



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
ESPECIALIDAD EN DOCENCIA DEL INGLÉS COMO
LENGUA EXTRANJERA**

**Gamificación e-learning y la competencia oral del idioma inglés
en estudiantes universitarios, 2024**

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA**

AUTOR:

Ramirez Purizaca, Mario Rodolfo (orcid.org/0009-0007-9515-465X)

ASESOR:

Dr. Vasquez Reyes, Luis Angel (orcid.org/0000-0002-7531-2784)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

TRUJILLO – PERÚ

2024

DEDICATORIA

A mis padres, mi motivación, los amo. A todos mis queridos alumnos que conocí durante todos estos años desde que empecé mi carrera como docente, ya que también aprendí mucho de ellos. A Sana Minatozaki, mi inspiración.

Mario Ramirez

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Cesar Vallejo por permitirme crecer profesionalmente y darme la oportunidad de llevar esta 2da especialidad de inglés.

Mario Ramirez

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DOCENCIA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, VASQUEZ REYES LUIS ANGEL, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DOCENCIA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "Gamificación e-learning y la competencia oral del idioma inglés en estudiantes universitarios, 2024", cuyo autor es RAMIREZ PURIZACA MARIO RODOLFO, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15%, 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 el Trabajo Académico II 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.

TRUJILLO, 01 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
VASQUEZ REYES LUIS ANGEL DNI: 43116295 ORCID: 0000-0002-7531-2784	Firmado electrónicamente por: LVASQUEZR1 el 23- 07-2024 01:08:44

Código documento Trilce: TRI - 0785004

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DOCENCIA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, RAMIREZ PURIZACA MARIO RODOLFO estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DOCENCIA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "Gamificación e-learning y la competencia oral del idioma inglés en estudiantes universitarios, 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

1. No ha sido plagiado 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 publicado, ni presentado 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
MARIO RODOLFO RAMIREZ PURIZACA DNI: 44534706 ORCID: 0009-0007-9515-465X	Firmado electrónicamente por: MRAMIREZP15 el 01- 07-2024 10:46:00

Código documento Trilce: TRI - 0784928

ÍNDICE

CARÁTULA	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	
ÍNDICE DE.....	ii
ÍNDICE DE TABLAS	iii
ÍNDICE DE FIGURAS	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT.....	vi
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. MÉTODO.....	13
3.1 Tipo y diseño de investigación	13
3.2 Variables y operacionalización.....	14
3.3 Población, muestra, muestreo, unidad de análisis	15
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	15
3.5 Procedimientos	17
3.6 Método de análisis de datos	17
3.7 Aspectos éticos.....	17
IV. RESULTADOS	18
V. DISCUSIÓN.....	27
VI. CONCLUSIONES	31
VII. RECOMENDACIONES.....	33
REFERENCIAS	34
ANEXOS.....	39

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Operacionalización de la variable gamificación e-learning.....	14
Tabla 2: Operacionalización de la variable competencia oral	14
Tabla 3: Muestra de estudiantes de inglés a distancia	15
Tabla 4: Validez por juicio de expertos.....	16
Tabla 5: Confiabilidad de la encuesta gamificación e-learning	16
Tabla 6: Confiabilidad de la encuesta competencia oral.....	17
Tabla 7: Frecuencia de la variable gamificación e-learning	18
Tabla 8: Frecuencia de las dimensiones de la variable gamificación e-learning ...	19
Tabla 9: Frecuencia de la variable competencia oral	20
Tabla 10: Frecuencia de las dimensiones de la variable competencia oral	21
Tabla 11: Prueba de normalidad de las variables y dimensiones de gamificación e-learning y competencia oral.....	22
Tabla 12: Relación de la muestra no paramétrica, según Spearman, entre las variables gamificación e-learning y competencia oral.	23
Tabla 13: Magnitudes de correlación según valores del coeficiente de Spearman.....	23
Tabla 14: Relación de la muestra no paramétrica, según Spearman, entre las dimensiones comprensión auditiva a través de Lyrics training y comprensión oral del idioma inglés.....	24
Tabla 15: Relación de la muestra no paramétrica, según Spearman, entre las dimensiones comprensión auditiva a través de Voscreen y comprensión oral del idioma inglés.....	24
Tabla 16: Relación de la muestra no paramétrica, según Spearman, entre las dimensiones expresión oral a través de Flipgrid y la expresión oral del idioma inglés	25
Tabla 17: Relación de la muestra no paramétrica, según Spearman, entre las dimensiones comprensión auditiva a través de Quizizz y comprensión oral del idioma inglés.....	26

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Diseño de la investigación.....	13
Figura 2: Niveles de la variable gamificación e-learning.....	18
Figura 3: Niveles de las dimensiones de la gamificación e-learning.....	19
Figura 4: Niveles de la variable competencia oral.....	20
Figura 5: Niveles de las dimensiones de la competencia oral.....	21

RESUMEN

En el estudio realizado se consideró el objetivo global "Determinar la relación que existe entre la gamificación e-learning y la competencia oral del idioma inglés en estudiantes universitarios 2024", Este objetivo se justificó por la preocupación en mejorar la competencia oral en inglés de los estudiantes universitarios mediante el uso de estrategias innovadoras como la gamificación. La pesquisa utilizó una metodología cuantitativa, con diseño no experimental aplicado de manera transversal y alcance correlacional. Se interactuó con una muestra seleccionada de 40 discentes de educación universitaria, a quienes se les administró un cuestionario para cada una de las variables. Los resultados señalan un valor de significancia (Sig.) $p = 0,000 < 0,05$, por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Se obtuvo un índice de correlación de $Rho = 0,762$ entre las dos variables. En consecuencia, se concluyó que existe una correlación significativa buena entre la gamificación en e-learning y la competencia oral del idioma inglés en los estudiantes universitarios. Este hallazgo subraya la efectividad de la gamificación como una estrategia pedagógica innovadora que puede mejorar significativamente la competencia oral en inglés, resaltando su potencial como herramienta educativa en el contexto universitario, contribuyendo así a la mejora de las habilidades comunicativas en una segunda lengua.

Palabras clave: Aprendizaje, comprensión, e-learning, expresión, gamificación.

ABSTRACT

The study aimed to determine the relationship between e-learning gamification and oral competence in English among university students in 2024. The research was justified by the concern to improve the oral competence in English of university students through innovative strategies such as gamification. A quantitative methodology was used, with a non-experimental design applied transversally and a correlational scope. A selected sample of 40 university students was surveyed, administering a questionnaire for each of the variables. The results indicate a significance value (Sig.) $p = 0.000 < 0.05$, therefore rejecting the null hypothesis and accepting the alternative hypothesis, with a correlation index of $Rho = 0.762$ between the two variables. Consequently, it was concluded that there is a good significant correlation between e-learning gamification and oral English proficiency among university students. This finding highlights the effectiveness of gamification as an innovative pedagogical strategy that can significantly improve oral English proficiency, emphasizing its potential as an educational tool in the university context. This, in turn, contributes to the improvement of communication skills in a second language.

Keywords: Comprehension, e-learning, expression, gamification, learning.

I. INTRODUCCIÓN

En el entorno internacional, el horizonte educativo ha sido formado debido al veloz progreso tecnológico y la manera como se incorpora al proceso de asimilación de conocimiento. Siendo así una notable transformación impulsada por la sinergia entre la tecnología y la pedagogía. Una de las tendencias más prometedoras y dinámicas en este ámbito es la gamificación e-learning. Esta innovadora estrategia y herramienta combina elementos de juegos con la enseñanza, con el propósito de incrementar la motivación, el compromiso y la retención de conocimientos. En el contexto internacional, la gamificación ha surgido como una respuesta a la creciente demanda de métodos educativos más atractivos y eficaces. Según menciona Lara (2019) Estados Unidos, Reino Unido, Australia y Canadá, son solo algunos de los países que han liderado la adopción de estrategias en entornos educativos virtuales. La convergencia entre tecnología y juegos ha proporcionado a educadores una herramienta poderosa para comprometer a los educandos en mejores prácticas de aprendizaje que sean gratificantes, interactivas y dinámicas. Dicho esto, la educación en el idioma inglés ha sido beneficiada por la gamificación. Dada la naturaleza del idioma, requiere una práctica constante y motivación intrínseca, lo que va de la mano con los principios de la gamificación. Esta tendencia está dejando una huella significativa en el panorama educativo, promoviendo así una forma de aprender más participativa, inmersiva y efectiva. Esto tomó la importancia debida en el contexto de la pandemia del año 2020, cuando la educación a nivel internacional, incluyendo la peruana, fue impactada por la suspensión de clases en persona, con lo que, se tuvo que optar por clases virtuales que puedan ayudar a que los educandos no sean afectados en su proceso de aprendizaje. Con ello, las clases virtuales son una alternativa viable que sirve para contrarrestar la falta de las clases presenciales.

A nivel nacional, en el Perú, la educación se percibe como una piedra angular del desarrollo y progreso del país. Con ello, la búsqueda de metodologías pedagógicas efectivas y eficientes se ha intensificado, especialmente en el ámbito educativo de idiomas extranjeros, como el inglés, específicamente la competencia oral establecida por el Ministerio de Educación (2010) como la habilidad que busca fomentar la capacidad de interactuar mediante la comprensión y expresión oral. En un mundo cada vez más interconectado, dominar el inglés se ha vuelto en un activo

invaluable tanto para los estudiantes como para los profesionales peruanos. Así, aprender el idioma extranjero se ha vuelto una necesidad imperante, importante tanto en el ámbito individual como en el laboral. Esta tendencia ha encontrado en el contexto peruano, donde la diversidad cultural y lingüística es una característica distintiva, una buena alternativa que es sumamente útil en el proceso de adquisición de saberes. La gamificación en el e-learning se presenta como una estrategia y herramienta prometedora para abordar esta necesidad, al proporcionar un entorno interactivo y estimulante que estimula a los educandos para que participen de manera más vital y dinámica en su proceso de adquisición de conocimiento.

A nivel local, en la ciudad de Lima, esta tendencia educativa no pasa desapercibida. Iquise (2020) menciona que la gamificación se transformará en un recurso indispensable en el porvenir, debido a que su uso ofrece ventajas innovadoras en el aula, cambiando de alguna manera la educación tradicional que se ve hoy en día. Con una población diversa y una creciente demanda de habilidades lingüísticas, la gamificación en la adquisición de conocimiento del inglés se volvió en una estrategia clave. La riqueza cultural de la ciudad y la necesidad de competencias lingüísticas internacionales han llevado a instituciones educativas y docentes a explorar enfoques pedagógicos más dinámicos y envolventes. La implementación de estrategias gamificadas ha generado un impacto significativo e importante en la enseñanza del inglés, generando así un entorno interactivo y estimulante que motiva a los educandos a comprometerse de manera dinámica en su proceso educativo.

Por lo tanto, considerando la problemática general identificada, se formula esta incógnita: ¿Qué relación existe entre la gamificación e-learning y la competencia oral del idioma inglés en discentes, 2024? Y los siguientes problemas específicos: ¿Qué relación existe entre la comprensión auditiva a través de Lyrics training y la expresión oral del idioma inglés en discentes, 2024?, ¿Qué relación existe entre la comprensión auditiva a través de Voscreen y la comprensión oral del idioma inglés en discentes, 2024?, ¿Qué relación existe entre la expresión oral a través de Flipgrid y la expresión oral del idioma inglés en discentes, 2024?, ¿Qué relación existe entre la comprensión auditiva a través de Quizizz y la comprensión oral del idioma inglés en discentes, 2024?

Tenemos como justificación el que da información, conceptos y teorías que apoyan y contrastan de manera adecuada. Así, por lo mencionado por Steeter (2011) al inglés como el idioma que es reconocido como el idioma de la comunicación global. Su justificación es práctica, ya que emplea bases sólidas que permiten comprender el título de la pesquisa. Del mismo modo, el estudio se respalda metodológicamente, dado que permitió lograr los objetivos propuestos a través del uso de una herramienta de evaluación creada para recolectar datos sobre el título de la pesquisa. Además, el instrumento pasó por procesos de validación y confiabilidad, y se desarrolló con un enfoque cuantitativo.

Dicho esto, el objetivo es determinar la relación que existe entre la gamificación e-learning y oralidad en discentes. Y los siguientes objetivos específicos: a) Establecer qué relación existe entre la comprensión auditiva a través de Lyrics training y la oralidad en discentes, 2024 b) Establecer qué relación existe entre la comprensión auditiva a través de Voscreen y la comprensión oral del idioma inglés en discentes, 2024 c) Establecer qué relación existe entre la expresión oral a través de Flipgrid y la expresión oral del idioma inglés en discentes, 2024 d) Establecer qué relación existe entre la comprensión auditiva a través de Quizizz y la comprensión oral del idioma inglés en discentes, 2024.

Así, se formularon la siguiente hipótesis general de investigación: Existe una relación entre la gamificación e-learning y la competencia oral en discentes, 2024. 1) Existe una relación entre la comprensión auditiva a través de Lyrics training y la expresión oral del idioma en discentes, 2024. 2) Existe una relación entre la comprensión auditiva a través de Voscreen y la comprensión oral del idioma inglés en discentes, 2024. 3) Existe una relación entre la expresión oral a través de Flipgrid y la expresión oral del idioma inglés en discentes, 2024. 4) Existe una relación entre la comprensión auditiva a través de Quizizz y la oralidad en discentes, 2024.

II. MARCO TEÓRICO

Luego de una investigación exhaustiva mediante bases de datos, publicaciones y trabajos académicos se han identificado los siguientes estudios que comparten similitudes con la investigación reciente:

En lo que respecta a los antecedentes internacionales, se encontraron a Quizphi (2019) con su pesquisa realizada en Ecuador, tuvo como objetivo establecer la contribución que ofrece la implementación de la gamificación para la adquisición de conocimiento de matemáticas, y que su implementación puede mejorar de manera notable el rendimiento estudiantil de los educandos de un colegio. Se trabajó con una muestra de 30 estudiantes. La metodología que se usó es de tipo experimental, descriptiva y correlacional. Los hallazgos arrojaron que un 32 % de los encuestados tiene un alto conocimiento sobre las TIC, un 27 % hace uso del juego para el desarrollo del razonamiento, utilizan sitios web académicos, su institución cuenta con recursos de software, hardware e internet el cual ayudará al cumplimiento de los objetivos. Se llegó a la conclusión de que la gamificación, como estrategia de aprendizaje, ha demostrado ser efectiva con el fin de elevar el desempeño educativo en el área de polinomios. Hubo un incremento significativo en las notas de los estudiantes después de la implementación del aula metafórica. Se destaca la importancia de proporcionar capacitación a los docentes en el uso efectivo de estas herramientas tecnológicas para maximizar su impacto durante la fase de adquisición de conocimientos.

Según Mora (2022) en su trabajo de investigación desde España, propuso como propósito de la investigación, analizar la viabilidad de utilizar la gamificación como un instrumento pedagógico en la educación. Se trabajó con una muestra de 120 educandos. La metodología usada es de tipo descriptiva, utilizando un enfoque cuali-cuantitativo. Los resultados arrojaron un 40 % de los estudiantes piensan que es crucial implementar nuevos métodos tecnológicos de enseñanza-aprendizaje para motivar a los alumnos, así como un 38 % considera que los docentes deben incorporar la gamificación como una herramienta metodológica innovadora. Se llegó a la conclusión que la mayoría de los educadores ven como fundamental la incorporación de nuevos enfoques tecnológicos durante el avance del conocimiento y la instrucción, especialmente a través de juegos educativos. Es aconsejable que

esta táctica este en consonancia con los propósitos del plan de estudio para maximizar su efectividad en el proceso educativo.

Según Wang (2021) En su trabajo de investigación realizado en India, se propuso evaluar el efecto de la gamificación en las destrezas de comunicación oral y expresión del idioma extranjero. Se trabajó con una muestra de 80 estudiantes. Se usó una metodología de no experimental, con nivel correlacional causal. Los hallazgos arrojaron que un 35 % de los participantes alcanzaron un puntaje medio en oralidad. Además, 40 % demostraron mejoras significativas en sus habilidades de expresión oral debido a la gamificación. Se concluyó que la gamificación influye de manera considerable en la competencia de comunicación verbal de los discentes que fueron sometidos a la prueba de evaluación.

