



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

**Gamificación y aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de
educación superior en Pataz, 2024**

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

AUTORA:

Torrealva Castañeda, Alexandra Minenna (orcid.org/0000-0001-6208-8122)

ASESOR:

Mg. Carmen Choquehuanca, Edgard Eliseo (orcid.org/0000-0003-0841-4403)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

TRUJILLO – PERÚ

2024

DEDICATORIA

Siempre e infinitamente a mi madre, mi
inspiración y luz.

AGRADECIMIENTO

A nuestro creador por darnos la oportunidad de vivir, a mi madre quien me enseñó a trabajar arduamente para conseguir mis propios logros. A mis hermanos quienes me inculcaron el valor de la fortaleza y apoyo mutuo. A la vida por regalarme caminos desafiantes.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DOCENCIA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CARMEN CHOQUEHUANCA EDGARD ELISEO, 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 y Aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación superior en Pataz, 2024", cuyo autor es TORREALVA CASTAÑEDA ALEXANDRA MINENNA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 11%, 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, 05 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CARMEN CHOQUEHUANCA EDGARD ELISEO DNI: 10281058 ORCID: 0000-0003-0841-4403	Firmado electrónicamente por: EECARMENC el 25- 07-2024 20:48:02

Código documento Trilce: TRI - 0797338



FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DOCENCIA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, TORREALVA CASTAÑEDA ALEXANDRA MINENNA 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 y Aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación superior en Pataz, 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
ALEXANDRA MINENNA TORREALVA CASTAÑEDA DNI: 73736673 ORCID: 0000-0001-6208-8122	Firmado electrónicamente por: ATORREALVA el 05-07-2024 08:32:22

Código documento Trilce: TRI - 0797340

ÍNDICE

CARÁTULA	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	
ÍNDICE	ii
RESUMEN	iii
ABSTRACT	iv
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. MÉTODO	12
3.1. Tipo y diseño de investigación	12
3.2. Variables y operacionalización	12
3.3. Población, muestra y muestreo	13
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	14
3.5. Procedimiento	15
3.6. Método de análisis de datos	15
3.7. Aspectos éticos	16
IV. RESULTADOS	17
V. DISCUSIÓN	28
VI. CONCLUSIONES	32
VII. RECOMENDACIONES	33
REFERENCIAS	34
ANEXOS	

RESUMEN

El trabajo de investigación se ejecutó con el objetivo de establecer la relación entre gamificación y aprendizaje del idioma inglés en participantes de educación superior en Pataz, 2024. El enfoque fue cuantitativo de tipo descriptivo correlacional y de diseño no experimental. La muestra fue censal con muestreo no probabilístico y accidental; además estuvo conformada por 87 participantes femeninas del quinto y sétimo ciclo respectivamente matriculadas en el periodo 2024-I. El cuestionario aplicado fue validado con una V de Aiken y con sustento científico en Limantara et al. (2023) y Chamod y Pulasthi Dhananjaya (2024). La confiabilidad del cuestionario se hizo a través del coeficiente Alfa de Cronbach obteniendo un valor de .876. Los resultados fueron evidenciados con una correlación positiva perfecta con Rho de Spearman = .930 constatando la relación de gamificación y aprendizaje del idioma inglés, concluyéndose que cuanto mayor sea el uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés, mayor será el grado de significación de los participantes en este idioma.

Palabras clave: gamificación, aprendizaje, inglés, educación superior.

ABSTRACT

This study was carried out with the objective of establishing the relationship between gamification and English language learning in participants of higher education in Pataz, 2024. The approach was quantitative, descriptive, correlational and non-experimental design. The sample was a census sample with non-probabilistic and accidental sampling; it also consisted of 87 female participants of the fifth and seventh cycle respectively enrolled in the 2024-I period. The questionnaire applied was validated with Aiken's V and with scientific support in Limantara et al. (2023) and Chamod and Pulasthi Dhananjaya (2024). The reliability of the questionnaire was done through Cronbach's Alpha coefficient with a value of .876. The results were evidenced with a perfect positive correlation with Spearman's Rho = .930 confirming the relationship of gamification and English language learning. The conclusion was the greater use of gamification when learning English, the more participants will achieve significance in English.

Keywords: gamification, learning, English, higher education.

I. INTRODUCCIÓN

Todos los países se encuentran inmersos en el manejo de gamificación educativa, siendo esta una técnica útil al momento de ejercer la docencia. Gracias a Nick Pelling, en el año 2002, la conocida y utilizada palabra gamificación no es ajena y se encuentra como las favoritas entre las múltiples estrategias utilizadas al momento de concretar una clase. Por ejemplo, distintos autores de prestigio como Piaget, en los años 1962; Malone y Leper en el 1987, resaltaron que el uso de juegos lúdicos, orientados a la educación, son una herramienta poderosa para optimizar la imaginación y contribuir con el aprendizaje del participante (Parra y Segura, 2019). La gamificación puede utilizarse para mejorar la motivación, el compromiso y el rendimiento de los estudiantes.

En Europa se da prioridad al desarrollo de habilidades y competencias; y una manera alegre de hacerlo es utilizando la gamificación. Ríos, Muñoz, Castro y Arroyo (2019) expresan que aprender haciendo énfasis en el juego, orientado al tema educativo, es lo más solicitado por los estudiantes millennials cuya manera de aprender se encuentra condicionada por las tecnologías.

