo a través de juegos interactivos en clases de inglés trato de estar atento con el fin de no cometer errores.	X		X		X		
5	La atención es muy importante para adquirir los conocimientos en el aula.	X		X		X		
6	Me siento seguro cuando participo en clases a través distintos juegos interactivos en línea, por ejemplo, un quizz.	X		X		X		
7	Cuando participo en las clases de inglés a través de un quizz tengo la libertad de equivocarme y esto me ayuda a a seguir intentando para poder lograr los objetivos de la clase.	X		X		X		
8	Confío en los aciertos que voy a tener cuando participo en clases a través de juegos interactivos.	X		X		X		
9	Valoran mi participación en las clases de inglés.	X		X		X		
10	Promueven mi confianza en las clases de inglés	X		X		X		
11	Reconozco que mis errores son parte de mi aprendizaje	X		X		X		
12	Participó activamente en los quizz de la clase de inglés	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2: Cooperación</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	



13	Me siento bien trabajando en equipo.	X		X		X		
14	Valoro las ideas de mis compañeros en las clases de inglés.	X		X		X		
15	Reconozco la importancia de mi aprendizaje al trabajar en equipo.	X		X		X		
16	El trabajo en equipo refuerza mis aprendizajes.	X		X		X		
17	Mis compañeros contribuyen en mi aprendizaje.	X		X		X		
18	Reconozco la importancia de mi aporte en los trabajos en equipo online.	X		X		X		
19	Asumo responsablemente mi rol dentro del trabajo en equipo online.	X		X		X		
20	Escucho atentamente las ideas de mis compañeros.	X		X		X		
21	Respeto los acuerdos aprobados por mi grupo de trabajo.	X		X		X		
22	Participó activamente en las clases de inglés.	X		X		X		
23	Comparto ideas positivas con mis compañeros de clase.	X		X		X		
24	Respeto las ideas de mis compañeros.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3: Retroalimentación</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
25	Cuando participo en un quizz de inglés, al verificar los puntajes obtenidos me ayuda a poder evaluar mi desempeño en la clase de inglés.	X		X		X		
26	Mejoro mis aprendizajes al evaluar mi propio desempeño a través del quizz en clases.	X		X		X		
27	Reflexiono acerca de la importancia de mi desempeño en clases	X		X		X		
29	A partir de mi autoevaluación, identifico mis debilidades para poder trabajar en ello y mejorar en el área de inglés	X		X		X		
29	Asumo con responsabilidad mis resultados de los quizz	X		X		X		

30	Mejoro mi desempeño en el área de inglés a raíz de la metacognición	X		X		X	
31	Aprecio mi esfuerzo en el aula.	X		X		X	
32	Valoro mi desempeño para poder seguir mejorando.	X		X		X	
33	Analizo mis desaciertos con el fin de mejorar mi desempeño.	X		X		X	

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** De la evaluación efectuada al instrumento que mide a la variable gamificación, se confirma que las puntuaciones obtenidas en base a los criterios de pertinencia, relevancia y claridad han demostrado una alta percepción de aplicabilidad; por lo que, se puede concluir que el instrumento garantiza lo que se quiere medir

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

**Apellidos y nombres del juez validador.** Dr German Vicente Garay Flores      DNI: 10790283

**Especialidad del validador:** Metodólogo

**Lima 30 de junio del 2022**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

---

**Dr German Vicente Garay Flores**

### Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la variable aprendizaje del inglés

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1:</b> Se comunica oralmente en inglés como segunda lengua							
1	Obtengo datos de un audio en inglés como por ejemplo nombres, nacionalidad, edad.	X		X		X		
2	Adquiero información de conversación durante toda el dialogo en inglés	X		X		X		
3	Explico de que trata una conversación en inglés.	X		X		X		
4	Puedo resumir de que trata un dialogo en inglés	X		X		X		
5	Expreso mis conclusiones acerca de lo que entendí de una conversación en inglés.	X		X		X		
6	Adecoo mi conversación de acuerdo a mi propósito comunicativo.	X		X		X		
7	Ordeno mis ideas para participar de una conversación en clases de inglés.	X		X		X		
8	Ordeno mis ideas de acuerdo al tema para poder expresarme con coherencia.	X		X		X		
9	Utilizo conectores como AND para poder unir mis oraciones.	X		X		X		
10	Utilizo un vocabulario relacionado a mi tema de conversación.	X		X		X		
11	Utilizo una entonación y volumen adecuado en mi dialogo con el fin de transmitir mis emociones.	X		X		X		
12	Intercambio roles en un dialogo en inglés.	X		X		X		
13	Utilizo frases corteses como: Good morning, afternoon, evening; excuse: help me: please; etc. en mis diálogos en inglés.	X		X		X		