En relación con los antecedentes a escala nacional, Bautista (2019) investigación realizada en Lima, tuvo como objetivo determinar si la gamificación tiene un impacto positivo en la producción verbal de los discentes de secundaria. Se utilizó una muestra de 40 discentes. La perspectiva metodológica del estudio fue causal correlacional, tipo básico y diseño no experimental. Los resultados arrojaron que 25 % de los estudiantes estaban en inicio, 45 % proceso, 20 % logrado y 10 % destacado. Concluyendo que la gamificación influye positivamente en las habilidades orales de los estudiantes. Asimismo, se enfatiza el creciente la aplicación de la gamificación en los años recientes, ya que resulta altamente atractiva para los educandos al ofrecerles reconocimiento en el contexto de una competencia, lo cual les resulta muy motivador.

También, López (2020) en su trabajo realizado en Lima, tuvo como objetivo utilizar el plan de la gamificación mediante herramientas para potenciar la adquisición de conocimiento del inglés en los educandos. Se trabajó con una muestra de 33 estudiantes. La metodología adoptada se enmarca en un enfoque cuantitativo con diseño cuasiexperimental. Los hallazgos indican que el uso de aplicaciones de gamificación mejora significativamente la obtención del dominio de un idioma extranjero en discentes de secundaria. Esto es, un 37 % de los discentes mostraron un avance notable en la adquisición de conocimiento del inglés, mientras que un 42 % de los estudiantes demostraron un aumento en su motivación para aprender el idioma debido a las aplicaciones de gamificación. Se llegó a la conclusión de que la implementación de la gamificación mediante aplicaciones tiene

un efecto notable en el proceso de obtención de saberes en los educandos de nivel superior.

Según Ramirez (2022) en su investigación realizada en Lima, se propuso evaluar en qué medida la gamificación impacta en la destreza de comunicación verbal de una segunda lengua de los discentes del colegio. Usando una metodología de naturaleza básica cuantitativo. Además de ser correlacional causal y no experimental. Los resultados arrojaron que Los resultados descriptivos arrojaron que la gamificación se encontraba en un nivel moderado (35 %) y la expresión oral estaba en un nivel intermedio (65 %). Se llegó a la conclusión de la gamificación tiene un impacto notable en la habilidad de expresarse en un idioma extranjero, con lo que la gamificación juega un rol crucial en el progreso de aptitudes durante el proceso educativo del educando.

Para fundamentar la variable gamificación e-learning los creadores de videojuegos introdujeron el concepto de gamificación. Se refiere a Nick Pelling, alrededor del año 2002. En un principio se utilizó en el contexto de sistema de recompensas y reputación de software, con lo que se incorporaban elementos como marcadores, distinciones, etapas y rankings. (Deterding, 2011). Respecto a su significado, hay varias interpretaciones de la gamificación, pero todas convergen en que implica la utilización de tácticas, componentes y características propias de los juegos en entornos no relacionados con el entretenimiento, con el fin de estimular la conducta de una persona, avivando su curiosidad y determinación para alcanzar un objetivo específico.

Según Kapp (2012), la gamificación emplea los principios y las dinámicas de los juegos con el propósito de captar la atención, estimular la motivación y cautivar a las personas, con el fin de convertir una tarea monótona y desinteresante en una experiencia gratificante y amena. Villalustre (2015) afirma que la gamificación nos ofrece la oportunidad de incorporar un enfoque que aporte entretenimiento, atracción y emoción a todas las labores o tareas.

Siguiendo a Zichermann (2010), la gamificación implica la fusión del enfoque y las reglas de los juegos para abordar cuestiones. Así mismo, según la perspectiva de Kim (2011), se trata de una metodología lúdica que potencia la dinámica y el atractivo de las actividades para el usuario.

Por otra parte, de acuerdo con Ramirez (2014) y Contreras (2016), gamificar implica la implementación de tácticas que provienen del pensamiento y utilizar las reglas y dinámicas de los juegos en contextos que no están directamente relacionados al juego, con el propósito de inducir ciertos patrones de conducta en las personas. De igual manera, Marín (2013) indican que la gamificación es percibida como una táctica que permite establecer una relación particular con las personas que la usan, estimular una modificación en el comportamiento o comunicar una información o aviso.

Desde un enfoque tecnológico, Chou (2014) la conceptualiza como la capacidad para integrar en la vida diaria o en labores productivas todos los elementos que hacen atractivos y cautivantes a los videojuegos.

En la actualidad, el término de gamificación ha ido ganando más importancia y destaque en el ámbito del aprendizaje, especialmente entre las nuevas generaciones de estudiantes que tienen un enfoque rápido e inmediato en el procesamiento de la información. Estos alumnos valoran que su avance sea incentivado por recompensas al momento y, en última instancia, tienen una preferencia por adquirir conocimientos de manera lúdica.

En el contexto de la gamificación al adquirir una lengua extranjera, cuando se dan distintivos o premios, Buckingham (2019) admite que su utilización está actuando como un estímulo y puede de este modo funcionar como una forma de evaluar el curso. Un ejemplo análogo de un sistema de recompensas sería cuando el profesor reconoce públicamente a un estudiante dándole una estrella dorada.

Según Glover (2012), el uso de mecanismos de reconocimiento o distintivos debería estimular los educandos en actividades de mayor reto, como, por ejemplo, la elaboración de un trabajo de investigación, y nunca debe reemplazar la necesidad de realizar un examen. Según Mecce (2006) si esto sucede, el proceso de aprendizaje real podría verse comprometido.

Se exponen las diversas dimensiones de gamificación e-learning: comprensión auditiva a través de Lyrics training, comprensión auditiva a través de Voscreen, expresión oral a través de Flipgrid, comprensión auditiva a través de Quizizz. En cuanto a la primera dimensión, comprensión auditiva a través de Lyrics training, Mills (2010) menciona que el propósito principal en este juego es que los usuarios completen un ejercicio de llenar espacios utilizando la transcripción de la

letra debajo del video. Según Ziegler (2016), hay varios modos en Lyrics training, entre ellos el modo Karaoke, que muestra las letras dentro del video musical. Cuando se presiona el botón de pausa, los estudiantes pueden pausar el video musical para repetir una línea presionando la tecla de retroceso. En el modo de juego, los estudiantes tienen que llenar los espacios en blanco escribiendo o eligiendo la palabra correcta de una lista. Cuando los estudiantes no pueden llenar el espacio en blanco al final de la letra, el video musical se pausa. En el modo de ejercicio, el profesor puede elegir las palabras que se dejan en blanco. El profesor puede crear el ejercicio basado en el nivel que ha elegido. El profesor puede decidir si los estudiantes deben escribir las palabras faltantes, seleccionar de una lista o elegir entre dos opciones.

Según Nadig (2020), la comprensión auditiva es el aprendizaje y la interpretación del lenguaje hablado. A través de la escucha, los estudiantes pueden interpretar un idioma hablado. Por lo tanto, la comprensión de la escucha llevará a los estudiantes a aprender las demás habilidades. Hruby (2019) afirma que los medios como los videos pueden incrementar la motivación de los estudiantes y despertar su interés cuando practican la escucha. En otras palabras, los estudiantes mejorarán su proceso de comprensión auditiva a través de videos musicales.

Considerando que el inglés es idioma extranjero para los estudiantes de idiomas, muchos de ellos enfrentan dificultades cuando escuchan el audio. Hamouda (2019) dice que los problemas de comprensión auditiva están relacionados con la motivación y enfoque de los discentes. Bingol (2018) afirma que el acento de los hablantes y el vocabulario desconocido son factores que afectan la comprensión auditiva. Las dificultades externas incluyen la calidad del audio y las condiciones del aula. Gilakjani (2016) revela que las dificultades de comprensión auditiva son la duración de la escucha y la calidad de los materiales grabados.

El hecho de que este software permita crear materiales a medida a partir de videos de YouTube lo convierte en un recurso idóneo para cumplir el propósito de enseñar lenguaje con un propósito específico. Como se mencionó anteriormente, encontrar material adecuado para enseñar lenguaje con propósitos específicos puede ser una tarea compleja; en este caso, cuanto más específico es el

vocabulario, más difícil es encontrarlo. Por lo tanto, esta herramienta es una excelente aliada para los profesores de lenguaje con fines específicos que deseen introducir nuevas formas de lenguaje de campos muy específicos como ingeniería, medicina, derecho, negocios o educación, entre otros, de una manera entretenida y desafiante que requiere que los estudiantes se concentren en una tarea.

En la segunda dimensión, comprensión auditiva a través de Voscreen, Iscan (2011) menciona que la conexión entre la aplicación Voscreen y el rendimiento oral de inglés radica en que cuando los estudiantes la utilizan, les ayuda a elevar su nivel de desempeño en el idioma inglés y a dominarlo. También menciona que esta aplicación contribuye a mejorar la pronunciación y habilidades auditivas al introducir videos; además, tiene numerosos beneficios, como aumentar la motivación en la educación del idioma y enriquecer el vocabulario.

Según Taylan (2019), Voscreen es una aplicación web y móvil utilizada en la educación de idiomas extranjeros. La aplicación Voscreen ha sido elegida porque tiene un papel significativo en el desarrollo del desempeño oral. Como sabemos, hablar es la habilidad que debemos dominar a través de una conversación con otros. Sin embargo, los estudiantes no pueden tener una conversación sin ayuda en la pronunciación, el aprendizaje de palabras y nuevo vocabulario, la creación de oraciones, o incluso en la gramática. Si los estudiantes desean desarrollar su desempeño oral, deben considerar el aprendizaje del inglés como una pasión, además de utilizar la aplicación Voscreen a diario, al menos una vez al día. Entonces, el estudiante notará mejoras significativas en la forma en que se presenta. Otra forma es enfocarse en cosas que hagan que los docentes se sientan seguros. Por ejemplo, empezar con un tema que los estudiantes se sientan cómodos. Esta técnica construirá la confianza y experiencia de los estudiantes al presentar su mensaje. Gradualmente, los estudiantes dejarán de traducir palabras en sus mentes y hablarán con fluidez y confianza.

En la tercera dimensión, expresión oral a través de Flipgrid, Johnson (2018) investigó los efectos de Flipgrid y los portafolios digitales en la comunicación y el involucramiento de los estudiantes en un salón de arte visual de secundaria. Los resultados revelaron que Flipgrid estimula a los discentes introvertidos a ser parte de las discusiones con sus compañeros. Hubo una muy buena respuesta por parte de los estudiantes. Los estudiantes afirmaron que Flipgrid es una buena plataforma

para practicar inglés, ya que podían recibir retroalimentación a través de la plataforma digital, lo cual es menos intimidante.

Flipgrid es una red de aprendizaje colaborativo que hace que los educandos puedan crear y distribuir videos cortos. Los profesores pueden crear "grids" (espacios de interacción) y asignar tareas que requieran que los estudiantes respondan a preguntas o realicen actividades relacionadas con la escucha comprensiva.

Ker (2021) menciona en su trabajo de investigación que el uso de Flipgrid logró en un grupo de estudiantes una actitud positiva hacia el uso de Flipgrid para aprender habilidades de habla en inglés. Afirma que Flipgrid ha facilitado una oportunidad para experimentar un enfoque novedoso de adquisición de saberes en un entorno divertido que fomenta el aprendizaje centrado en el estudiante y que se alinea con los métodos y destrezas de aprendizaje de los estudiantes más jóvenes. Flipgrid puede contribuir a aumentar la confianza de los estudiantes al hablar inglés y en la reducción de la ansiedad durante la comunicación oral. Y en la cuarta dimensión, comprensión auditiva a través de Quizizz, Zhao (2019) investigó la aplicación de Quizizz en una clase para incorporar un enfoque de aprendizaje lúdico. De acuerdo con el autor de esta pesquisa, los estudiantes disfrutaban utilizando Quizizz, ya que la integración de elementos entretenidos e interactivos contribuye a mantener su interés. Los estudiantes expresaron que su característica favorita de Quizizz era la tabla de líderes, ya que les entusiasma competir y esforzarse por mejorar su rendimiento. es una herramienta educativa que tiene como base la gamificación, con lo que el profesor puede crear cuestionarios, actividades para de este modo evaluar el nivel de comprensión de los educandos sobre una variedad de temas, incluida la comprensión auditiva en inglés.

Los profesores pueden crear cuestionarios con preguntas relacionadas con la comprensión auditiva y asignarlos a sus estudiantes. Los estudiantes pueden completar los cuestionarios en tiempo real y recibir retroalimentación inmediata.

Al investigar sobre la variable competencia oral, el Minedu (2009), dentro del DCN, indica sobre habilidades de comunicación oral buscan fomentar la capacidad de interactuar mediante el entendimiento y comunicación verbal. Este desarrollo se realiza en diversos escenarios de comunicación, con objetivos relacionados a situaciones cotidianas tanto en el entorno cercano y comunitario del estudiante.

La aptitud oral en la segunda lengua implica la habilidad para llevar a cabo intercambios verbales que comprenden la comprensión, asimilación y empleo oral de dicha lengua. Esto se traduce en un fortalecimiento de la capacidad comunicativa, lo que a su vez resulta en un dominio efectivo del idioma para su aplicación en contextos de comunicación auténtica.

Para el Minedu (2017) la habilidad oral del idioma extranjero implica desarrollar y procesar la adquisición de la destreza para comunicarse verbalmente mediante el inglés. Implica una evolución de las habilidades interactivas necesarias para la comprensión y expresión oral. En otras palabras, se refiere a participar de manera espontánea en una conversación, comprendiendo lo que se oye y respondiendo adecuadamente verbalmente.

De acuerdo con Benavides (2013), el expresarse en el idioma extranjero se refiere a la habilidad para comunicar pensamientos, emociones y sentimientos mediante la expresión oral, convirtiendo conceptos en la expresión oral y una comprensión efectiva de lo que se oye. La verdadera competencia en esta habilidad se alcanza cuando se pueden articular mensajes con fluidez, una pronunciación precisa y una gramática correcta.

De acuerdo con Mercado (2014), la competencia oral se divide esencialmente en dos componentes: la manera como nos comunicamos y nuestra capacidad de escuchar. Este aspecto también es válido en el marco del modelo de habilidades comunicativas. El progreso de la capacidad verbal en inglés implica el progreso en la comunicación verbal en un intercambio dinámico entre el hablante y el oyente, donde cada uno cumple un rol particular. El emisor debe traducir el mensaje a un lenguaje adecuado, y el destinatario debe interpretarlo.

Para el M.E.(2009), la comprensión conlleva el escuchar y entender textos hablados en distintos contextos de comunicación con diversos interlocutores. Así, la persona participa en una interacción comunicativa utilizando de forma efectiva tanto los elementos verbales como los no verbales del idioma inglés. Según Brenes (2011), La habilidad de entender lo que se escucha surge como una aliada esencial de la habilidad de hablar para lograr una comunicación efectiva. Esto requiere interpretar de manera activa lo que se oye y articular una respuesta de forma inmediata. Según Garrido (2006), una de las áreas de gran relevancia en el proceso de instrucción de una lengua foránea es la comprensión auditiva, la cual está

estrechamente vinculada a la pronunciación. La instrucción del ritmo, la entonación y la precisa articulación, es en lo que se centra la atención.

La habilidad de comunicación oral se enfoca en transmitir información verbalmente pensamientos y emociones con precisión, Habilidad para expresarse de manera fluida y coherente, empleando adecuadamente tanto los elementos verbales como no verbales del idioma inglés. Según León (2014), la capacidad de hablar es una destreza que la humanidad ha cultivado para comunicar conceptos, pensamientos y palabras con significados particulares. Esta capacidad se perfecciona a través de la interacción social al emitir mensajes orales con el propósito de comunicar de manera significativa. La habilidad de hablar es el vehículo por el cual nos comunicamos durante el intercambio social. Su objetivo es expresar nuestros pensamientos y adquiere una connotación y relevancia específica en función del bagaje de conocimientos del receptor.