Ser docente y apoyarse en la gamificación para llegar a nuestros estudiantes de manera divertida y dinámica no tiene precio. Detrás de este escenario, podemos descubrir que existe una variedad amplia de realizar clases interactivas y despertar atención en los participantes a la hora de aprender inglés. Explican al respecto, Heredia, Pérez, Cocón y Zavaleta (2020) que enseñar en un nivel superior trae consigo la exigencia de innovar constantemente y el uso de la gamificación no es la excepción para elaborar actividades en las aulas.

Por su parte, Ethnologue Languages of the World (2023) y Statista (2023) nos muestran una estadística bastante clara de interpretar, en donde comentan que el idioma con mayor hablantes en nuestro planeta es, indiscutiblemente, el inglés con 1,400 millones. El aprender un idioma distinto al nuestro actualmente ya no es algo académico, sino más bien necesario para destacarnos como profesionales y en distintos aspectos de nuestro existir. Statista (2023) y BBC News Mundo (2022) nombran que América Latina presenta un avance enorme

en el inglés incluyendo a Perú dentro de los 10 países con un nivel de dominio moderado. Para los autores, Lara, Giler, Gonzales, y Alcivar (2021) enseñar un idioma distinto al nuestro conduce a un desafío dentro del aula, para ello, se está mejorando e innovando las estrategias utilizando a la gamificación como medio, direccionando así, la atención y motivación del estudiante para alcanzar y concretar el tan anhelado aprendizaje significativo.

En el ecosistema nacional encontramos a Berlitz (2023) según esta corporación que tiene un alcance internacional, y es experta en la enseñanza de los idiomas, nos mencionan que son 1,452 millones de individuos quienes lo hablan. Destacando muy por encima el constante uso y requerimiento del aprendizaje del mismo. Hay que hacer hincapié que no fue sino hasta el año 2013 en donde se dio importancia a la tecnología como mediador para dar pase a la gamificación y la importancia en el aprendizaje. En esa misma línea, las maneras de aprender inglés son innumerables pero es inevitable resaltar que a través de la gamificación las actividades se hacen más amenas y divertidas.

El estudio de, Obregon (2022) respalda lo antes mencionado, demostrando que la gamificación incrementa no solo la motivación sino también ayuda a cultivarse académicamente y lograr las competencias. Los trabajos de López y Quispe (2020) y Laura y Tolentino (2022) verifican que el estudiantado se siente complacido al trabajar con este tipo de estrategias. Cabe resaltar que para enseñar por intermedio de gamificación, el docente debe contar con actualizaciones profesionales alineadas a lo que se indica. A su vez, Pareja (2022), demuestra que, efectivamente, el uso de plataformas gamificadas mejoran notablemente el aprendizaje del inglés en el estudiantado.

López (2022) en su trabajo realizado con participantes de un centro de idiomas en Trujillo llegó a la conclusión que el estado de ánimo del participante cambia beneficiosamente, y esto se da, debido a resultados positivos gracias al aprendizaje por intermedio de la gamificación. Nada mejor que mantener a un estudiante con emociones positivas al momento de aprender una segunda lengua porque es la clave para un aprendizaje significativo, cuyo valor es altísimo y satisfactorio para un facilitador.

La Estadística de la Calidad (ESCALE, 2023) informa que, a la fecha, la casa superior de la provincia patacina alberga a 382 estudiantes. En un lugar apartado de las grandes ciudades, donde la realidad es diferente y adversa, aprender un idioma se torna dificultoso porque la metodología que utilizan además de las herramientas digitales no son prioridad. Lo mencionado se refleja en la enseñanza tradicional y elemental que optan los docentes con tal de librarse de tan grande responsabilidad obviando por completo a la gamificación. Adicional a esto se suma la precariedad de la conectividad a internet que a veces es inestable debido al clima, la ubicación geográfica retrasando entonces estos avances gigantes que nos ofrece la tecnología (La República, 2021). Sin embargo no es pretexto para retrasarnos en temas educativos y mucho menos en aprender significativamente el inglés. Desde una mirada profesional, el panorama apreciado es bastante alentador porque se cuenta con conectividad a internet de los operadores claro y bitel; observando un avance significativo al momento de hacer uso de la gamificación para emprender en el mejoramiento del aprendizaje del idioma. Esta técnica permite que el estudiantado adquiera las competencias solicitadas que alberga el perfil de egreso de la carrera. Es entonces que se busca hacer énfasis en el uso continuo de gamificación enfatizando el aprendizaje con la dinámica, a través de juegos, ya sea presencial o utilizando la tecnología.

Cada aspecto de fusionar estos dos conceptos y conocerlos a profundidad abre diversas puertas gamificadas al momento de aprender inglés. Razones válidas para preguntarse ¿Qué relación existe entre gamificación y aprendizaje del idioma inglés en participantes de educación superior en Patate, 2024?

Debido al limitado número de estrategias gamificadas para aprender el inglés en la sierra liberteña, a causa de la marcada diferencia que existe en la enseñanza de la costa y la sierra, como consecuencia de la marginación hacia las instituciones rurales en materia de enseñanza de este idioma en la educación superior, como resultado de docentes del idioma inglés sin certificación o acreditación internacional en el manejo del dominio del mismo, entre otras razones más. Ampliar nuestros conocimientos sobre el aprendizaje del idioma inglés utilizando la gamificación es un fundamento práctico que justifica el indagar en opiniones de los participantes enfocados a la problemática de esta

realidad. Teóricamente, disertar de gamificación es encontrarse inmerso en el uso de tecnologías educativas, por lo tanto es básico refrescar y modernizar los conceptos de éste en virtud de las constantes actualizaciones y creaciones de plataformas, herramientas, etc. gamificadas. Metodológicamente, se puede encontrar claridad con este estudio para la implementación de nuevas estrategias gamificadas en las aulas, de tal manera que nuestra enseñanza continúe cautivando a la audiencia y lo más importante se logre el aprendizaje significativo.