14	Comparto mi opinión acerca de un tema determinado con coherencia.	X		X		X		
15	Contrasto la información brindada en clases con otras fuentes de información	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2:</b> Escribe diversos tipos de textos en inglés como segunda lengua	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
16	Escribo un testimonio de mi experiencia en la pandemia respetando la estructura del texto.	X		X		X		
17	Escribo mi texto en inglés con coherencia, cohesión y fluidez de acuerdo mi nivel de inglés.	X		X		X		
18	Organizo mi texto en inglés siguiendo un orden lógico y utilizando vocabulario apropiado.	X		X		X		
19	Utilizo la estructura gramatical, por ejemplo: el present simple, connecting words, past, etc.; para la elaboración de mi texto en inglés.	X		X		X		
20	Analizo mi texto de acuerdo a los criterios de evaluación con el fin de autoevaluar mi producto.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3:</b> Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
21	Identifico acontecimiento y hechos y personajes de un texto en inglés	X		X		X		
22	Reconozco la estructura y el vocabulario de un texto en inglés.	X		X		X		
23	Identifico las ideas primarias y secundarias de texto en inglés	X		X		X		
24	Identifico frases y expresiones dentro del contexto de la lectura.	X		X		X		
25	Explico el tema y el propósito de la lectura.	X		X		X		
26	Sintetizo información a través de un resumen	X		X		X		

27	Respondo preguntas de un texto en inglés.	X		X		X	
28	Opina en inglés de manera oral o escrita sobre el contenido del texto en inglés.	X		X		X	
29	Organizo mi texto de acuerdo a mi experiencia.	X		X		X	
30	Identifico las características de texto y su género.	X		X		X	

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** De la evaluación efectuada al instrumento que mide a la variable aprendizaje del inglés, se confirma que las puntuaciones obtenidas en base a los criterios de pertinencia, relevancia y claridad han demostrado una alta percepción de aplicabilidad; por lo que, se puede concluir que el instrumento garantiza lo que se quiere medir.

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

**Apellidos y nombres del juez validador.** Dr German Vicente Garay Flores           DNI: 10790283

**Especialidad del validador:** Metodólogo

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

**Lima 30 de junio del 2022**

-----  
**Dr German Vicente Garay Flores**



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, QUISPE DIAZ ROXANA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ATE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "La gamificación y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de la institución educativa de nivel secundario de la provincia de Lima 2022", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

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

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

Nombres y Apellidos	Firma
ROXANA QUISPE DIAZ <b>DNI:</b> 44069591 <b>ORCID</b> 0000-0001-5841-2081	Firmado digitalmente por: QQUISPEDI12 el 05-08- 2022 22:09:42

Código documento Trilce: TRI - 0393159

**"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"**

**Lima, 01 de Junio del 2022**

**Carta de Presentación N° 365 – 2022 – UCV – VA – EPG – F06L03/J**

Señor(a)  
Mg. Francisco Ninaquispe Gil  
**I.E. N°1264 Juan Andrés Vivanco Amorin**  
Director  
Presente.-

De nuestra consideración:

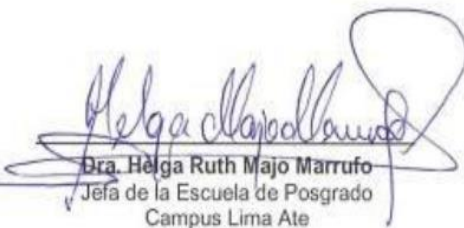
Es grato dirigirme a usted, para presentar a **QUISPE DIAZ ROXANA** con N° DNI 44069591 y código de matrícula N° **7002651930**, estudiante del programa de **Maestría en Psicología Educativa** quien se encuentra desarrollando el trabajo de investigación (Tesis):

**LA GAMIFICACIÓN Y EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DE INGLÉS EBR- SECUNDARIA- LIMA 2022**

En ese sentido, solicito a su persona otorgar el permiso y brindar las facilidades a nuestro estudiante, a fin de que pueda desarrollar su trabajo de investigación en la institución que usted representa. Los resultados de la presente investigación serán alcanzados a su despacho, luego de finalizar la misma.

Atentamente.

---



**Dra. Helga Ruth Majo Marrufo**  
Jefa de la Escuela de Posgrado  
Campus Lima Ate