La expresión oral implica la capacidad de comunicarse verbalmente, ya sea en una conversación o al realizar un discurso. La persona que posee esta habilidad transmite información mediante comunicación verbal. Debido a su naturaleza, Está íntimamente ligada a la habilidad de entender lo que se escucha, ya que el habla necesita ser recibida y comprendida por la persona que escucha. De acuerdo con González (2009), La capacidad de hablar es una de las cuatro competencias esenciales en el proceso de dominio de una lengua. Se considera una habilidad compleja dentro del ámbito de la comunicación.

Dado que el emisor necesita reflexionar y organizar su respuesta con rapidez para comunicarse efectivamente con su interlocutor, en términos lingüísticos, la habilidad de hablar implica comunicarse efectivamente utilizando palabras expresando sin obstáculos lo que se piensa. Se refiere también al progreso de una de las destrezas implicadas en el proceso de adquirir un idioma, ya sea naturalmente en castellano o de forma deliberada en el caso de un idioma extranjero.

III. METODO

3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación

Se una investigación aplicada, según Nicomedes (2018), se utiliza el conocimiento existente para analizar a fondo la problemática y ofrecer una solución real, como sucede en la gamificación e-learning y la oralidad.

Con enfoque cuantitativo, como lo manifiesta Hernández (2018) Implica el uso de instrumentos con los que se recolectarán datos, junto con la aplicación de procedimientos estadísticos para analizar la información, contestar las preguntas de estudio y confirmar las hipótesis correspondientes.

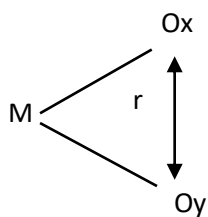
3.1.2. Diseño de investigación

Esta pesquisa es correlacional transversal, no experimental. Dicho esto, no hay una manipulación deliberada de las variables independientes para evaluar cual es su efecto en las otras. (Hernández, 2014).

Es un estudio correlacional transversal, dado que se recogen datos un solo punto temporal. Se describen variables y se analiza su interacción e influencia en ese momento particular (Hernández, 2014). El esquema es:

Figura 1

Diseño de la investigación



Donde:

M = 40 discentes de educación universitaria

Ox = Gamificación e-learning

Oy = Competencia oral

r = Correlación de variables

3.2 Variables y operacionalización

Variable 1: Gamificación e-learning

Según Kapp (2012), la gamificación emplea los principios y las dinámicas de los juegos con el propósito de captar la atención, estimular la motivación y cautivar a las personas, con el fin de convertir una tarea monótona y desinteresante en una experiencia gratificante y amena.

Tabla 1

Operacionalización de la variable gamificación e-learning

V.	D.	I.
Gamificación e-learning	Comprensión auditiva a través de Lyrics training	-Capacidad para identificar palabras de canciones en inglés. -Comprensión global del mensaje de la canción en inglés.
	Comprensión auditiva a través de Voscreen	-Capacidad para comprender frases cortas en inglés. -Comprensión de contenido audiovisual en contexto en inglés
	Expresión oral a través de Flipgrid	- Claridad en la oralidad. - Confianza al hablar en público en inglés.
	Comprensión auditiva a través de Quizizz	- Nivel de comprensión de detalles específicos en inglés. - Habilidad para inferir información en inglés.

Variable 2: Competencia oral

Para el Minedu (2009), la expresión y comprensión oral se refiere al progreso de las habilidades interactivas de entender y expresarse verbalmente; este proceso ocurre en diferentes situaciones del día a día.

Tabla 2

Operacionalización de la variable competencia oral

V.	D.	I.
Competencia oral	Comprensión oral	- Comprensión de contenidos auditivos en inglés. - Participación activa en actividades auditivas en inglés. - Reconocimiento de intenciones y emociones en inglés - Seguimiento de instrucciones orales en inglés
	Expresión oral	- Participación y fluidez. -Interacción y retroalimentación en las actividades. - Variedad de vocabulario en inglés - Pronunciación en inglés

3.3 Población, muestra, muestreo, unidad de análisis

3.3.1 Población: Abarcó 450 discentes de la asignatura de inglés a distancia, de una universidad.

3.3.2. Muestra: El grupo estuvo compuesto por 40 estudiantes universitarios que cursan inglés 4 a distancia.

Tabla 3

Muestra de estudiantes de inglés a distancia

Cantidad de estudiantes	Cantidad
Inglés 4 a distancia	40
Total	40

Datos obtenidos según matrículas de alumnos de inglés 4

3.3.3 Muestreo: Se empleó un muestreo intencional no probabilístico, seleccionando deliberadamente a 40 estudiantes que están cursando el curso de inglés a distancia. Según Sánchez (2018), el muestreo no probabilístico se establece de forma deliberada y no se basa en procedimientos puramente estadísticos, sino que tiene en cuenta las condiciones de accesibilidad durante la fase de pesquisa.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas de recolección de datos

Encuesta: Empleada para investigar las opiniones a través de ítems estructurados, permitiendo realizar las investigaciones pertinentes relacionadas con las variables de estudio.

Observación: La técnica utilizada permitió una observación detallada mientras se recopilan datos y el análisis de su significado en la pesquisa. Mediante sus métodos, se recopilaron numerosos datos utilizados en el estudio.

Fichaje: Se utilizó la técnica de revisión bibliográfica para reunir datos de artículos, revistas académicas y libros sobre las variables.

Instrumentos de recolección de datos

Test: Se usaron preguntas cortas y estructuradas, fundamentadas en dimensiones y elementos, para facilitar el procesamiento de datos. Aplicando un cuestionario de 16 preguntas con formato Likert para cada variable, con el objetivo de recolectar y cuantificar los datos.

Fichas: Esta técnica se utilizó para recopilar, estructurar y luego examinar los datos pertinentes.

Validez

Se llevó a cabo la validación de un instrumento mediante la evaluación de expertos, quienes eran profesionales con un prestigio intelectual y académico reconocido. Se utilizó una validación certificada evaluó los criterios de relevancia, claridad, suficiencia y coherencia. Según Medina y Verdejo (2020), La validez se refiere a la capacidad de una herramienta para evaluar aquello para lo que fue diseñada. La validez se hizo por 3 profesionales expertos. Los hallazgos fueron:

Tabla 4

Validez por juicio de expertos

n°	Nombres y apellidos	Grado	Dictamen
1	Jakline Gicela Leiva Torres	Doctora	Aplicable
2	Paula Santos Aldana Montero	Magister	Aplicable
3	Luis Alberto Preciado Farias	Magister	Aplicable

Confiabilidad

Hubo una prueba preliminar con 20 estudiantes para evaluar la fiabilidad mediante el coeficiente Alfa de Cronbach. El valor 0.92 indica que la fiabilidad es alta para el cuestionario sobre gamificación e-learning y 0,910 para el cuestionario sobre competencia oral en el idioma inglés. Según Hernández (2018), Este coeficiente es una medida que evalúa la consistencia interna del instrumento. Cuando el valor se acerca a uno, indica que las preguntas del instrumento tienen una mayor coherencia entre sí.

Tabla 5

Confiabilidad de la encuesta gamificación e-learning

Alfa de Cronbach	n° de elementos
0.920	20

Tabla 6

Confiabilidad de la encuesta competencia oral

Alfa de Cronbach	n° de elementos
0.910	20

3.5 Procedimientos

Se examinaron las variables para obtener los resultados de los cuestionarios. Luego, se elaboraron preguntas de acuerdo con los indicadores. Estos instrumentos se validaron a través de la revisión por expertos para verificar su fiabilidad y validez. En caso de observaciones, se ajustó el instrumento. Después, Se aplicaron los cuestionarios a los participantes, y lo recopilada se organizó y sistematizó con el fin de ser analizada y comprendida.

3.6 Método de análisis de datos

Hubo un análisis estadístico descriptivo a fin de evaluar los resultados obtenidos y presentarlos de manera clara mediante gráficos y tablas. Para la prueba de hipótesis se empleó estadística inferencial. Durante el tratamiento de información, se usó diversas herramientas digitales como Excel 2019 y SPSS v26.

3.7 Aspectos éticos

Teniendo en cuenta la Resolución n° 0262-2020/UCV, que establece principios éticos generales:

Autonomía: la elección para hacer esta pesquisa fue propia.

Beneficencia: al ofrecer diferentes opciones para resolver los problemas, se trató el bienestar de la población.

Competencia profesional: Se garantizó el rigor científico de la investigación mediante la capacitación en aspectos relacionados con la investigación.

Justicia: Se garantizaron las normas y creencias de la muestra seleccionada, asegurando que sus principios y valores no fueran vulnerados.

No maleficencia: Se llegó a realizar una investigación de ventajas/desventajas para realizar la investigación sin comprometer la integridad de los participantes ni de los discentes.

Respeto intelectual: Se honró los derechos de autor cuando se cita y referencia adecuadamente sus ideas.

IV. RESULTADOS

4.1 Resultados descriptivos

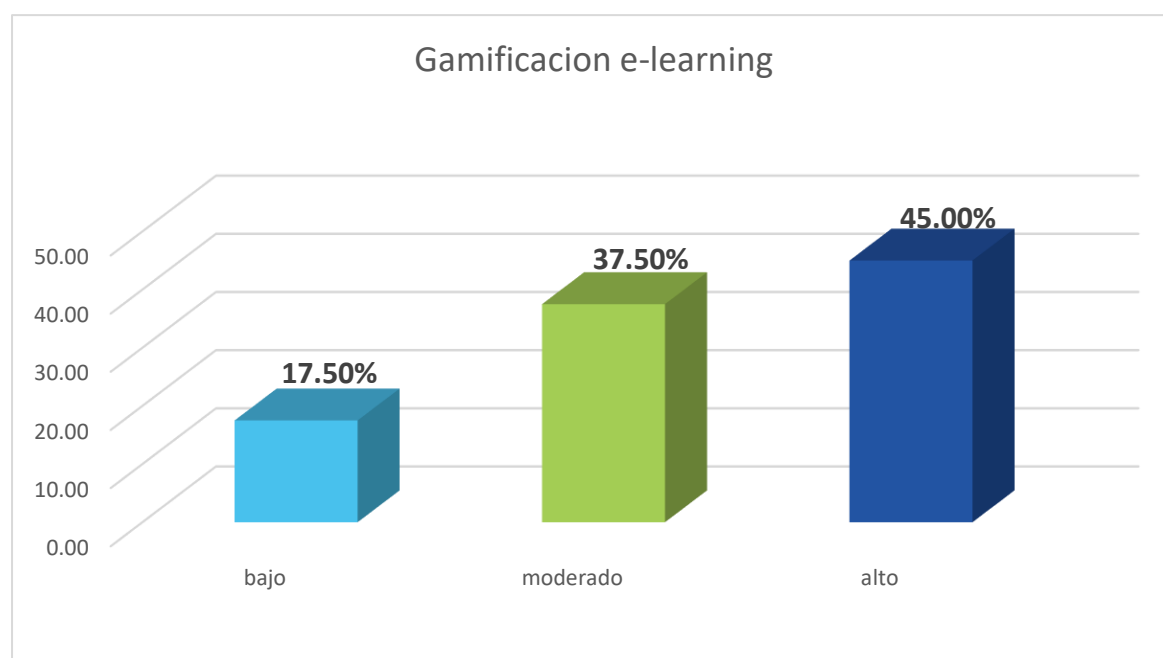
Tabla 7

Frecuencia de la variable gamificación e-learning

	N.	F.	%	% Válido	% acumulado
Válido	Bajo	7	17.50	17.50	17.50
	Moderado	15	37.50	37.50	37.50
	Alto	18	45.00	45.00	45.00
	Total	40	100,00	100,00	100,00

Figura 2

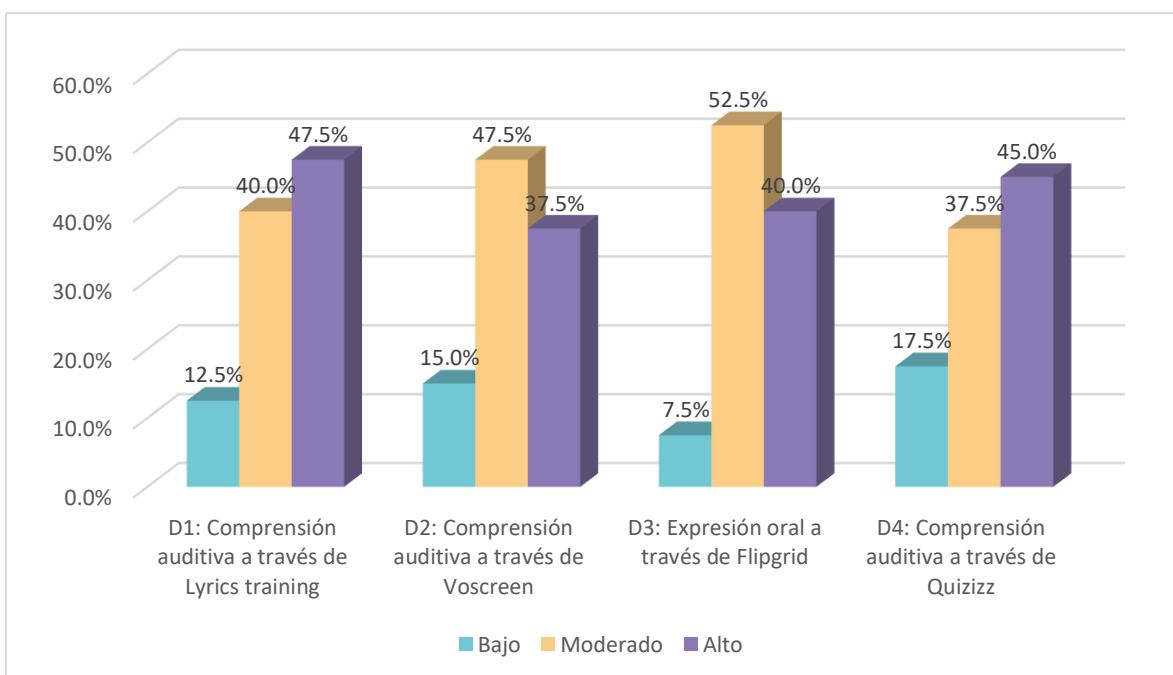
Niveles de la variable gamificación e-learning



En la tabla (7) y la figura (1), se observa que 40 universitarios que aprenden inglés a distancia percibieron la gamificación en e-learning de diversas maneras. Específicamente, se evidenció que el 17.5 % de los estudiantes la considera baja, el 37.5 % moderada, y el 45 % alta. Así, en los estudiantes universitarios que estudian inglés a distancia predomina una gamificación e-learning que la consideran alto.

Tabla 8*Frecuencia de las dimensiones de la variable gamificación e-learning*

Niveles		Frecuencia	% Comprensión auditiva a través de Lyrics	Frecuencia	% Comprensión auditiva a través de Voscreen	Frecuencia	% Expresión oral a través de Flipgrid	Frecuencia	% Comprensión auditiva a través de Quizizz
Válido	Bajo	5	12.50	6	15.00	3	7.50	7	17.50
	Moderado	16	40.00	19	47.50	21	52.50	15	37.50
	Alto	19	47.50	15	37.50	16	40.00	18	45.00
	T.	40	100,00	40	100,00	40	100,00	40	100,00

Figura 3*Niveles de las dimensiones de la gamificación e-learning*

En tabla (8) y figura (2), 40 estudiantes universitarios estudian inglés a distancia percibieron las dimensiones de la gamificación e-learning de diversa manera; dimensión primera “comprensión auditiva a través de Lyrics training” se observa que los estudiantes lo perciben de la siguiente manera: un 12.5 % lo considera bajo, un 40 % moderado, y un 47.5 % alto. Esto sugiere que entre los estudiantes prevalece una comprensión auditiva a través de Lyrics training alto; por otro lado, en la segunda dimensión “comprensión auditiva a través de Voscreen” Se demostró que el 15 % de los estudiantes la percibe baja, el 47.5 % la percibe

moderada, y el 37.5 % la percibe alta. Esto indica que, entre los estudiantes, prevalece una comprensión auditiva a través de Voscreen moderado; luego, en la tercera dimensión “expresión oral a través de Flipgrid” se observó que el 7.5 % la considera baja, el 52.5 % moderada, y el 40 % alta, entonces prevalece una expresión oral a través de Flipgrid moderado; y por último, en la cuarta dimensión “comprensión auditiva a través de Quizizz”, Se demostró que el 17.5 % de los estudiantes la percibe baja, el 37.5 % la percibe moderada, y el 45 % la percibe alta. Esto sugiere que, entre los estudiantes, prevalece una comprensión auditiva a través de Quizizz de nivel alto.