Siguiendo la secuencia de lo antes mencionado se considera como objetivo general establecer la relación entre gamificación y aprendizaje del idioma inglés en participantes de educación superior en Pataz, 2024. Trayendo con ello a los objetivos específicos. Siendo el primero, identificar la relación que existe entre gamificación y la habilidad oral y auditiva del idioma inglés en participantes de educación superior en Pataz, 2024. Como segundo tenemos precisar la relación que existe entre gamificación y comprensión de lectura del idioma inglés en participantes de educación superior en Pataz, 2024. Por último medir la relación que existe entre gamificación y expresión escrita del idioma inglés en participantes de educación superior en Pataz, 2024.

Por un lado, se consideró como hipótesis general ver si existe relación entre gamificación y aprendizaje del idioma inglés en participantes de educación superior en Pataz, 2024. Por otro lado, las hipótesis específicas consideradas fueron, la habilidad oral y auditiva del idioma inglés se relacionan con la gamificación en participantes de educación superior en Pataz, 2024; la comprensión de lectura del idioma inglés se relaciona con la gamificación en participantes de educación superior en Pataz, 2024; y la expresión escrita del idioma inglés se relaciona con la gamificación en participantes de educación superior en Pataz, 2024.

II. MARCO TEÓRICO

En el contexto nacional, Cerdan (2023) nos comenta que su estudio investigativo realizado en Lima sobre gamificación y rendimiento académico del inglés, muestran resultados con un logro destacado en producción de textos, seguidos por la expresión y comprensión oral. Siendo el más destacado este último resultado debido a la gamificación. El interés es evidente por lo tanto es necesario seguir el ejemplo de este estudio replicándolo con fines positivos para mejorar en estos tres aspectos.

En el trabajo de la autora Pillaca (2023) con respecto a la gamificación y comprensión lectora en inglés encontramos que más de la mitad del estudiantado utiliza esta herramienta interactiva duolingo donde se evidencian las mejoras en su estadística . El fin de esta información es comparar lo obtenido aquí con lo de esta investigación en cuanto a la discusión de resultados en materia de reading.

En Lima, la autora Vallejos (2022) en su trabajo investigativo referido a Kahoot y la competencia lectora del inglés recomienda utilizar tal herramienta porque en función de lectura es fructífera. El trabajo de Vallejos será de utilidad debido a que muchos estudiantes no son partidarios de la lectura, sin embargo, utilizando esta herramienta mejora grandemente.

Un ramillete de autores De La Cruz et al. (2022) en su investigación evidenciaron que el uso activo de gamificación, en una casa de estudios superiores, para aprender inglés es factible. Su exhaustiva búsqueda brindó frutos productivos desnudando la necesidad que el Perú tiene en hacer constante práctica de esta técnica en todos los ambientes de aprendizaje sobresaliendo el inglés.

El contexto local no ofrece tantos estudios con relevancia sobre este tema. La autora López (2022) en su trabajo sobre gamificación y rendimiento académico del idioma inglés tuvo como hallazgos que el fomentar la participación e integrar conceptos básicos tecnológicos con los estudiantes es esencial porque en cuestión de rendimiento académico mejora enormemente. La rentabilidad es bastante alta y la data lo confirma, la gamificación ayuda a mejorar la calidad de adquisición de habilidades del inglés.

Fuera del ecosistema nacional encontramos a los autores Kök y Sercan (2023)

cuyo trabajo correspondió a los componentes de spelling/handwriting, oral language y vocabulary, los cuales contribuyeron al desarrollo de las mismas en participantes de inglés como segunda lengua. Estos resultados sugieren que los componentes de la visión simple de la escritura pueden explicar la variación en la escritura en L2. El aporte es acertar cómo enseñar y desarrollar mejor esta difícil habilidad lo que significa que nuestro entendimiento de la comprensión del desarrollo de la escritura no necesariamente es completo.

En Panamá se empleó la gamificación en ámbitos educativos impulsando una enseñanza estimulante y motivando al estudiantado de inglés. Los hallazgos más resaltantes de Caraballo (2023) son la transformación a través de una nueva mirada para enseñar inglés, divirtiendo y enganchar a los estudiantes a través de recompensas, desafíos y competencias usando el juego como tal. La contribución es muy positiva porque se aprecian los beneficios de ambas variables e incentiva el continuo uso de esta herramienta para enseñar inglés.

Los autores Hong et al. (2020) en su investigación sobre gamificación y aprendizaje de la gramática inglesa realizada en China evidenciaron que el efecto que esta tiene se clasificó como medio, lo que indica que el rendimiento del aprendizaje fue positivo cuando los alumnos plantearon preguntas y jugaron a juegos para responderlas. Es necesario considerar tales hallazgos como parte fundamental del desarrollo de este trabajo debido a la contribución positiva para seguir indagando en temas educativos con la gramática.

En territorio venezolano Erazo et al. (2020) demuestran que la gamificación fomenta la concentración, retención, comprensión, identificación léxica y sintáctica del inglés. Esto se logra únicamente utilizando a la motivación, a través de juegos, para alcanzarla y consolidarla como estrategia de enseñanza. Tales hallazgos nos acercan más al propósito que es emplear la gamificación como medio para adquirir el aprendizaje de un idioma diferente al nuestro.