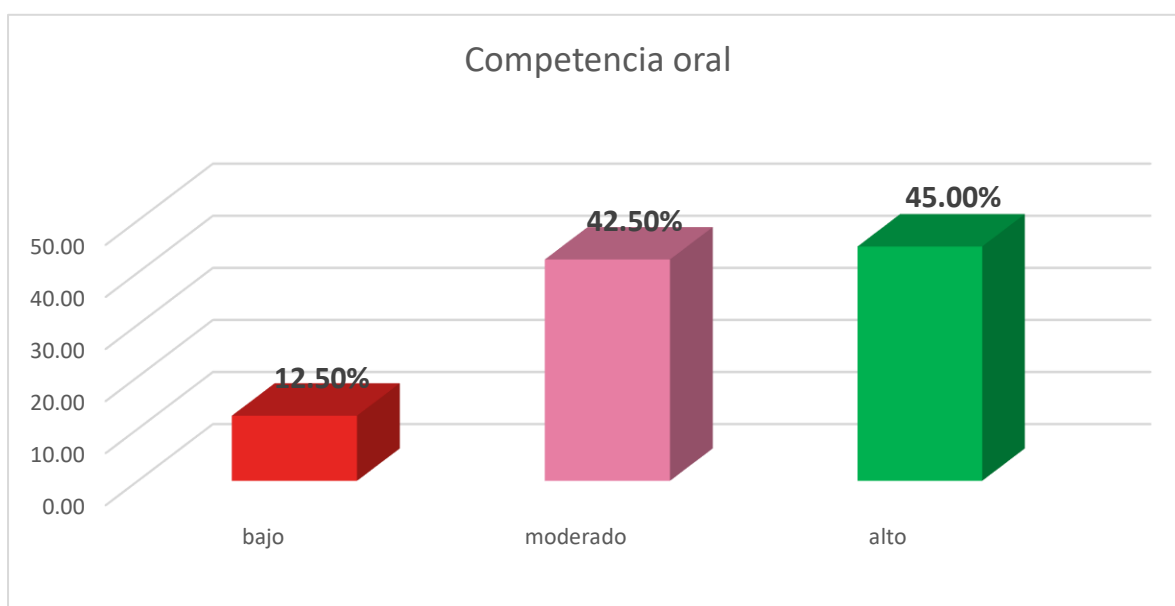
Tabla 9

Frecuencia de la variable competencia oral

	N.	F.	%	% Válido	% acumulado
Válido	Bajo	5	12.50	12.50	12.50
	Moderado	17	42.50	42.50	42.50
	Alto	18	45.00	45.00	45.00
	Total	40	100,00	100,00	100,00

Figura 4

Niveles de la variable competencia oral



En la tabla (9) y la figura (3), 40 estudiantes universitarios que aprenden inglés a distancia percibieron la competencia oral de diversas maneras; el 12.5 % la considera baja, el 42.5 % moderada y el 45 % alta. Por lo tanto, se evidencia que los estudiantes universitarios que estudian inglés a distancia tienen una competencia oral entre moderada y alta.

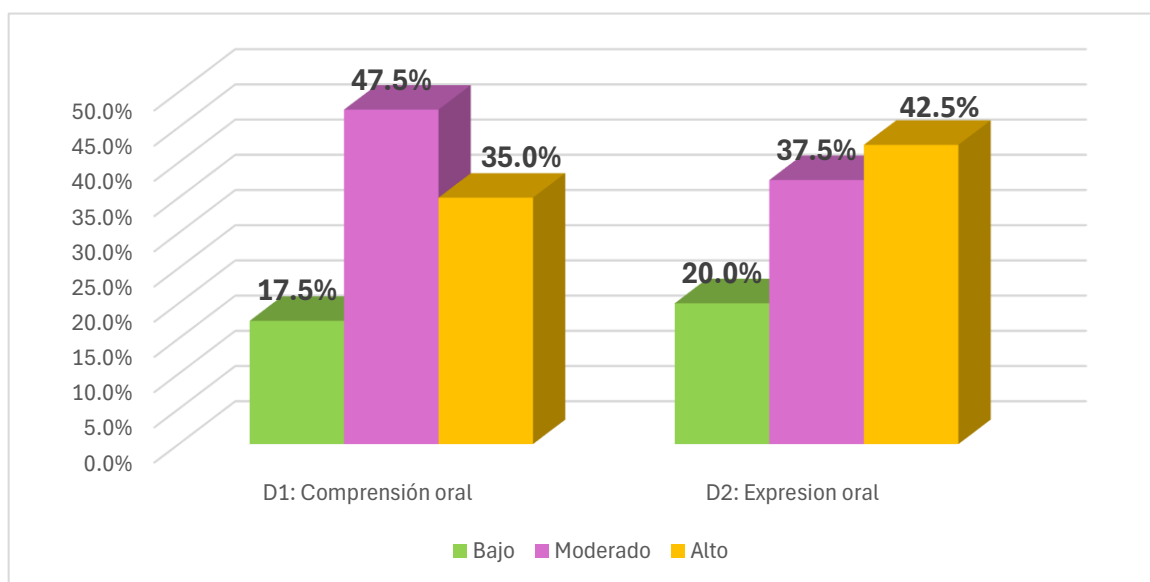
Tabla 10

Frecuencia de las dimensiones de la variable competencia oral

N.		Frecuencia	% Comprensión oral	Frecuencia	% Expresión oral
Válido	Bajo	7	17.50	8	20.00
	Moderado	19	47.50	15	37.50
	Alto	14	35.00	17	42.50
T.		40	100,00	40	100,00

Figura 5

Niveles de las dimensiones de la competencia oral



En la tabla (10) y la figura (4), dimensión 1 "comprensión oral", el 17.5 % de los estudiantes la considera baja, el 47.5 % moderada y el 35.0 % alta, lo que indica que predomina la dimensión moderada de oralidad. En la 2 dimensión, "expresión oral", 20 % la considera baja, el 37.5 % moderada y el 42.5 % alta, con lo que predomina una alta expresión oral.

4.2 Resultados inferenciales

Para el resultado inferencial se consideró:

Sí; p. valor > ,050 → aceptada la hipótesis nula (H₀)

Sí; p. valor ≤ ,050 → rechazada la hipótesis nula (H₁)

Significancia: p. valor = ,050 = 5%

Prueba de hipótesis general

H₀ = No existe una relación entre la gamificación e-learning y la oralidad del idioma inglés en estudiantes universitarios, 2024.

H₁ = Existe una relación entre la gamificación e-learning y la competencia oral el idioma inglés en estudiantes universitarios, 2024.

Tabla 11

Prueba de normalidad – variables y dimensiones de estudio

	Shapiro-Wilk		
	E.	gl	Sig.
V1_Gamificación e-learning	,786	40	,000
V2_Compentencia oral	,794	40	,000
V1_D1 Comprensión auditiva a través de Lyrics training	,786	40	,000
V2_D1 Comprensión oral del idioma inglés	,794	40	,000
V1_D2 Comprensión auditiva a través de Voscreen	,791	40	,000
V2_D1 Comprensión oral del idioma inglés	,783	40	,000
V1_D3 Expresión oral a través de Flipgrid	,789	40	,000
V2_D2 Expresión oral del idioma inglés	,781	40	,000
V1_D4 Comprensión auditiva a través de Quizizz	,782	40	,000
V2_D1 Comprensión oral del idioma inglés	,780	40	,000

De acuerdo con la tabla (11) de prueba de normalidad el grado de libertad (gl) es de 40 < 50 es por ello se utilizó la prueba de S.W. Además, el valor Sig. p. valor de significancia es de 0.00 < 0.05, como resultado, las variables y sus dimensiones respectivas siguen la prueba normal, por esta razón utilizamos la prueba paramétrica la correlación de Spearman (tabla 13).

Tabla 12

Relación de la muestra no paramétrica, según Spearman, entre las variables gamificación e-learning y competencia oral.

			Gamificación e-learning	Competencia oral
Rho de Spearman	Gamificación e-learning	Coeficiente de correlación	1,000	,762**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	40	40
	Competencia oral	Coeficiente de correlación	,762**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	40	40

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Interpretando la tabla (12) de la prueba de hipótesis general, se evidenció un valor de significancia (Sig. p) de 0.000. Así, se descarta la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. En conclusión, la gamificación e-learning tiene un efecto positivo en la competencia oral de una lengua extranjera en los discentes universitarios. Detalles:

Tabla 13

Magnitudes de correlación según valores del coeficiente de Spearman

rho	Magnitud
Entre 0.00 – 0.20	Relación mínima
Entre 0.21 – 0.40	Relación baja
Entre 0.41 – 0.60	Relación moderada
Entre 0.61 – 0.79	Relación buena
Entre 0.80 – 1.00	Relación muy buena

Nota. Adaptado del Manual de Metodología de la Investigación de Moyorga (2022).

En tabla (13) los intervalos de rho, el índice es ,762 con una correlación positiva buena.

Prueba de hipótesis específica 1

H₀ = No existe una relación entre la comprensión auditiva a través de Lyrics training y la expresión oral del idioma inglés en estudiantes universitarios, 2024.

H₀ = Existe una relación entre la comprensión auditiva a través de Lyrics training y la expresión oral del idioma inglés en estudiantes universitarios, 2024.

Tabla 14

Relación de la muestra no paramétrica, según Spearman, entre las dimensiones comprensión auditiva a través de Lyrics training y comprensión oral del idioma inglés

			Comprensión auditiva a través de Lyrics training	Comprensión oral del idioma inglés
Rho de Spearman	Comprensión auditiva a través de Lyrics training	Coeficiente de correlación	1,000	,850**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	40	40
	Comprensión oral del idioma inglés	Coeficiente de correlación	,850**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	40	40

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Interpretando la tabla (14) de la prueba de hipótesis específica 1, se observó un valor de significancia (Sig. p) de 0.000. Por este motivo, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna. En conclusión, la comprensión auditiva a través de Lyrics Training tiene un impacto favorable en la habilidad auditiva en inglés de los estudiantes universitarios. Para ello se hace referencia a la tabla (13) antes mencionada. Al visualizar la tabla (13) con índice de ,850 indica una correlación positiva muy buena.

Prueba de hipótesis específica 2

H_0 = No existe una relación entre la comprensión auditiva a través de Voscreen y la oralidad en discentes, 2024.

H_0 = Existe una relación entre la comprensión auditiva a través de Voscreen y la oralidad en discentes, 2024.

Tabla 15

Relación de la muestra no paramétrica, según Spearman, entre las dimensiones comprensión auditiva a través de Voscreen y comprensión oral del idioma inglés

			Comprensión auditiva a través de Voscreen	Comprensión oral del idioma inglés
Rho de Spearman	Comprensión auditiva a través de Voscreen	Coeficiente de correlación	1,000	,750**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	40	40
	Comprensión oral del idioma inglés	Coeficiente de correlación	,750**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	40	40

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Interpretando la tabla (15) de la prueba de hipótesis específica 2, hay un valor de significancia (Sig. p) de 0.000. Por este motivo, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna. Concluyendo que la comprensión auditiva a través de Voscreen tiene un impacto favorable en la comprensión oral. Para ello se hace referencia a la tabla (13) antes mencionada. Al visualizar la tabla (13) con índice de ,750 indica una correlación positiva buena.

Prueba de hipótesis específica 3

H_0 = No existe una relación entre la expresión oral a través de Flipgrid y la oralidad en discentes, 2024.

H_0 = Existe una relación entre la expresión oral a través de Flipgrid y la oralidad en discentes, 2024.

Tabla 16

Relación de la muestra no paramétrica, según Spearman, entre las dimensiones expresión oral a través de Flipgrid y la expresión oral del idioma inglés.

			Expresión oral a través de Flipgrid	Expresión oral del idioma inglés
Rho de Spearman	Expresión oral a través de Flipgrid	Coefficiente de correlación	1,000	,780**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	40	40
	Expresión oral del idioma inglés.	Coefficiente de correlación	,780**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	40	40

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Interpretando la tabla (16) de la prueba de hipótesis específica 3, se observó un valor de significancia (Sig. p) de 0.000. Por este motivo, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna. En conclusión, la expresión oral a través de Flipgrid tiene un impacto favorable en la expresión oral del idioma inglés en los discentes universitarios. Para ello se hace referencia a la tabla (13) antes mencionada. Al visualizar la tabla (13) con índice de ,780 indica una correlación positiva buena.

Prueba de hipótesis específica 4

H_0 = No existe una relación entre la comprensión auditiva a través de Quizizz y la oralidad en discentes, 2024.

H_0 = Existe una relación entre la comprensión auditiva a través de Quizizz y la oralidad en discentes, 2024.

Tabla 17

Relación de la muestra no paramétrica, según Spearman, entre las dimensiones comprensión auditiva a través de Quizizz y comprensión oral del idioma inglés

			Comprensión auditiva a través de Quizizz	Comprensión oral del idioma inglés
Rho de Spearman	Comprensión auditiva a través de Quizizz	Coeficiente de correlación	1,000	,840**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	40	40
	Comprensión oral del idioma inglés	Coeficiente de correlación	,840**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	40	40

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Interpretando la tabla (17) de la prueba de hipótesis específica 4, se observó un valor de significancia (Sig. p) de 0.000. Por este motivo, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna. En conclusión, que la comprensión auditiva a través de Quizizz tiene un impacto favorable en la comprensión oral. Para ello se hace referencia a la tabla (13) antes mencionada. Al visualizar la tabla (13) con índice de ,840 hay una correlación positiva muy buena.

V. DISCUSIÓN

Al examinar la aprobación de la h.g. “Existe una relación entre la gamificación e-learning y la oralidad en discentes, 2024”, basado en ello se sustentó lo declarado por Kapp (2012) quien menciona que la gamificación emplea los principios y las dinámicas de los juegos con el propósito de captar la atención, estimular la motivación y cautivar a las personas, con el fin de convertir una tarea monótona y desinteresante en una experiencia gratificante y amena. También, con Zichermann (2010), que mencionó que la gamificación implica la fusión del enfoque y las reglas de los juegos para abordar cuestiones. Así mismo, según la perspectiva de Kim (2011), se trata de una metodología lúdica que potencia la dinámica y el atractivo de las actividades para el usuario, como resultado, presento los hallazgos de esta investigación, observándose que en la gamificación e-learning se tiene un nivel alto con 18 (45 %), igual que con la competencia oral con un nivel entre moderado y alto con 17 (42.50 %) y 18 (45 %) de los estudiantes. También se encontró una correlación de Spearman positiva y significativa con $Rho = ,762$ entre variables, que muestran una similitud con los obtenidos por López (2020), quien destacó que la gamificación mediante aplicaciones mejoró notablemente la adquisición del inglés como lengua adicional, con un 37 % de estudiantes mostrando una mejora significativa en el conocimiento del inglés y un 42 % demostrando un aumento en la motivación para aprender el idioma. Además, Ramírez (2022) también encontró que la gamificación impacta significativamente en la oralidad, con una correlación positiva observada en su estudio. Los hallazgos de la presente investigación también reflejan similitudes con Bautista (2019), quien concluyó que la gamificación influye positivamente en las habilidades orales de los estudiantes, evidenciando que la aplicación de gamificación en los años recientes resulta altamente atractiva para los educandos al ofrecerles reconocimiento y motivación en un contexto competitivo. En el estudio de Bautista, el 45 % de los estudiantes se encontraba en proceso de mejorar sus habilidades orales, mientras que el 20 % ya había alcanzado un nivel logrado, lo cual es comparable con el 45 % de los discentes en nuestra investigación que perciben su competencia oral en un nivel alto. Además, los resultados muestran una relación con los estudios de Wang (2021) y Mora (2022), quienes destacaron el aporte de la gamificación mientras se desarrollan las habilidades lingüísticas y motivacionales. En el estudio de Wang, el 40 % de los

estudiantes demostraron mejoras significativas en sus habilidades de expresión oral debido a la gamificación, y Mora encontró que el 38 % de los estudiantes apoyaban la implementación de la gamificación como una nueva herramienta metodológica.