Para Dehghanzadeh et al. (2019) en su trabajo sobre empleo de gamificación como ayuda en el aprendizaje del inglés llevada a cabo en Irán, adquirieron resultados los cuales proporcionan sugerencias sobre cómo diseñar la gamificación digital y concretarlo con el estudiantado al aprender inglés, sus experiencias y producto de aprendizaje correspondientes. Hecho razonable para ser usado como antecedente importante en este trabajo.

La gamificación ha ido ganando bastante notoriedad desde la última década enfocándose como herramienta de trabajo al momento de enseñar. En este apartado se van a mencionar a las teorías que defienden este estudio. Iniciamos por comprenderlas en el ámbito psicológico. La teoría de la autodeterminación de los autores Hijós (2020); Aquino (2021) y Félix da Silva et al. (2022) ha sido utilizada ampliamente en la educación aplicándose con éxito en los contextos de gamificación y juegos. Esta teoría es también conocida como teoría de la motivación (intrínseca y extrínseca) porque se relaciona muy estrechamente con el compromiso que tiene un individuo por realizar una actividad en particular por voluntad propia en vez de tener que hacerlo. No es ajeno acotar que la motivación es un ingrediente básico para enseñar y forma parte de los procesos pedagógicos durante la puesta en escena de una sesión de clase. Por lo tanto, se considera fundamental las expresiones “querer, poder y tener la voluntad” para aprender un idioma distinto; y que mejor que realizarlo mediante juegos educativos. Continuamos con la segunda teoría de Siemens y Downes cuyo aporte se complementa con Basurto et al. (2021) quienes abordan el conectivismo y nos explican las oportunidades que crean las tecnologías y el internet para progresar con nuestro aprendizaje de forma rápida y asertiva. Continuar con la enseñanza tradicional ya no es más una opción para la sociedad actual, debido a que esta teoría demuestra que el ser humano aprende a través de una construcción de conexiones en línea, esta modalidad ayuda al nuevo estudiante a ser más colaborativo y cooperativo no solo dentro del aula sino también fuera de ella concerniente a su propio aprendizaje.

Como tercera y última teoría tenemos al conductismo de Watson, al respecto los autores Saucedo et al. (2020) y Carbajal et al. (2022) hacen hincapié que cuando el aprendizaje se basa en respuestas ante estímulos; y si ésta la vinculamos con la gamificación, resultaría entonces, dividida en tres elementos relacionados al aprendizaje. Tenemos la observación, la realimentación y el refuerzo. Con la primera se busca saber la respuesta de los participantes, con la segunda se busca una respuesta activa y con la tercera se busca relacionar lo experimentado con lo aprendido. Es preciso mencionar que esta teoría se relaciona con la anteriormente enunciada; por tanto, ambas comparten la relación de motivación extrínseca como medio de aprendizaje.

La gamificación no elige una sola teoría para consolidarse como tal; por el contrario, se observa que un aporte de cada una ha sido tomado en consideración para fortalecer su consolidación. La fusión de estas teorías son la base para la creación y vigencia en el tiempo de esta palabra aplicada en la educación.

Existen diferentes posturas que tienen grandes aportes para el aprendizaje, en este apartado comentaremos algunos de ellos para profundizar y defender esta teoría. El cognitivismo ha sido utilizado por diferentes educadores y psicólogos dejando a un lado al método conductista pues las razones eran obvias, el ser humano es capaz de pensar, por lo tanto, puede tomar decisiones, así como también manifestar sus ideas (Altez, 2021). Hablar de esta teoría conjuntamente con el aprendizaje nos lleva a la construcción autónoma que poseen los estudiantes al momento de aprender inglés. Ellos ponen a prueba sus habilidades mentales en el aprendizaje. En consecuencia a ello tenemos a Mendo (2021) quien nos habla del constructivismo desde la mirada psicológica estrechamente relacionado con el aprendizaje del individuo. Todo ello cobra sentido cuando los aprendices ponen en práctica la autoorganización y la actividad para avanzar hasta el desarrollo de estructura. Es bien sabido que si un estudiante se esfuerza constantemente en su tarea académica para hacer transformaciones estructurales y significativas pues pondrá en práctica la construcción de grandes ideas. Finalmente Herrera (2020) basandose en Bruner, nos habla extensamente que el aprendizaje por descubrimiento se pone en práctica gracias a la ayuda brindada por el docente hacia sus participantes mediante metodologías y estrategias. Actualmente esta teoría la usamos al momento de desarrollar el conflicto cognitivo porque es ahí donde el estudiante desarrolla aún más esta capacidad en base a recursos que su docente preparó anticipadamente, por ejemplo en el área de inglés, utilizando flashcards, pictures, photos, etc.

Aprendizaje sustentado como una sola teoría carece de sentido porque actualmente al enseñar hacemos uso de una fusión de múltiples teorías y no nos inclinamos únicamente por una porque las tres teorías mencionadas son clave para aprender inglés, además de otras pero en menor medida.

Autores de talla internacional relacionan las variables en mención en sus teorías, En Yeda abordamos a Mustafa (2024) y su teoría quien afirmó que el juego puede conectar a los estudiantes de idiomas en torno a un objetivo común, aumentar su compromiso, crear contextos de aprendizaje interactivos y lograr su autonomía de aprendizaje. También les permite intercambiar ideas y otras destrezas lingüísticas (por ejemplo, hablar, escribir, escuchar, etc.). Evidente asegurar que es imprescindible fusionar estas dos variables para ver resultados óptimos en cuestiones de aprendizaje.