Al examinar la validación de la hipótesis específica 1, que establece "Existe una relación entre la comprensión auditiva a través de Lyrics training y la oralidad en discentes", se fundamentó lo afirmado por Deterding (2011), quien menciona que la gamificación implica la utilización de tácticas, componentes y características propias de los juegos en entornos no relacionados con el entretenimiento, con el fin de estimular la conducta de una persona. Según Kapp (2012), la gamificación emplea los principios y las dinámicas de los juegos con el propósito de captar la atención, estimular la motivación y cautivar a las personas, convirtiendo una tarea monótona en una experiencia gratificante. Villalustre (2015) afirma que la gamificación ofrece la oportunidad de incorporar un enfoque que aporta entretenimiento, atracción y emoción a las labores educativas. Mills (2010) y Ziegler (2016) destacan que Lyrics training utiliza modos interactivos como el Karaoke, que permite a los estudiantes completar ejercicios de llenar espacios, repitiendo líneas y practicando la escucha activa, lo cual mejora significativamente la comprensión auditiva, un aspecto crucial para el avance de la comunicación oral. Según Nadig (2020), la percepción auditiva es fundamental para aprender otras habilidades lingüísticas, y Hruby (2019) agrega que los medios como los videos incrementan la motivación de los estudiantes. En este estudio, se encontró que la competencia auditiva desarrollada mediante Lyrics Training mostró un nivel que osciló entre moderado y alto, con 16 (40 %) y 19 (47.5 %) de discentes respectivamente. Hay un nivel moderado con 19 (47.5 %) y alto 14 (35 %) con la comprensión oral de estudiantes. Arrojó un $Rho = 0.850$ entre ambas variables, indicando una correlación positiva muy buena. Estos resultados son similares a los de López (2020), quien destacó que la gamificación mediante aplicaciones mejoró notablemente la adquisición del inglés como lengua adicional, con un 37 % de estudiantes mostrando una mejora significativa en el conocimiento del inglés y un 42 % demostrando un aumento en la motivación para aprender el idioma. Estos resultados son consistentes con los hallazgos de Bautista (2019) en Lima, donde se observó que el 45 % de los estudiantes estaban en proceso de mejorar sus

habilidades orales y el 20 % ya había alcanzado un nivel logrado. Además, Ramírez (2022) también encontró que la gamificación impacta significativamente en la aptitud de comunicación verbal en inglés, con una correlación positiva observada en su estudio.

Al examinar la aceptación de la hipótesis específica 2 “Existe una relación entre la comprensión auditiva a través de Voscreen y la oralidad en discentes”, se fundamenta en lo afirmado por Iscan (2011), quien menciona que la aplicación Voscreen contribuye a mejorar la pronunciación y habilidades auditivas al introducir videos, además de tener numerosos beneficios, como aumentar la motivación en la educación del idioma y enriquecer el vocabulario. Según Taylan (2019), Voscreen es una aplicación utilizada en la educación de idiomas extranjeros y tiene un papel significativo en el desarrollo del desempeño oral, mejorando la pronunciación y habilidades auditivas. En esta pesquisa, se observó que la comprensión auditiva a través de Voscreen tiene un nivel entre moderado y alto, con 47.5 % y 37.5 % de discentes correspondientemente. En cuanto a la comprensión oral del idioma inglés, se tiene un nivel entre moderado y alto, con 47.5 % y 35 % de discentes respectivamente. La correlación de Spearman arrojó un $Rho = 0.750$ entre ambas variables, indicando una correlación positiva significativa. Estos resultados son consistentes con los hallazgos de Bautista (2019) en Lima, donde se observó que el 45 % de los estudiantes estaban en proceso de mejorar sus habilidades orales y el 20 % ya había alcanzado un nivel logrado.

Al evaluar la aprobación de la hipótesis específica 3 “Existe una relación entre la expresión oral a través de Flipgrid y la oralidad en discentes”, se fundamenta en lo afirmado por Johnson (2018), quien investigó los efectos de Flipgrid y los portafolios digitales en la comunicación y el involucramiento de los estudiantes, revelando que Flipgrid podía estimular a los discentes introvertidos a ser parte de las discusiones y ofrecerles una plataforma menos intimidante para recibir retroalimentación. Ker (2021) también mencionó que Flipgrid facilita un ambiente educativo divertido y enfocado en el alumno, contribuyendo a aumentar la confianza de los estudiantes al hablar inglés y reducir su ansiedad durante la expresión oral. En esta pesquisa, se vio que la expresión oral a través de Flipgrid tiene un nivel entre moderado y alto, con 52.5 % y 40 % de discentes correspondientemente. En cuanto a la oralidad, hay un nivel entre moderado y alto,

con 37.5 % y 42.5 % de discentes respectivamente. Arrojó un $Rho = 0.780$ entre ambas variables, indicando una correlación positiva significativa. Estos resultados son consistentes con los hallazgos de Bautista (2019) en Lima, donde se observó que el 45 % de los estudiantes estaban en proceso de mejorar sus habilidades orales y el 20 % ya había alcanzado un nivel logrado.

Al examinar la aceptación de la hipótesis específica 4 “Existe una relación entre la comprensión auditiva a través de Quizizz y la oralidad en discentes”, se fundamenta en lo afirmado por Taylan (2019), quien menciona que Quizizz desempeña un papel crucial en el desarrollo del desempeño oral al mejorar la pronunciación y habilidades auditivas de los estudiantes, y por Chou (2014), quien conceptualiza la gamificación como la capacidad para integrar elementos atractivos de los videojuegos, mejorando la motivación y el aprendizaje de los discentes. En este estudio, se observó que la comprensión auditiva a través de Quizizz está entre moderado y alto, con 37.5 % y 45 % de discentes correspondientemente. En la comprensión oral del idioma inglés, está entre moderado y alto, con 47.5 % y 35 % de discentes correspondientemente. La correlación de Spearman arrojó un $Rho = 0.840$ entre ambas variables, indicando una correlación positiva significativa muy buena. Estos resultados son consistentes con los hallazgos de Bautista (2019) en Lima, donde se observó que el 45 % de los estudiantes estaban en proceso de mejorar sus habilidades orales y el 20 % ya había alcanzado un nivel logrado.

VI. CONCLUSIONES

En esta pesquisa se concluyó que la percepción de la gamificación e-learning se encuentra entre moderada y alta, con un 37.5 % y 45 % correspondientemente. Asimismo, la competencia oral se sitúa también entre moderada y alta, con un 42.5 % y 45 % respectivamente. Los hallazgos deducidos un valor de significancia $p = 0.000 (<0.05)$, lo que permite confirmar la hipótesis del estudio, con un Rho de 0.762. El hallazgo más relevante de la pesquisa fue que hay una correlación positiva.

En este estudio se concluyó que la comprensión auditiva a través de Lyrics training varía entre moderada y alta, con un 40 % y 47.5 % correspondientemente. De igual manera, la comprensión oral del inglés se sitúa entre moderada y alta, con un 47.5 % y 35 % respectivamente. Los hallazgos deducidos muestran un valor de significancia $p = 0.000 (<0.05)$, lo que permite confirmar la hipótesis del estudio, con un Rho de 0.850. El hallazgo más destacado de la pesquisa fue la identificación de una correlación muy positiva.

En este estudio se concluyó que la comprensión auditiva a través de Voscreen varía entre moderada y alta, con un 47.5 % y 37.5 % respectivamente. De igual manera, la comprensión oral del inglés se sitúa entre moderada y alta, con un 47.5 % y 35 % respectivamente. Los hallazgos deducidos muestran un valor de significancia $p = 0.000 (<0.05)$, lo que permite confirmar la hipótesis del estudio, con un Rho de 0.750. El hallazgo más destacado de la pesquisa fue la identificación de una correlación positiva.

En este estudio se concluyó que la expresión oral a través de Flipgrid varía entre moderada y alta, con un 52.5 % y 40 % respectivamente. De igual manera, la expresión oral del inglés se sitúa entre moderada y alta, con un 37.5 % y 42.5 % respectivamente. Los hallazgos deducidos muestran un valor de significancia $p = 0.000 (<0.05)$, lo que permite confirmar la hipótesis del estudio, con un Rho de 0.780. El hallazgo más destacado de la pesquisa fue la identificación de una correlación positiva.

En este estudio se concluyó que la comprensión auditiva a través de Quizizz varía entre moderada y alta, con un 37.5 % y 45 % respectivamente. De igual manera, la comprensión oral del inglés se sitúa entre moderada y alta, con un 47.5 % y 35 % respectivamente. Los hallazgos deducidos muestran un valor de significancia $p = 0.000$ (<0.05), lo que permite confirmar la hipótesis del estudio, con un Rho de 0.840. El hallazgo más destacado de la pesquisa fue la identificación de una correlación muy positiva.

VII. RECOMENDACIONES

Es altamente recomendable que los docentes universitarios integren elementos de gamificación e-learning en sus métodos de enseñanza, utilizando plataformas y herramientas interactivas que promuevan la competencia oral del idioma inglés. Se pueden realizar talleres y capacitaciones que demuestren el uso efectivo de estas herramientas tecnológicas.

Se sugiere usar la plataforma Lyrics training de modo que los estudiantes se motiven más a escuchar música en inglés. Esta herramienta utiliza la música y las letras musicales para crear experiencias de aprendizaje del idioma atractivas y efectivas, ayudando a los estudiantes a progresar en su comprensión y capacidad para comunicarse en un idioma extranjero.

Implementar en las clases el uso de la plataforma Voscreen en sus estrategias de enseñanza para fortalecer la percepción auditiva y la producción verbal. Se sugiere la creación de módulos de enseñanza dentro de la planificación del curso que integren esta herramienta y que los estudiantes utilicen Voscreen regularmente para mejorar su pronunciación y vocabulario.

Motivar en las clases el uso de la plataforma Flipgrid en sesiones de clase basadas en proyectos, como un recurso esencial en el avance de la expresión oral. Los docentes pueden asignar tareas que requieran que los estudiantes graben y compartan sus respuestas, permitiendo una evaluación constante y retroalimentación constructiva.

Incorporar en las clases el uso de la plataforma Quizizz como una herramienta alternativa de evaluación continua para la comprensión auditiva. Los docentes pueden crear cuestionarios interactivos y actividades que no solo evalúen, sino que también motiven a los discentes a optimizar su entendimiento auditivo y, consecuentemente, su comprensión oral del inglés a través de un aprendizaje lúdico y dinámico.

REFERENCIAS

- Bautista, C. (2019). *Improving speaking skills through games in young learners from 5th and 6th Grade of Primary of Melvin Jones*. Universidad de Piura. Perú.
- <https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/4538>
- Benavides. (2013). *La destreza auditiva en el desarrollo de la competencia comunicativa oral*. Quito: Universidad Central de Ecuador.
- <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/3570/1/T-UCE-0010-475.pdf>.
- Bingol, M. (2018). *Listening comprehension difficulties encountered by students in second language learning class*.
- Brenes. (2011). *El desarrollo de la expresión oral y la comprensión auditiva como parte de las competencias comunicativas*. Costa Rica: Universidad Estatal de Costa Rica.
- Buckingham, J. (2019). *Open Digital Badges for the Uninitiated*. *The Electronic Journal for English as a Second Language*.
- Chou, Y. K. (2014). *Gamification to improve our world*. Google Tech Talk. <https://www.youtube.com/watch?v=v5Qjuegtiyc>
- Contreras, R. (2016). *Gamificación en Aulas Universitarias*. Instituto de la Comunicación, Universidad Autónoma de Barcelona.
- Deterding, S. (2011). *Gamification: Toward a Definition*.
- <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>
- Garrido. (2006). *Las habilidades básicas para el aprendizaje del idioma inglés*. México: Universidad Autónoma de México.

- Gilakjani, A. (2016). *Learners' listening comprehension difficulties in English language learning. English Language Teaching.*
www.ccsenet.org/journal/index.php/elt/article
- Glover, I. (2012). *A Tale of One City: Intra institutional Variations in Migrating VLE Platform.* Research In Learning Technology, 20.
- González. (2009). *Estrategias de aprendizaje para el desarrollo oral.* Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
<https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/5855>
- González. (2010). *Efecto del trabajo cooperativo para el desarrollo de la capacidad comunicativa de comprensión y expresión oral en el área de inglés.* Iquitos: Universidad Nacional de la Amazonía Peruana.
- Hamouda, A. (2019). *An investigation of listening comprehension problems encountered by Saudi students in the EL listening classroom.*
<https://pdfs.semanticscholar.org/b811/984d6e30068a62a970b1f75b2e701e0b159e.pdf>
- Hruby, J. (2019). *Teaching aids-the use of video in English language teaching.* Bachelore Tesis; Univerzita Pardubice, Fakulta Filozofika.
- Iquise (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.* Universidad San Ignacio de Loyola.
<https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/55ef43e0-7ecf-4be7-82d2-16908598aee4>
- Iscan (2018). *Journal of Educational Technology and Online Learning.*
- Johnson, M. (2018). *The effects of digital portfolios and Flipgrid on student engagement and communication in a connected learning secondary visual arts classroom.*
<https://sophia.stkate.edu/maed/270/>

Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco.

Ker, J. (2021). *The Attitudes of Pupils towards using Flipgrid in Learning English Speaking Skills*. International Journal of Learning, Teaching and Educational Research.

<https://doi.org/https://doi.org/10.26803/ijlter.20.3.10>

Lara, Manuela (2019). *Estrategia de competencias de la OCDE. Competencias para construir un futuro mejor*. Fundación Santillana.

<https://www.fundacaosantillana.org.br/wp-content/uploads/2020/04/Competencias-para-construir-un-futuro-mejor-baja-ok.pdf>

León, G. (2014). *Técnicas participativas para mejorar la expresión oral del idioma inglés*. Trujillo: Universidad Antenor Orrego

https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12759/736/REP_M_AEST.EDU_GLORIA.LE%c3%93N_T%c3%89CNICAS.PARTICIPATIVAS.MEJORAR.EXPRESI%c3%93N.ORAL.IDIOMA.INGL%c3%89S.CASO.ESTUDIANTES.MECATR%c3%93NICA.SENATI.LA.ESPERANZA.TRUJILLO.CICLO.ACAD%c3%89MICO.2013-II.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Lopez, C. (2020). *La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la institución educativa Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa 2020*. Universidad Católica de Santa María.

Marín, I. (2013). *Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes*. Empresa activa.

Meece, J. (2006). *Classroom Goal Structure, Student Motivation, and Academic Achievement*.

https://www.researchgate.net/publication/7449575_Classroom_Goal_Structure_Student_Motivation_and_Academic_Achievement

Medina, M. (2020). *Validez y confiabilidad en la evaluación del aprendizaje mediante las metodologías activas*. Revista de Educación Alteralidad.

<https://doi.org/10.17163/alt.v15n2.2020.10>

Mercado, H. (2014). *La red social Facebook como recurso complementario al aprendizaje de las habilidades orales del inglés*. Lima: Pontificia Universidad Católica.

Ministerio de Educación (2010). *Orientaciones para el trabajo pedagógico en el área de inglés*. Lima.

Ministerio de Educación (2009). *Diseño curricular nacional*. Lima: Autor.

Mills, D. (2010). *The Electronic Journal for English as a Second Language*
<https://www.tesl-ej.org/pdf/ej54/m3.pdf>

Mora M. (2022). *La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza*.
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3503/7930>

Nadig, A. (2020). *Listening comprehension*.
https://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007/978-3-319-91280-6_349

Nicomedes, E. N. (2018). *Tipos de investigación*. UNISDG-Institucional

Quizhpi L. (2019). *La estrategia de gamificación y el proceso de aprendizaje*. Universidad Técnica de Ambato - Ecuador.
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/28903>

Ramirez, R. (2022). *Gamificación en la expresión oral del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021*. Universidad Cesar Vallejo.