En Tamalanrea, Harmilawati et al. (2023) fusionaron estas dos variables, en su teoría, para dar solución práctica y divertida a la hora de aprender el inglés. El enfoque en la gramática cuyos comentarios fueron acertados alumbró el camino hacia la enseñanza tan tediosa y complicada que es el writing. Usar a la gamificación como assessment es eficaz y esto se hace visible al momento de la recepción de resultados.

En Jakarta, Tasya et al. (2023) la investigadora, en su teoría, sugiere a los profesores de inglés que creen un ambiente de aprendizaje más interactivo mediante juegos. De este modo, los alumnos sentirán que sus acciones y opiniones importan más. Esto también creará un ambiente de aprendizaje no demasiado intenso. Por otra parte, los profesores de inglés deberían animar más a los alumnos recompensándoles por su actuación en clase y enseñándoles a valorar la actuación de los demás, de modo que se evite la ansiedad al hablar.

Es preciso añadir definiciones de acuerdo a múltiples opiniones profesionales para dar sustento conceptual a las variables y dimensiones de este estudio. En cuanto a las variables, definir el término gamificación trae consigo un largo recorrido porque para llegar a ese término es necesario hablar del juego aplicado a la educación y diferenciarlos del ABJ (aprendizaje basado en el juego) siendo en inglés GBL (game based learning). Limantara et al. (2023) describieron que la gamificación nació conjuntamente con su creador Nick Pelling en 2002, sin embargo no fue hasta el 2010 cuya aparición tuvo apogeo debido a Deterding, profesor y diseñador de juegos, quien definió el término al igual que Werbach quien aportó y sustentó a la definición del anterior autor. Ellos lo definieron particularmente como uso de elementos que son parte de un juego en contextos

que no son juego. Gamificación es entonces tener experiencias de juego en un ambiente no lúdico.

Aportes similares nos brindan Garcia et al. (2020) ellos puntualizan que la motivación está enlazada al juego (gamificación). Por tanto, cambiar o modificar patrones de comportamiento en la población estudiantil, de manera que la ejecución de la educación formativa sea provechosa, es parte de la gamificación. Por consiguiente, el aplicar herramientas, estrategias y metodologías adecuadas a una particular ocasión de enseñanza opacan a la tradicional formación, aburrida y monótona y la convierten en una divertida, dinámica e interesante.

Respecto a las dimensiones Rodríguez et al. (2022) consideran a la dinámica de la recompensa como los beneficios que se alcanzan al superar los desafíos establecidos. Regularmente se explican en puntos, medallas y un peldaño a niveles superiores que desarrollan en el alumno un ahínco adicional si desea conseguirlos. La competencia es una táctica que beneficia a la autonomía del alumno, su habilidad para solucionar inconvenientes, las relaciones interpersonales y el aprendizaje activo mediante un método lúdico y cooperativo, además de despertar la creatividad, ya que muchos de ellos brindan la opción de crear personajes. Y finalmente tenemos a la dinámica del trabajo colaborativo definida como la participación secuenciada, igualitaria y alterna realizada por los alumnos. Esta mecánica pretende que todos cooperen para mejorar el trabajo en conjunto.

Conceptualizar a la palabra aprendizaje es, en realidad, tedioso. Por ejemplo Chamod y Pulasthi Dhananjaya (2024) detallan que este se refiere al aprendizaje del inglés por parte de personas cuya lengua materna no es el inglés abarcando el dominio de diferentes componentes lingüísticos como el vocabulario, la ortografía, la gramática, la expresión oral, la lectura, la comprensión oral y la expresión escrita. Podemos explicar que el aprendizaje no únicamente es adquirir conocimientos mediante el estudio de un tema en especial sino también paralelamente es lo que mencionan los autores citados.

En la misma línea de conceptualización del aprendizaje encontramos a los autores Alvarez y Kemmis (2021) cuya definición es que el aprendizaje de un idioma se va a dar siempre y cuando el individuo tenga conocimiento de las reglas, se exponga de manera indirecta o vivencian experiencias en el ambiente

cultural donde se habla el idioma y sea consciente y capaz de reconocer la gramática para producir enunciados. Estas producciones siempre y cuando sean monitoreadas y corregidas en el momento oportuno por el facilitador. Es curioso mencionar que los estudiantes si se interesan por el aprendizaje de idiomas y ponen en práctica lo mencionado por Alvarez, un claro ejemplo es el estudio realizado por Álvarez (2020) quien confirma que los estudiantes se interesan en mejorar sus competencias lingüísticas y esto lo hacen en su mayoría para mejorar sus trabajos de investigaciones porque la información, en general, está en inglés.

En cuanto a las dimensiones, se define habilidad auditiva según Baghaei et al. (2019) como el proceso de extraer significado del discurso hablado. Es un proceso complicado en el que intervienen una serie de habilidades lingüísticas y cognitivas. A propósito de la dimensión habilidad oral el Common European Framework of Reference for Languages (CEFR, 2018) y Pitura (2021) lo describen como la capacidad que el ser humano tiene para aplicar el conocimiento del mundo, estas capacidades incluyen competencias lingüísticas, sociolingüísticas y pragmáticas donde incluyen la producción oral y la interacción oral. Cuando el oyente comprende la información transmitida por el orador, la comunicación es eficaz (Ngan Thi y Du Thanh , 2023).

En relación con la comprensión de lectura vemos la siguiente definición. La destreza de lectura en el aprendizaje de una lengua extranjera es un procedimiento tedioso en el que intervienen muchas variables, como el uso de estrategias de lectura y las diferencias individuales de los lectores. Los estudios demuestran que la destreza de leer en una lengua diferente a la nuestra está estrechamente relacionada con las estrategias utilizadas por los lectores a la hora de interpretar los textos y requiere distintos niveles de coordinación del procesamiento (Rianto, 2021).