Ramirez, J. (2014). *Gamificación, mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional*. Madrid:Ed. SC Libro.

Steeter, J. (2011). *Turkey: The importance of English*. British Council
https://www.britishcouncil.org.tr/sites/default/files/he_baseline_study_book_web_-_son.pdf

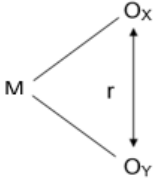
- Taylan, U. (2019). *Voscreen Online Foreign Language*. *Online Learning*
- Villalustre, L. (2015). *Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios*. *Digital Education Review*, Num. 27, June.
- Wang, Y. (2021). *Blended course development for EFL Learners' Oral Expression ability improvement*.
<http://www.languageinindia.com/sep2021/hancuiblendedcoursedevelopmentEFLoralability.pdf>
- Zhao, F. (2019). *Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom*. *International Journal of Higher Education*.
<https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>
- Zichermann, G. (2010). *La diversión es el futuro: dominar la gamificación*.
<http://www.youtube.com/watch?v=6O1gNVeaE4g>
- Ziegler, N. (2016). *Enhancing the use of music in language learning through technology*. In *Fostering connection, empowering communities, celebrating the worlds*.

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

TÍTULO: Gamificación e-learning y la competencia oral del idioma inglés en estudiantes universitarios, 2024					
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	VARIABLE 1	DIMENSIONES	INDICADORES
¿Qué relación existe entre la gamificación e-learning y la competencia oral el idioma inglés en estudiantes universitarios, 2024?	Determinar la relación que existe entre la gamificación en e-learning y la competencia oral el idioma inglés en estudiantes universitarios, 2024.	Existe una relación entre la gamificación en e-learning y la competencia oral el idioma inglés en estudiantes universitarios, 2024.	X: Gamificación e-learning	X1: Comprensión auditiva a través de Lyrics training	- Capacidad para identificar palabras en canciones en inglés - Comprensión global del mensaje de la canción en inglés
				X2: Comprensión auditiva a través de Voscreen	- Capacidad para comprender frases cortas en inglés - Comprensión de contenido audiovisual y contexto en inglés
				X3: Expresión oral a través de Flipgrid	- Claridad en la expresión oral en inglés. - Confianza al hablar en público en inglés
				X4: Comprensión auditiva a través de Quizizz	- Nivel de comprensión de detalles específicos en inglés. - Habilidad para inferir información en inglés

PROBLEMA ESPECÍFICO	OBJETIVO ESPECÍFICO	HIPOTESIS ESPECÍFICO	VARIABLE 2	DIMENSIONES	INDICADORES
¿Qué relación existe entre la comprensión auditiva a través de lyrics training y la expresión oral del idioma inglés en estudiantes universitarios, 2024?	Establecer qué relación existe entre la comprensión auditiva a través de lyrics training y la expresión oral del idioma inglés en estudiantes universitarios, 2024	Existe una relación entre la comprensión auditiva a través de lyrics training y la expresión oral del idioma inglés en estudiantes universitarios, 2024.	Y: Competencia oral	Y1: Comprensión oral	<ul style="list-style-type: none"> - Comprensión de contenidos auditivos en inglés - Participación activa en actividades auditivas en inglés - Reconocimiento de intenciones y emociones en inglés - Seguimiento de instrucciones orales en inglés
¿Qué relación existe entre la comprensión auditiva a través de voscreen y la comprensión oral del idioma inglés en estudiantes universitarios, 2024?	Establecer qué relación existe entre la comprensión auditiva a través de voscreen y la comprensión oral del idioma inglés en estudiantes universitarios, 2024	Existe una relación entre la comprensión auditiva a través de voscreen y la comprensión oral del idioma inglés en estudiantes universitarios, 2024.		Y2: Expresión oral	<ul style="list-style-type: none"> - Participación y fluidez en inglés - Interacción y retroalimentación en las actividades en inglés - Variedad de vocabulario en inglés - Pronunciación en inglés
¿Qué relación existe entre la expresión oral a través de flipgrid y la expresión oral del idioma inglés en estudiantes universitarios, 2024?	Establecer qué relación existe entre la expresión oral a través de flipgrid y la expresión oral del idioma inglés en estudiantes universitarios, 2024.	Existe una relación entre la expresión oral a través de flipgrid y la expresión oral del idioma inglés en estudiantes universitarios, 2024.			
¿Qué relación existe entre la comprensión auditiva a través de quizizz y la comprensión oral del idioma inglés en estudiantes universitarios, 2024?	Establecer qué relación existe entre la comprensión auditiva a través de quizizz y la comprensión oral del idioma inglés en estudiantes universitarios, 2024	Existe una relación entre la comprensión auditiva a través de quizizz y la comprensión oral del idioma inglés en estudiantes universitarios, 2024			

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA A UTILIZAR
<p>Tipo: Investigación Aplicada</p> <p>Diseño: Diseño no experimental y alcance correlacional</p> 	<p>Población: 40 discentes de una institución universitaria.</p> <p>Muestra: 40 discentes de una institución universitaria.</p> <p>Muestreo: No Probabilístico por conveniencia.</p>	<p>Variable X: Gamificación e-learning Variable Y: Competencia oral Técnica: Encuesta Instrumentos: Cuestionarios Autor: Mario Rodolfo Ramirez Purizaca Año: 2024 Aplicación: Estudiantes del curso de inglés 4 virtual de una institución universitaria.</p> <p>Validez: Por Juicio de expertos (3)</p> <p>Fiabilidad: La fiabilidad de los instrumentos será obtenida con el coeficiente de Alfa de Cronbach</p>	<p>Descriptiva: Tablas de frecuencias y porcentajes Figura de gráficos con porcentajes.</p> <p>Inferencial: Prueba de Normalidad Prueba de bondad de Shapiro-Wilk Relación de la Muestra no Paramétrica - Rho de Spearman</p>

Anexo 2: Matriz de operacionalización

TÍTULO: Gamificación e-learning y la competencia oral del idioma inglés en estudiantes universitarios, 2024 AUTOR: Mario Rodolfo Ramirez Purizaca								
Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala Ordinal	Niveles y rangos
Gamificación e-learning Niveles y rangos: Baja: 16-26 Moderada: 27-37 Alta: 38-48	Para Kapp (2012) la gamificación emplea los principios y las dinámicas de los juegos con el propósito de captar la atención, estimular la motivación y cautivar a las personas, con el fin de convertir una tarea monótona y desinteresante en una experiencia gratificante y amena.	Se midió en sus cuatro dimensiones: comprensión auditiva a través de Lyrics training, comprensión auditiva a través de Voscreen, expresión oral a través de Flipgrid y comprensión auditiva a través de Quizizz	Comprensión auditiva a través de Lyrics training	-Capacidad para identificar palabras de canciones en inglés. -Comprensión global del mensaje de la canción en inglés.	1,2,3,4	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario	Casi nunca (1) A veces (2) Siempre (3)	Bajo 4-6 Moderado 7-9 Alto 10-12
			Comprensión auditiva a través de Voscreen	-Capacidad para comprender frases cortas en inglés. -Comprensión de contenido audiovisual en contexto en inglés	5,6,7,8			Bajo 4-6 Moderado 7-9 Alto 10-12
			Expresión oral a través de Flipgrid	- Claridad en la expresión oral en inglés. - Confianza al hablar en público en inglés.	9,10,11,12			Bajo 4-6 Moderado 7-9 Alto 10-12
			Comprensión auditiva a través de Quizizz	- Nivel de comprensión de detalles específicos en inglés. - Habilidad para inferir información en inglés.	13,14,15,16			Bajo 4-6 Moderado 7-9 Alto 10-12

TÍTULO: Gamificación e-learning y la competencia oral del idioma inglés en estudiantes universitarios, 2024

AUTOR: Mario Rodolfo Ramirez Purizaca

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala Ordinal	Niveles y rangos
Competencia oral	Para el Minedu (2009), la competencia de expresión y comprensión oral se refiere al desarrollo de las habilidades interactivas de entender y expresarse verbalmente; este proceso ocurre en diferentes situaciones de comunicación con metas que están vinculadas a la vida diaria dentro del entorno familiar y social del estudiante	Se midió en sus dos dimensiones: comprensión oral y expresión oral	Comprensión oral	-Comprensión de contenidos auditivos en inglés. -Participación activa en actividades auditivas en inglés. - Reconocimiento de intenciones y emociones en inglés - Seguimiento de instrucciones orales en inglés	1,2,3,4 5,6,7,8	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario	Casi nunca (1) A veces (2) Siempre (3)	Bajo 8-14 Moderado 15-21 Alto 22-24
			Expresión oral	- Participación y fluidez. -Interacción y retroalimentación en las actividades. - Variedad de vocabulario en inglés - Pronunciación en inglés	9,10,11, 12,13, 14,15, 16			Bajo 8-14 Moderado 15-21 Alto 22-24

Niveles y rangos:
Baja:
16-26

Moderada:
27-37

Alta:
38-48



VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO SOBRE GAMIFICACION E-LEARNING

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos que permitirá recoger la información en la presente investigación: **Gamificación e-learning y la competencia oral del idioma inglés en estudiantes universitarios, 2024**. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO SOBRE GAMIFICACION E-LEARNING

GAMIFICACION E-LEARNING. Emplea los principios y las dinámicas de los juegos con el propósito de captar la atención, estimular la motivación y cautivar a las personas, con el fin de convertir una tarea monótona y desinteresante en una experiencia gratificante y amena. (Kapp, 2012).

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Comprensión auditiva a través de lyrics training	Capacidad para identificar palabras en canciones en inglés	¿Puedes identificar correctamente las palabras en las canciones mientras utilizas Lyrics Training?	1	1	1	1	
		¿Reconoces las palabras nuevas después de utilizarlas en Lyrics Training?.	1	1	1	1	
	Comprensión global del mensaje de la canción en inglés	¿Comprendes el mensaje general de una canción después de practicar con Lyrics Training?	1	1	1	1	
		¿Eres capaz de seguir la trama o historia de la canción utilizando Lyrics Training?	1	1	1	1	
Comprensión auditiva a través de Voscreen	Capacidad para comprender frases cortas en inglés	¿Comprendes correctamente frases cortas en inglés mientras utilizas Voscreen?	1	1	1	1	
		¿Entiendes el significado de frases cortas sin necesidad de traducción al utilizar Voscreen?	1	1	1	1	
	Comprensión de contenido audiovisual y contexto en inglés	¿Comprendes el contenido audiovisual (escenas de películas, series, etc.) al utilizar Voscreen?	1	1	1	1	
		¿Puedes seguir la trama o el contexto de los videos mostrados en Voscreen?	1	1	1	1	
Expresión oral a través de Flipgrid	Claridad en la expresión oral en inglés	¿Te expresas de manera clara y comprensible al utilizar Flipgrid?	1	1	1	1	
		¿Sientes que tus compañeros entienden claramente lo que dices en tus videos de Flipgrid?	1	1	1	1	
	Confianza al hablar en público en inglés	¿Te sientes seguro al grabar tus respuestas o presentaciones en Flipgrid?	1	1	1	1	
		¿Participas activamente en las actividades de Flipgrid sin sentir nerviosismo?	1	1	1	1	
Comprensión auditiva a través de Quizizz	Nivel de comprensión de detalles específicos en inglés	¿Identificas correctamente detalles específicos del audio durante las preguntas de Quizizz?	1	1	1	1	
		¿Puedes recordar detalles importantes del audio para responder las preguntas de Quizizz?	1	1	1	1	
	Habilidad para inferir información en inglés	¿Puedes inferir información no explícita del audio para responder las preguntas de Quizizz?	1	1	1	1	
		¿Puedes hacer suposiciones lógicas sobre la información del audio durante las preguntas de Quizizz?	1	1	1	1	

Cuestionario para evaluar gamificación e-learning


Estimado(a) estudiante, se agradece su apertura a la participación del presente, el cual tiene un objetivo netamente académico. Este instrumento es anónimo, por favor sírvase indicar la frecuencia de acción de su organización marcando con una equis "X", considerando la siguiente escala para cada enunciado:

Casi nunca	A veces	Siempre
1	2	3

Enunciado	Escala		
	1	2	3
Dimensión 1: Comprensión auditiva a través de lyrics training			
1. ¿Puedes identificar correctamente las palabras en las canciones mientras utilizas Lyrics Training?			
2. ¿Reconoces las palabras nuevas después de utilizarlas en Lyrics Training?.			
3. ¿Comprendes el mensaje general de una canción después de practicar con Lyrics Training?			
4. ¿Eres capaz de seguir la trama o historia de la canción utilizando Lyrics Training?			
Dimensión 2: Comprensión auditiva a través de Voscreen			
5. ¿Comprendes correctamente frases cortas en inglés mientras utilizas Voscreen?			
6. ¿Entiendes el significado de frases cortas sin necesidad de traducción al utilizar Voscreen?			
7. ¿Comprendes el contenido audiovisual (escenas de películas, series, etc.) al utilizar Voscreen?			
8. ¿Puedes seguir la trama o el contexto de los videos mostrados en Voscreen?			
Dimensión 3: Expresión oral a través de Flipgrid			
9. ¿Te expresas de manera clara y comprensible al utilizar Flipgrid?			
10. ¿Sientes que tus compañeros entienden claramente lo que dices en tus videos de Flipgrid?			
11. ¿Te sientes seguro al grabar tus respuestas o presentaciones en Flipgrid?			
12. ¿Participas activamente en las actividades de Flipgrid sin sentir nerviosismo?			
Dimensión 4: Comprensión auditiva a través de Quizizz			
13. ¿Identificas correctamente detalles específicos del audio durante las preguntas de Quizizz?			
14. ¿Puedes recordar detalles importantes del audio para responder las preguntas de Quizizz?			
15. ¿Puedes inferir información no explícita del audio para responder las preguntas de Quizizz?			
16. ¿Puedes hacer suposiciones lógicas sobre la información del audio durante las preguntas de Quizizz?			

¡Muchas gracias por su participación!

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario para gamificación e-learning.
Objetivo del instrumento	Evaluar la gamificación e-learning
Nombres y apellidos del experto	Jakline Gicela Leiva Torres
Documento de identidad	40601866
Años de experiencia en el área	4
Máximo Grado Académico	Doctora
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad César Vallejo
Cargo	Docente
Número telefónico	999482532
Firma	 Dra. Jakline G. Leiva Torres C.M. 1040601866
Fecha	07-06-2024


Dra. Jakline G. Leiva Torres
C.M. 1040601866

Dra. Jakline Gicela Leiva Torres

DNI:40601866

VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO SOBRE COMPETENCIA ORAL

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos que permitirá recoger la información en la presente investigación: **Gamificación e-learning y la competencia oral del idioma inglés en estudiantes universitarios, 2024**. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO COMPETENCIA ORAL

COMPETENCIA ORAL. Según el Minedu (2009), La competencia de expresión y comprensión oral se refiere al desarrollo de las habilidades interactivas de entender y expresarse verbalmente; este proceso ocurre en diferentes situaciones de comunicación con objetivos que están relacionados con la vida cotidiana en el entorno familiar y social del estudiante.

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación	
Comprensión oral	Comprensión de contenidos auditivos en inglés	¿Entiendes la mayoría de los detalles clave cuando escuchas instrucciones o conversaciones en inglés?	1	1	1	1		
		¿Puedes captar la idea principal cuando escuchas un mensaje en inglés?	1	1	1	1		
	Participación activa en actividades auditivas en inglés	¿Eres capaz de responder preguntas y expresar tus ideas durante las actividades orales en inglés?	1	1	1	1		
		¿Puedes mantener una conversación fluida y seguir el hilo de la conversación en inglés?	1	1	1	1		
	Reconocimiento de intenciones y emociones en inglés	¿Con qué frecuencia puedes identificar el tono emocional (como felicidad, tristeza, enojo) en las conversaciones en inglés?	1	1	1	1		
		¿Con qué frecuencia entiendes las intenciones del hablante (por ejemplo, si está bromeando o siendo sarcástico) en conversaciones en inglés?	1	1	1	1		
	Seguimiento de instrucciones orales en inglés	¿Con qué frecuencia puedes seguir correctamente instrucciones orales dadas en inglés?	1	1	1	1		
		¿Con qué frecuencia entiendes y sigues las indicaciones en inglés durante actividades prácticas o tareas?	1	1	1	1		
	Expresión oral	Participación y fluidez en inglés	¿Participas activamente en las actividades de expresión oral propuesta en inglés?	1	1	1	1	
			¿Demuestran fluidez al hablar y responder preguntas en inglés en la actividad propuesta?	1	1	1	1	
Interacción y retroalimentación en las actividades en inglés		¿Interactúas respondiendo y comentando de manera verbal en las actividades propuestas en inglés?	1	1	1	1		
		¿Recibes retroalimentación constructiva de tus compañeros o del profesor en las actividades propuestas en inglés?	1	1	1	1		
Variedad de vocabulario en inglés		¿Con qué frecuencia encuentras las palabras adecuadas para expresar tus ideas en inglés?	1	1	1	1		
		¿Con qué frecuencia aprendes y usas nuevas palabras en tus conversaciones en inglés?	1	1	1	1		
Pronunciación en inglés		¿Con qué frecuencia practicas la pronunciación de nuevas palabras en inglés?	1	1	1	1		
		¿Con qué frecuencia te sientes seguro/a al hablar inglés por la claridad de tu pronunciación?	1	1	1	1		

Cuestionario para evaluar la competencia oral


Estimado(a) estudiante, se agradece su apertura a la participación del presente, el cual tiene un objetivo netamente académico. Este instrumento es anónimo, por favor sírvase indicar la frecuencia de acción de su organización marcando con una equis "X", considerando la siguiente escala para cada enunciado:

Casi nunca	A veces	Siempre
1	2	3

Enunciado	Escala		
	1	2	3
Dimensión 1: Comprensión oral			
1. ¿Entiendes la mayoría de los detalles clave cuando escuchas instrucciones o conversaciones en inglés?			
2. ¿Puedes captar la idea principal cuando escuchas un mensaje en inglés?			
3. ¿Eres capaz de responder preguntas y expresar tus ideas durante las actividades orales en inglés?			
4. ¿Puedes mantener una conversación fluida y seguir el hilo de la conversación en inglés?			
5. ¿Con qué frecuencia puedes identificar el tono emocional (como felicidad, tristeza, enojo) en las conversaciones en inglés?			
6. ¿Con qué frecuencia entiendes las intenciones del hablante (por ejemplo, si está bromeando o siendo sarcástico) en conversaciones en inglés?			
7. ¿Con qué frecuencia puedes seguir correctamente instrucciones orales dadas en inglés?			
8. ¿Con qué frecuencia entiendes y sigues las indicaciones en inglés durante actividades prácticas o tareas?			
Dimensión 2: Expresión oral			
9. ¿Participas activamente en las actividades de expresión oral propuesta en inglés?			
10. ¿Demuestran fluidez al hablar y responder preguntas en inglés en la actividad propuesta?			
11. ¿Interactúas respondiendo y comentando de manera verbal en las actividades propuestas en inglés?			
12. ¿Recibes retroalimentación constructiva de tus compañeros o del profesor en las actividades propuestas en inglés?			
13. ¿Con qué frecuencia encuentras las palabras adecuadas para expresar tus ideas en inglés?			
14. ¿Con qué frecuencia aprendes y usas nuevas palabras en tus conversaciones en inglés?			
15. ¿Con qué frecuencia practicas la pronunciación de nuevas palabras en inglés?			
16. ¿Con qué frecuencia te sientes seguro/a al hablar inglés por la claridad de tu pronunciación?			

¡Muchas gracias por su participación!

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario para competencia oral
Objetivo del instrumento	Evaluar la competencia oral
Nombres y apellidos del experto	Jakline Gicela Leiva Torres
Documento de identidad	40601866
Años de experiencia en el área	4
Máximo Grado Académico	Doctora
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad César Vallejo
Cargo	Docente
Número telefónico	999482532
Firma	 Dra. Jakline G. Leiva Torres C.M. 1040601866
Fecha	07-06-2024


Dra. Jakline G. Leiva Torres
C.M. 1040601866

Dra. Jakline Gicela Leiva Torres

DNI:40601866



VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO SOBRE GAMIFICACION E-LEARNING

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos que permitirá recoger la información en la presente investigación: **Gamificación e-learning y la competencia oral del idioma inglés en estudiantes universitarios, 2024**. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO GAMIFICACION E-LEARNING

GAMIFICACION E-LEARNING. Emplea los principios y las dinámicas de los juegos con el propósito de captar la atención, estimular la motivación y cautivar a las personas, con el fin de convertir una tarea monótona y desinteresante en una experiencia gratificante y amena. (Kapp, 2012).

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Comprensión auditiva a través de lyrics training	Capacidad para identificar palabras en canciones en inglés	¿Puedes identificar correctamente las palabras en las canciones mientras utilizas Lyrics Training?	1	1	1	1	
		¿Reconoces las palabras nuevas después de utilizarlas en Lyrics Training?.	1	1	1	1	
	Comprensión global del mensaje de la canción en inglés	¿Comprendes el mensaje general de una canción después de practicar con Lyrics Training?	1	1	1	1	
		¿Eres capaz de seguir la trama o historia de la canción utilizando Lyrics Training?	1	1	1	1	
Comprensión auditiva a través de Voscreen	Capacidad para comprender frases cortas en inglés	¿Comprendes correctamente frases cortas en inglés mientras utilizas Voscreen?	1	1	1	1	
		¿Entiendes el significado de frases cortas sin necesidad de traducción al utilizar Voscreen?	1	1	1	1	
	Comprensión de contenido audiovisual y contexto en inglés	¿Comprendes el contenido audiovisual (escenas de películas, series, etc.) al utilizar Voscreen?	1	1	1	1	
		¿Puedes seguir la trama o el contexto de los videos mostrados en Voscreen?	1	1	1	1	
Expresión oral a través de Flipgrid	Claridad en la expresión oral en inglés	¿Te expresas de manera clara y comprensible al utilizar Flipgrid?	1	1	1	1	
		¿Sientes que tus compañeros entienden claramente lo que dices en tus videos de Flipgrid?	1	1	1	1	
	Confianza al hablar en público en inglés	¿Te sientes seguro al grabar tus respuestas o presentaciones en Flipgrid?	1	1	1	1	
		¿Participas activamente en las actividades de Flipgrid sin sentir nerviosismo?	1	1	1	1	
Comprensión auditiva a través de Quizizz	Nivel de comprensión de detalles específicos en inglés	¿Identificas correctamente detalles específicos del audio durante las preguntas de Quizizz?	1	1	1	1	
		¿Puedes recordar detalles importantes del audio para responder las preguntas de Quizizz?	1	1	1	1	
	Habilidad para inferir información en inglés	¿Puedes inferir información no explícita del audio para responder las preguntas de Quizizz?	1	1	1	1	
		¿Puedes hacer suposiciones lógicas sobre la información del audio durante las preguntas de Quizizz?	1	1	1	1	

Cuestionario para evaluar gamificación e-learning


Estimado(a) estudiante, se agradece su apertura a la participación del presente, el cual tiene un objetivo netamente académico. Este instrumento es anónimo, por favor sírvase indicar la frecuencia de acción de su organización marcando con una equis "X", considerando la siguiente escala para cada enunciado:

Casi nunca	A veces	Siempre
1	2	3

Enunciado	Escala		
Dimensión 1: Comprensión auditiva a través de lyrics training	1	2	3
1. ¿Puedes identificar correctamente las palabras en las canciones mientras utilizas Lyrics Training?			
2. ¿Reconoces las palabras nuevas después de utilizarlas en Lyrics Training?.			
3. ¿Comprendes el mensaje general de una canción después de practicar con Lyrics Training?			
4. ¿Eres capaz de seguir la trama o historia de la canción utilizando Lyrics Training?			
Dimensión 2: Comprensión auditiva a través de Voscreen			
5. ¿Comprendes correctamente frases cortas en inglés mientras utilizas Voscreen?			
6. ¿Entiendes el significado de frases cortas sin necesidad de traducción al utilizar Voscreen?			
7. ¿Comprendes el contenido audiovisual (escenas de películas, series, etc.) al utilizar Voscreen?			
8. ¿Puedes seguir la trama o el contexto de los videos mostrados en Voscreen?			
Dimensión 3: Expresión oral a través de Flipgrid			
9. ¿Te expresas de manera clara y comprensible al utilizar Flipgrid?			
10. ¿Sientes que tus compañeros entienden claramente lo que dices en tus videos de Flipgrid?			
11. ¿Te sientes seguro al grabar tus respuestas o presentaciones en Flipgrid?			
12. ¿Participas activamente en las actividades de Flipgrid sin sentir nerviosismo?			
Dimensión 4: Comprensión auditiva a través de Quizizz			
13. ¿Identificas correctamente detalles específicos del audio durante las preguntas de Quizizz?			
14. ¿Puedes recordar detalles importantes del audio para responder las preguntas de Quizizz?			
15. ¿Puedes inferir información no explícita del audio para responder las preguntas de Quizizz?			
16. ¿Puedes hacer suposiciones lógicas sobre la información del audio durante las preguntas de Quizizz?			

¡Muchas gracias por su participación!

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario para gamificación e-learning.
Objetivo del instrumento	Evaluar la gamificación e-learning
Nombres y apellidos del experto	Mgtr Luis Alberto Preciado Farías
Documento de identidad	DNI: 25740945
Años de experiencia en el área	22
Máximo Grado Académico	Maestro
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad Cesar Vallejo
Cargo	Docente
Número telefónico	996622913
Firma	
Fecha	07-06-2024

VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO SOBRE LA COMPETENCIA ORAL

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos que permitirá recoger la información en la presente investigación: **Gamificación e-learning y la competencia oral del idioma inglés en estudiantes universitarios, 2024**. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO COMPETENCIA ORAL

COMPETENCIA ORAL. Según el Minedu (2009), La competencia de expresión y comprensión oral se refiere al desarrollo de las habilidades interactivas de entender y expresarse verbalmente; este proceso ocurre en diferentes situaciones de comunicación con objetivos que están relacionados con la vida cotidiana en el entorno familiar y social del estudiante.

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación	
Comprensión oral	Comprensión de contenidos auditivos en inglés	¿Entiendes la mayoría de los detalles clave cuando escuchas instrucciones o conversaciones en inglés?	1	1	1	1		
		¿Puedes captar la idea principal cuando escuchas un mensaje en inglés?	1	1	1	1		
	Participación activa en actividades auditivas en inglés	¿Eres capaz de responder preguntas y expresar tus ideas durante las actividades orales en inglés?	1	1	1	1		
		¿Puedes mantener una conversación fluida y seguir el hilo de la conversación en inglés?	1	1	1	1		
	Reconocimiento de intenciones y emociones en inglés	¿Con qué frecuencia puedes identificar el tono emocional (como felicidad, tristeza, enojo) en las conversaciones en inglés?	1	1	1	1		
		¿Con qué frecuencia entiendes las intenciones del hablante (por ejemplo, si está bromeando o siendo sarcástico) en conversaciones en inglés?	1	1	1	1		
	Seguimiento de instrucciones orales en inglés	¿Con qué frecuencia puedes seguir correctamente instrucciones orales dadas en inglés?	1	1	1	1		
		¿Con qué frecuencia entiendes y sigues las indicaciones en inglés durante actividades prácticas o tareas?	1	1	1	1		
	Expresión oral	Participación y fluidez en inglés	¿Participas activamente en las actividades de expresión oral propuesta en inglés?	1	1	1	1	
			¿Demuestran fluidez al hablar y responder preguntas en inglés en la actividad propuesta?	1	1	1	1	
Interacción y retroalimentación en las actividades en inglés		¿Interactúas respondiendo y comentando de manera verbal en las actividades propuestas en inglés?	1	1	1	1		
		¿Recibes retroalimentación constructiva de tus compañeros o del profesor en las actividades propuestas en inglés?	1	1	1	1		
Variedad de vocabulario en inglés		¿Con qué frecuencia encuentras las palabras adecuadas para expresar tus ideas en inglés?	1	1	1	1		
		¿Con qué frecuencia aprendes y usas nuevas palabras en tus conversaciones en inglés?	1	1	1	1		
Pronunciación en inglés		¿Con qué frecuencia practicas la pronunciación de nuevas palabras en inglés?	1	1	1	1		
		¿Con qué frecuencia te sientes seguro/a al hablar inglés por la claridad de tu pronunciación?	1	1	1	1		

Cuestionario para evaluar la competencia oral


Estimado(a) estudiante, se agradece su apertura a la participación del presente, el cual tiene un objetivo netamente académico. Este instrumento es anónimo, por favor sírvase indicar la frecuencia de acción de su organización marcando con una equis "X", considerando la siguiente escala para cada enunciado:

Casi nunca	A veces	Siempre
1	2	3

Enunciado	Escala		
	1	2	3
Dimensión 1: Comprensión oral			
1. ¿Entiendes la mayoría de los detalles clave cuando escuchas instrucciones o conversaciones en inglés?			
2. ¿Puedes captar la idea principal cuando escuchas un mensaje en inglés?			
3. ¿Eres capaz de responder preguntas y expresar tus ideas durante las actividades orales en inglés?			
4. ¿Puedes mantener una conversación fluida y seguir el hilo de la conversación en inglés?			
5. ¿Con qué frecuencia puedes identificar el tono emocional (como felicidad, tristeza, enojo) en las conversaciones en inglés?			
6. ¿Con qué frecuencia entiendes las intenciones del hablante (por ejemplo, si está bromeando o siendo sarcástico) en conversaciones en inglés?			
7. ¿Con qué frecuencia puedes seguir correctamente instrucciones orales dadas en inglés?			
8. ¿Con qué frecuencia entiendes y sigues las indicaciones en inglés durante actividades prácticas o tareas?			
Dimensión 2: Expresión oral			
9. ¿Participas activamente en las actividades de expresión oral propuesta en inglés?			
10. ¿Demuestran fluidez al hablar y responder preguntas en inglés en la actividad propuesta?			
11. ¿Interactúas respondiendo y comentando de manera verbal en las actividades propuestas en inglés?			
12. ¿Recibes retroalimentación constructiva de tus compañeros o del profesor en las actividades propuestas en inglés?			
13. ¿Con qué frecuencia encuentras las palabras adecuadas para expresar tus ideas en inglés?			
14. ¿Con qué frecuencia aprendes y usas nuevas palabras en tus conversaciones en inglés?			
15. ¿Con qué frecuencia practicas la pronunciación de nuevas palabras en inglés?			
16. ¿Con qué frecuencia te sientes seguro/a al hablar inglés por la claridad de tu pronunciación?			

¡Muchas gracias por su participación!

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario para gamificación e-learning.
Objetivo del instrumento	Evaluar la gamificación e-learning
Nombres y apellidos del experto	Mgtr Luis Alberto Preciado Farías
Documento de identidad	DNI: 25740945
Años de experiencia en el área	22
Máximo Grado Académico	Maestro
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad Cesar Vallejo
Cargo	Docente
Número telefónico	996622913
Firma	
Fecha	07-06-2024



VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO SOBRE GAMIFICACION E-LEARNING

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos que permitirá recoger la información en la presente investigación: **Gamificación e-learning y la competencia oral del idioma inglés en estudiantes universitarios, 2024**. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO GAMIFICACION E-LEARNING

GAMIFICACION E-LEARNING. Emplea los principios y las dinámicas de los juegos con el propósito de captar la atención, estimular la motivación y cautivar a las personas, con el fin de convertir una tarea monótona y desinteresante en una experiencia gratificante y amena. (Kapp, 2012).