Para los autores Berninger y Swanson mencionados en Keith y Soreh (2020) la expresión escrita se divide en dos. La ideación y la transcripción. La primera representa la capacidad de crear ideas a través del lenguaje, y la segunda es la capacidad de poner estas ideas en forma de texto.

III. MÉTODO

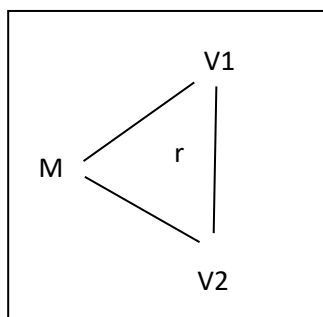
3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

En consonancia con Arias y Covinos (2021) explicaron que según la finalidad, este trabajo es básico también conocido como un estudio puro debido a que simplemente observamos más no manipulamos las variables. Por consiguiente no resolvemos ningún problema pero si aportamos información para futuros trabajos. El tipo de investigación conforme a Guillen et al. (2020) fue correlacional en vista de que existe asociación de ambas variables en este trabajo. La asociación es a través de la medición, descripción, cuantificación y finalmente el análisis del vínculo de ambas variables. Es de enfoque cuantitativo conforme a Guillen et al. (2020) porque se aplicó estadística para probar la hipótesis así como también para recolectar y analizar los datos.

3.1.2. Diseño de investigación

Guillen et al. (2020) mencionaron que es de diseño no experimental, en otras palabras, no se logra decretar las causas pero si se logra apreciar la relación de ambas variables en estudio.



Dónde:

M= Muestra poblacional

V1= Gamificación

V2= Aprendizaje del idioma inglés

r= Relación de ambas variables

3.2. Variables y operacionalización

Definición conceptual

Variable gamificación

Limantara et al. (2023) definieron a gamificación como el uso de elementos que son parte de un juego en contextos que no son juego.

Gamificación es entonces tener experiencias de juego en un ambiente no lúdico.

Variable aprendizaje del idioma inglés

Chamod y Pulasthi Dhananjaya (2024) detallan que este se refiere al aprendizaje del inglés por parte de personas cuya lengua materna no es el inglés abarcando el dominio de diferentes componentes lingüísticos como el vocabulario, la ortografía, la gramática, la expresión oral, la lectura, la comprensión oral y la expresión escrita.

Definición operacional

Por un lado, la primera variable se midió mediante sus dimensiones: Dinámica de la recompensa, dinámica de la competencia y dinámica del trabajo colaborativo. Por otro lado, la segunda variable se midió mediante sus dimensiones: La habilidad oral y auditiva, la comprensión de lectura y la expresión escrita. Las cuáles se desarrollaron con la ayuda de un cuestionario conformado por 20 ítems según escala tipo Likert.

Indicadores

Para la dimensión uno, gamificación, se consideró 7 indicadores, siendo estos: medallas, logros, niveles de logro, retos, feedback, motivación en equipo y trabajo en equipo.

Para la dimensión dos, aprendizaje del idioma inglés, se consideró 9 indicadores, siendo estos: comprensión auditiva, fluidez, interacción, organización del contexto, inferencia de significados, interpretación de ideas, tiempo, uso de forma y uso de contenido.

Escala de medición

Fue ordinal y en base a la escala tipo Likert para ambas variables, donde se consideró una escala con rango de 1 a 5; siendo 1= nunca y 5 = siempre.

3.3. Población, muestra y muestreo (incluir criterios de selección)

3.3.1. Población

En consonancia con Guillen et al. (2020) los determinan como un conjunto de personas u objetos estrechamente vinculados con las variables que se están midiendo. Este estudio fue representado por 87 estudiantes del programa de Educación Inicial pertenecientes al quinto y sétimo ciclo de un instituto superior.

Criterios de inclusión

Se incluyeron a participantes del quinto y séptimo ciclo del sexo femenino, ya que en esta carrera son solo féminas, debidamente matriculadas en el periodo 2024-I del programa de Educación Inicial en un instituto superior.

Criterios de exclusión

Se excluyeron a aquellos que no figuran en la matrícula correspondiente al periodo 2024-I, por lo tanto, no integran el quinto y séptimo ciclo del programa de Educación Inicial.

3.3.2. Muestra

Sucasaire (2022) aconseja trabajar con una muestra censal en caso la población sea pequeña, esto lo hace con fines representativos y que los resultados tengan mejor calidad. Por consiguiente se consideró a 87 estudiantes de Inicial pertenecientes a una casa superior de estudios.

3.3.3. Muestreo

Para Sucasaire (2022), resulta apropiado elegir el método de muestreo no probabilístico, específicamente el accidental, al trabajar con una muestra censal, ya que permite el acceso a todas las unidades de análisis. Intencionalmente, este estudio empleó un enfoque de muestreo no probabilístico, incluido el accidental, al trabajar exclusivamente con participantes del quinto y séptimo ciclo a lo largo del periodo 2024-I, dado que todos ellos accedieron voluntariamente a completar los cuestionarios.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Técnicas

Las técnicas proporcionan el camino para abordar la pregunta ¿Cómo hacerlo?; lo que nos permite llevar a cabo un estudio de investigación de tal modo que sea científica y metodológica (Arias, 2020). En este estudio, se empleó la encuesta como técnica principal para recopilar y analizar datos relacionados con las variables examinadas, utilizando la presencialidad para su aplicación.

Instrumentos

El instrumento es la herramienta empleada por el indagador para aproximarse y recopilar data necesaria y relevante alusivo a las variables de estudio (Guillen et al., 2020). Si se construyen adecuadamente los

instrumentos, la información obtenida estará en consonancia con la teoría y los hechos presentados en el estudio. Fue un cuestionario presencial el que se utilizó, conformado por 20 ítems, considerando las opciones de 1 a 5; siendo 1= nunca y 5= siempre, todas ellas en una escala Likert.

Validez

Mendoza y Sampieri (2018) explican que un instrumento se considera válido cuando demuestra una efectividad y precisión significativa en la medición de la variable bajo estudio. En este estudio, cuatro expertos de enseñanza superior del idioma inglés, presentaron y validaron los instrumentos. Cada uno de ellos confirmó la suficiencia de los instrumentos para su aplicación. Los resultados se validaron con el índice V de Aiken, obteniendo una valoración de 1 (validez fuerte) para el instrumento de gamificación y el aprendizaje del idioma inglés. (Ver Anexos 7 y 8)

Confiabilidad

La confiabilidad se precisó haciendo uso de una prueba piloto aplicada a 15 participantes de educación inicial del tercer ciclo que quisieron ofrecer su apoyo de manera voluntaria. Haciendo uso del coeficiente Alfa de Cronbach se obtuvieron resultados aceptables con un valor de .876 para la confiabilidad. (Ver Anexo 9)

3.5. Procedimiento

Se gestionó y solicitó permiso al director de la casa superior antes de aplicar los cuestionarios. Posteriormente, se acomodó en un horario y se obtuvo autorización del docente quien dicta clases en estas aulas del programa correspondiente en el periodo 2024-I, del quinto y séptimo ciclo del programa de Educación inicial. Finalmente, mediante la aplicación presencial de los instrumentos, los estudiantes respondieron al cuestionario, lo cual permitió recopilar la información deseada. (Ver Anexo 6)

3.6. Método de análisis de datos

Posteriormente después de haber culminado con la puesta en práctica del instrumento, se pasó a procesar toda la información recogida ayudándonos del programa Excel y tabulándola en Jamovi 2.3.28.

3.7. Aspectos éticos

A lo largo del desarrollo del trabajo de investigación se siguió el código de ética de la casa universitaria y los principios éticos del indagador. Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) enfatizan la importancia de mantener el anonimato a los participantes como un aspecto ético fundamental. (Ver Anexo 5)

IV. RESULTADOS

4.1. Descripción de resultados

Tabla 1

Estadísticos que describen variables y dimensiones

	Dim1	Dim2	Dim3	Gamificación	Dim1	Dim2	Dim3	Aprendizaje del idioma inglés
N	87	87	87	87	87	87	87	87
Perdidos	0	0	0	0	0	0	0	0
Media	11.5	15.0	11.7	38.2	11.8	11.0	15.6	38.4
Mediana	12	15	12	38	12	11	16	38
Moda	12.0	15.0	11.0	40.0	13.0	11.0	16.0	40.0
Desviación estándar	0.887	0.889	1.02	2.34	1.06	1.03	1.61	3.27
Mínimo	10	13	10	34	10	9	12	33
Máximo	13	16	13	42	13	13	18	44
30percentil	11.0	15.0	11.0	37.0	11.0	10.8	15.0	37.0
70percentil	12.0	16.0	12.0	40.0	13.0	12.0	16.0	40.0

Nota: Compilación de datos de la matriz – Anexo 12

Interpretación:

Se consiguió una media de 38.2; una mediana de 38; y una moda de 40 para gamificación como primera variable. Dichas medidas centrales revelaron que el puntaje de esta variable fluctuó entre 38 y 38.2 con una DS de 2.34. Gamificación obtuvo la puntuación mínima de 34 y máxima de 42.

Se consiguió una media de 38.4; una mediana de 38; y una moda de 40 para Aprendizaje del idioma inglés como segunda variable. Dichas medidas centrales revelaron que el puntaje de esta variable fluctuó entre 38 y 38.2 con una DS de 3.27. La puntuación mínima para esta variable fue 33 y el máximo 44.

Tabla 2

Estadísticos que describen categorías de variables y dimensiones

	N	Perdidos	Media	Mediana	DE
Dinámica de la recompensa	87	0	2.13	2	0.334
Dinámica de la competencia	87	0	2.32	2	0.470
Dinámica del trabajo colaborativo	87	0	2.26	2	0.444
La habilidad oral y auditiva	87	0	2.33	2	0.474
La comprensión de lectura	87	0	2.06	2	0.234
La expresión escrita	87	0	2.69	3	0.465
Gamificación	87	0	2.61	3	0.491
Aprendizaje del idioma inglés	87	0	2.66	3	0.478

Nota: Compilación de datos de la matriz y baremos – Anexos 10 y 12

Interpretación:

Con precisión en las categorías y la baremación se obtuvo, en primer lugar, para la variable gamificación una media de 2.61; una mediana de 3; y una moda de 0.491. En segundo lugar, se obtuvo para Aprendizaje del idioma inglés, como variable, una media de 2.66; una mediana de 3; y una moda de 0.478. Dichos datos se adquirieron de una muestra poblacional de 87 participantes.