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Comprensión auditiva a través de lyrics training	Capacidad para identificar palabras en canciones en inglés	¿Puedes identificar correctamente las palabras en las canciones mientras utilizas Lyrics Training?	1	1	1	1	
		¿Reconoces las palabras nuevas después de utilizarlas en Lyrics Training?.	1	1	1	1	
	Comprensión global del mensaje de la canción en inglés	¿Comprendes el mensaje general de una canción después de practicar con Lyrics Training?	1	1	1	1	
		¿Eres capaz de seguir la trama o historia de la canción utilizando Lyrics Training?	1	1	1	1	
Comprensión auditiva a través de Voscreen	Capacidad para comprender frases cortas en inglés	¿Comprendes correctamente frases cortas en inglés mientras utilizas Voscreen?	1	1	1	1	
		¿Entiendes el significado de frases cortas sin necesidad de traducción al utilizar Voscreen?	1	1	1	1	
	Comprensión de contenido audiovisual y contexto en inglés	¿Comprendes el contenido audiovisual (escenas de películas, series, etc.) al utilizar Voscreen?	1	1	1	1	
		¿Puedes seguir la trama o el contexto de los videos mostrados en Voscreen?	1	1	1	1	
Expresión oral a través de Flipgrid	Claridad en la expresión oral en inglés	¿Te expresas de manera clara y comprensible al utilizar Flipgrid?	1	1	1	1	
		¿Sientes que tus compañeros entienden claramente lo que dices en tus videos de Flipgrid?	1	1	1	1	
	Confianza al hablar en público en inglés	¿Te sientes seguro al grabar tus respuestas o presentaciones en Flipgrid?	1	1	1	1	
		¿Participas activamente en las actividades de Flipgrid sin sentir nerviosismo?	1	1	1	1	
Comprensión auditiva a través de Quizizz	Nivel de comprensión de detalles específicos en inglés	¿Identificas correctamente detalles específicos del audio durante las preguntas de Quizizz?	1	1	1	1	
		¿Puedes recordar detalles importantes del audio para responder las preguntas de Quizizz?	1	1	1	1	
	Habilidad para inferir información en inglés	¿Puedes inferir información no explícita del audio para responder las preguntas de Quizizz?	1	1	1	1	
		¿Puedes hacer suposiciones lógicas sobre la información del audio durante las preguntas de Quizizz?	1	1	1	1	

Cuestionario para evaluar gamificación e-learning


Estimado(a) estudiante, se agradece su apertura a la participación del presente, el cual tiene un objetivo netamente académico. Este instrumento es anónimo, por favor sírvase indicar la frecuencia de acción de su organización marcando con una equis "X", considerando la siguiente escala para cada enunciado:

Casi nunca	A veces	Siempre
1	2	3

Enunciado	Escala		
	1	2	3
Dimensión 1: Comprensión auditiva a través de lyrics training			
1. ¿Puedes identificar correctamente las palabras en las canciones mientras utilizas Lyrics Training?			
2. ¿Reconoces las palabras nuevas después de utilizarlas en Lyrics Training?.			
3. ¿Comprendes el mensaje general de una canción después de practicar con Lyrics Training?			
4. ¿Eres capaz de seguir la trama o historia de la canción utilizando Lyrics Training?			
Dimensión 2: Comprensión auditiva a través de Voscreen			
5. ¿Comprendes correctamente frases cortas en inglés mientras utilizas Voscreen?			
6. ¿Entiendes el significado de frases cortas sin necesidad de traducción al utilizar Voscreen?			
7. ¿Comprendes el contenido audiovisual (escenas de películas, series, etc.) al utilizar Voscreen?			
8. ¿Puedes seguir la trama o el contexto de los videos mostrados en Voscreen?			
Dimensión 3: Expresión oral a través de Flipgrid			
9. ¿Te expresas de manera clara y comprensible al utilizar Flipgrid?			
10. ¿Sientes que tus compañeros entienden claramente lo que dices en tus videos de Flipgrid?			
11. ¿Te sientes seguro al grabar tus respuestas o presentaciones en Flipgrid?			
12. ¿Participas activamente en las actividades de Flipgrid sin sentir nerviosismo?			
Dimensión 4: Comprensión auditiva a través de Quizizz			
13. ¿Identificas correctamente detalles específicos del audio durante las preguntas de Quizizz?			
14. ¿Puedes recordar detalles importantes del audio para responder las preguntas de Quizizz?			
15. ¿Puedes inferir información no explícita del audio para responder las preguntas de Quizizz?			
16. ¿Puedes hacer suposiciones lógicas sobre la información del audio durante las preguntas de Quizizz?			

¡Muchas gracias por su participación!

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario para gamificación e-learning.
Objetivo del instrumento	Evaluar la gamificación e-learning
Nombres y apellidos del experto	Mgtr. Paula Santos Aldana Montero
Documento de identidad	43229053
Años de experiencia en el área	18
Máximo Grado Académico	Magister
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad Cayetano Heredia
Cargo	Docente contratado
Número telefónico	997832061
Firma	
Fecha	07-06-2024

VALIDACIÓN DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO COMPETENCIA ORAL

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos que permitirá recoger la información en la presente investigación: **Gamificación e-learning y la competencia oral del idioma inglés en estudiantes universitarios, 2024**. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO COMPETENCIA ORAL

COMPETENCIA ORAL. Según el Minedu (2009), La competencia de expresión y comprensión oral se refiere al desarrollo de las habilidades interactivas de entender y expresarse verbalmente; este proceso ocurre en diferentes situaciones de comunicación con objetivos que están relacionados con la vida cotidiana en el entorno familiar y social del estudiante.

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación	
Comprensión oral	Comprensión de contenidos auditivos en inglés	¿Entiendes la mayoría de los detalles clave cuando escuchas instrucciones o conversaciones en inglés?	1	1	1	1		
		¿Puedes captar la idea principal cuando escuchas un mensaje en inglés?	1	1	1	1		
	Participación activa en actividades auditivas en inglés	¿Eres capaz de responder preguntas y expresar tus ideas durante las actividades orales en inglés?	1	1	1	1		
		¿Puedes mantener una conversación fluida y seguir el hilo de la conversación en inglés?	1	1	1	1		
	Reconocimiento de intenciones y emociones en inglés	¿Con qué frecuencia puedes identificar el tono emocional (como felicidad, tristeza, enojo) en las conversaciones en inglés?	1	1	1	1		
		¿Con qué frecuencia entiendes las intenciones del hablante (por ejemplo, si está bromeando o siendo sarcástico) en conversaciones en inglés?	1	1	1	1		
	Seguimiento de instrucciones orales en inglés	¿Con qué frecuencia puedes seguir correctamente instrucciones orales dadas en inglés?	1	1	1	1		
		¿Con qué frecuencia entiendes y sigues las indicaciones en inglés durante actividades prácticas o tareas?	1	1	1	1		
	Expresión oral	Participación y fluidez en inglés	¿Participas activamente en las actividades de expresión oral propuesta en inglés?	1	1	1	1	
			¿Demuestran fluidez al hablar y responder preguntas en inglés en la actividad propuesta?	1	1	1	1	
Interacción y retroalimentación en las actividades en inglés		¿Interactúas respondiendo y comentando de manera verbal en las actividades propuestas en inglés?	1	1	1	1		
		¿Recibes retroalimentación constructiva de tus compañeros o del profesor en las actividades propuestas en inglés?	1	1	1	1		
Variedad de vocabulario en inglés		¿Con qué frecuencia encuentras las palabras adecuadas para expresar tus ideas en inglés?	1	1	1	1		
		¿Con qué frecuencia aprendes y usas nuevas palabras en tus conversaciones en inglés?	1	1	1	1		
Pronunciación en inglés		¿Con qué frecuencia practicas la pronunciación de nuevas palabras en inglés?	1	1	1	1		
		¿Con qué frecuencia te sientes seguro/a al hablar inglés por la claridad de tu pronunciación?	1	1	1	1		

Cuestionario para evaluar la competencia oral

Estimado(a) estudiante, se agradece su apertura a la participación del presente, el cual tiene un objetivo netamente académico. Este instrumento es anónimo, por favor sírvase indicar la frecuencia de acción de su organización marcando con una equis "X", considerando la siguiente escala para cada enunciado:

Casi nunca	A veces	Siempre
1	2	3

Enunciado	Escala		
	1	2	3
Dimensión 1: Comprensión oral			
1. ¿Entiendes la mayoría de los detalles clave cuando escuchas instrucciones o conversaciones en inglés?			
2. ¿Puedes captar la idea principal cuando escuchas un mensaje en inglés?			
3. ¿Eres capaz de responder preguntas y expresar tus ideas durante las actividades orales en inglés?			
4. ¿Puedes mantener una conversación fluida y seguir el hilo de la conversación en inglés?			
5. ¿Con qué frecuencia puedes identificar el tono emocional (como felicidad, tristeza, enojo) en las conversaciones en inglés?			
6. ¿Con qué frecuencia entiendes las intenciones del hablante (por ejemplo, si está bromeando o siendo sarcástico) en conversaciones en inglés?			
7. ¿Con qué frecuencia puedes seguir correctamente instrucciones orales dadas en inglés?			
8. ¿Con qué frecuencia entiendes y sigues las indicaciones en inglés durante actividades prácticas o tareas?			
Dimensión 2: Expresión oral			
9. ¿Participas activamente en las actividades de expresión oral propuesta en inglés?			
10. ¿Demuestran fluidez al hablar y responder preguntas en inglés en la actividad propuesta?			
11. ¿Interactúas respondiendo y comentando de manera verbal en las actividades propuestas en inglés?			
12. ¿Recibes retroalimentación constructiva de tus compañeros o del profesor en las actividades propuestas en inglés?			
13. ¿Con qué frecuencia encuentras las palabras adecuadas para expresar tus ideas en inglés?			
14. ¿Con qué frecuencia aprendes y usas nuevas palabras en tus conversaciones en inglés?			
15. ¿Con qué frecuencia practicas la pronunciación de nuevas palabras en inglés?			
16. ¿Con qué frecuencia te sientes seguro/a al hablar inglés por la claridad de tu pronunciación?			

¡Muchas gracias por su participación!

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario competencia oral
Objetivo del instrumento	Evaluar la competencia oral
Nombres y apellidos del experto	Mgtr. Paula Santos Aldana Montero
Documento de identidad	43229053
Años de experiencia en el área	18
Máximo Grado Académico	Magister
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad Cayetano Heredia
Cargo	Docente contratado
Número telefónico	997832061
Firma	
Fecha	07-06-2024

Anexo 4: Prueba piloto - excel

CONFIABILIDAD: GAMIFICACIÓN E-LEARNING																							
N°	D1: Comprensión auditiva a través de lyrics training				D2: Comprensión auditiva a través de Voscreen				D3: Expresión oral a través de Flipgrid				D4: Comprensión auditiva a través de Quizizz				SUMA						
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16							
1	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	41						
2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	3	3	2	3	31						
3	3	2	1	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	39						
4	2	2	1	1	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	36						
5	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	36						
6	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	25						
7	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	38						
8	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	39						
9	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	23						
10	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	38						
11	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	37						
12	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	23						
13	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	24						
14	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	40						
15	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	37						
16	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	2	24						
17	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	42						
18	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	22						
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	47						
20	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	3	3	2	30						
	0.66	0.59	0.5	0.51	0.248	0.39	0.528	0.528	0.348	0.448	0.59	0.4	0.23	0.4	0.488	0.528							
	7.38																						
	55.74																						
Hallar confiabilidad Alpha Cronbach = 0,915																							
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Estadísticas de fiabilidad</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Alfa de Cronbach</td> <td>N de elementos</td> </tr> <tr> <td>0.920</td> <td>20</td> </tr> </tbody> </table>																		Estadísticas de fiabilidad		Alfa de Cronbach	N de elementos	0.920	20
Estadísticas de fiabilidad																							
Alfa de Cronbach	N de elementos																						
0.920	20																						
Confiabilidad alta																							
CASI NUNCA 1																							
A VECES 2																							
CASI SIEMPRE 3																							

$$\alpha = \frac{n}{n-1} * \frac{V_t - \sum V_i}{V_t}$$

CONFIABILIDAD: COMPETENCIA ORAL

Nº	D1: Comprensión oral								D2: Expresión oral								SUMA
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	
1	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	42
2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	20
3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	41
4	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	30
5	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	45
6	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	36
7	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	42
8	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	20
9	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	25
10	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	23
11	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	44
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
13	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	40
14	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	42
15	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	23
16	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	37
17	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	33
18	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	40
19	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	41
20	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	37
	0.61	0.56	0.4875	0.5875	0.49	0.4275	0.34	0.46	0.4875	0.5875	0.49	0.4275	0.49	0.428	0.34	0.46	
	7.6725																
	74.5475																

Hallar confiabilidad Alpha Cronbach = 0,915

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0.910	20

Confiabilidad alta

$$\alpha = \frac{n}{n-1} * \frac{V_t - \sum V_i}{V_t}$$

CASI NUNCA	1
A VECES	2
CASI SIEMPRE	3

Anexo 5: Base de datos

Variable Gamificación e-learning

Estudiante	1. ¿Puedes identificar correctamente	2. ¿Reconoces las palabras nuevas después de	3. ¿Comprendes el mensaje general de	4. ¿Eres capaz de seguir la trama o historia de	5. ¿Comprendes correctamente frases	6. ¿Entiendes el significado de frases	7. ¿Comprendes el contenido audiovisual	8. ¿Puedes seguir la trama o el contexto	9. ¿Te expresas de manera clara y comprensiva	10. ¿Sientes que tus compañeros	11. ¿Te sientes seguro al grabar tus respuestas	12. ¿Participas activamente en las actividades	13. ¿Identificas correctamente	14. ¿Puedes recordar detalles importantes	15. ¿Puedes inferir información no	16. ¿Puedes hacer suposiciones lógicas
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2
2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	2	3	3	3	3	1	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3
4	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	2	2	2
5	1	1	3	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	3	1
7	2	3	1	3	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	3	1
8	3	3	3	3	3	3	1	3	3	1	3	3	3	1	3	3
9	2	2	3	3	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2
10	3	3	3	3	3	3	1	3	2	2	2	3	3	3	3	3
11	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	3	3	3	2	3	3	2	1	2	1	2	3	3	3	3	1
13	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	2	3	3	3	3	3
14	2	2	2	3	2	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2
15	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1
16	2	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1
17	2	2	2	3	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2
18	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
19	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2
20	2	2	3	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2
21	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2
22	1	3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	3	2	1	2
23	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	1
24	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
25	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2
26	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1
27	1	1	3	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1
28	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2
29	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2
30	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	3	1	1	1
31	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	3	2	3	1
32	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	3	1	3	1
33	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	3	1
34	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
35	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3
36	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3	3	1
37	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
38	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1
39	2	2	2	3	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2
40	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	1

Variable Competencia oral

Estudiante	Competencia oral 1. ¿Entiendes la mayoría de los	2. ¿Puedes captar la idea principal	3. ¿Eres capaz de responder preguntas y expresar	4. ¿Puedes mantener una conversaci	5. ¿Con qué frecuencia puedes identificar	6. ¿Con qué frecuencia entiendes las	7. ¿Con qué frecuencia puedes seguir	8. ¿Con qué frecuencia entiendes y sigues	9. ¿Participas activamente en las actividades	10. ¿Demuestras fluidez al hablar y responder	11. ¿Interactúas respondiendo y	12. ¿Recibes retroalimentación constructiv	13. ¿Con qué frecuencia encuentras las	14. ¿Con qué frecuencia aprendes y	15. ¿Con qué frecuencia practicas la	16. ¿Con qué frecuencia te sientes seguro/a al
1	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2
2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	3	2	3	1	2	2
3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3
4	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3
5	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3
6	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1
7	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2
8	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2
9	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1
10	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2
11	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2
12	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1
13	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1
14	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2
15	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2
16	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2
17	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3
18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1
19	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
20	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2
21	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1
22	2	2	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	3	3	2
23	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2
24	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
25	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1
26	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
27	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2
28	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2
29	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3
30	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1
31	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
32	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2
33	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3
34	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1
35	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
36	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2
37	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2
38	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2
39	2	1	2	1	2	1	1	2	2	3	3	1	1	2	1	2
40	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2