Tabla 3*Categoría general de las variables y dimensiones*

DIMENSIONES Y VARIABLES	Dinámica de la recompensa		Dinámica de la competencia		Dinámica del trabajo colaborativo		Gamificación		La habilidad oral y auditiva		La comprensión de lectura		La expresión escrita		Aprendizaje del idioma inglés	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	F	%
Desfavorable	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Medianamente favorable	76	87.4%	59	67.8%	64	73.6%	34	39.1%	58	66.7%	82	94.3%	27	31.0%	30	34.5%
Favorable	11	12.6%	28	32.2%	23	26.4%	53	60.9%	29	33.3%	5	5.7%	60	69.0%	57	65.5%
Total	87	100.0%	87	100.0%	87	100.0%	87	100.0%	87	100.0%	87	100.0%	87	100.0%	87	100.0%

Nota: Compilación de datos de la matriz y baremos – Anexos 10 y 12

Interpretación:

Posteriormente al tabulado de datos, para la variable uno recogimos que 53 participantes obtuvieron un puntaje favorable entre 38 y 50, así mismo recogimos que 34 participantes adquirieron un puntaje medianamente favorable entre 24 y 37, por último, no se reportaron participantes con puntaje desfavorable entre 10 y 23. Desde otra mirada, el 69.9% de los participantes ha estimado a la gamificación como favorable, el 39.1% de los mismos la ha estimado como medianamente favorable.

De manera segregada, gran cantidad de participantes obtuvieron puntajes medianamente favorables en las dimensiones dinámica de la recompensa con 87.4%, dinámica de la competencia con 67.8% y dinámica del trabajo colaborativo con 73.6%.

Posteriormente al tabulado de datos, para la variable dos recogimos que 57 participantes obtuvieron un puntaje favorable entre 38 y 50, así mismo recogimos que 30 participantes adquirieron un puntaje medianamente favorable entre 24 y 37, por último, no se reportaron participantes con puntaje desfavorable entre 10 y 23. Desde otra mirada, el 65.5% de los participantes ha estimado el aprendizaje del idioma inglés como favorable, el 34.5% de los mismos lo ha estimado como medianamente favorable.

De manera segregada, gran cantidad de participantes obtuvieron puntajes medianamente favorables en las dimensiones habilidad oral y auditiva con 66.7% y la comprensión de lectura con 94.3%. La expresión escrita se destacó como dimensión adquiriendo un nivel favorable de 69.0%.

4.2. Prueba de normalidad

Variable uno: Gamificación

(H0) Se contempla una distribución normal en los datos de gamificación.

(H1) No se contempla una distribución normal en los datos de gamificación.

Variable dos: Aprendizaje del idioma inglés

(H0) Se contempla una distribución normal en los datos de aprendizaje del idioma inglés.

(H1) No se contempla una distribución normal en los datos de aprendizaje del idioma inglés.

Dictamen

Si el valor p obedece ser de Sig. < 0.05, rechazar la (H0)

Si el valor p obedece ser de Sig. \geq 0.05, aceptar la (H0)

Tabla 4

Las variables gamificación y aprendizaje del idioma inglés con sus respectivas dimensiones

		statistic	p
Dinámica de la recompensa	Shapiro-Wilk	0.872	< .001
	Kolmogorov-Smirnov	0.250	< .001
	Anderson-Darling	4.80	< .001
Dinámica de la competencia	Shapiro-Wilk	0.825	< .001
	Kolmogorov-Smirnov	0.271	< .001
	Anderson-Darling	6.00	< .001
Dinámica del trabajo colaborativo	Shapiro-Wilk	0.869	< .001
	Kolmogorov-Smirnov	0.196	0.003
	Anderson-Darling	4.18	< .001
La habilidad oral y auditiva	Shapiro-Wilk	0.852	< .001
	Kolmogorov-Smirnov	0.206	0.001
	Anderson-Darling	4.69	< .001
La comprensión de lectura	Shapiro-Wilk	0.910	< .001
	Kolmogorov-Smirnov	0.197	0.002
	Anderson-Darling	3.45	< .001
La expresión escrita	Shapiro-Wilk	0.881	< .001
	Kolmogorov-Smirnov	0.277	< .001
	Anderson-Darling	4.24	< .001
Gamificación	Shapiro-Wilk	0.902	< .001
	Kolmogorov-Smirnov	0.245	< .001
	Anderson-Darling	3.57	< .001
Aprendizaje del idioma inglés	Shapiro-Wilk	0.938	< .001
	Kolmogorov-Smirnov	0.154	0.033
	Anderson-Darling	1.68	< .001

Interpretación:

Considerando el dictamen presentado anteriormente, para la variable uno, se rechazó la (H0) porque ésta careció de distribución normal además que fue < 0.05, por consiguiente, la (H1) fue aceptada.

Considerando el dictamen presentado anteriormente, para la variable dos, se rechazó la (H0) porque ésta careció de distribución normal además que fue <

0.05, por consiguiente, la (H1) fue aceptada.

Fue evidente observar que la muestra de esta población no presentó una distribución normal para ambas variables. Por tales razones se utilizó estadísticas no paramétricas empleando Spearman como coeficiente de correlación de para explorar las relaciones entre las dos variables bajo estudio.

4.3. Contrastación de hipótesis

4.3.1. Contrastación de hipótesis general

Hipótesis general

(H0) No existe relación entre gamificación y aprendizaje del idioma inglés en participantes de educación superior en Pataz, 2023.

(H1) Existe relación entre gamificación y aprendizaje del idioma inglés en participantes de educación superior en Pataz, 2023.

Dictamen

Si el valor p obedece ser de Sig. < 0.05, rechazar la (H0)

Si el valor p obedece ser de Sig. ≥ 0.05, aceptar la (H0)

Tabla 5

Relación de gamificación y aprendizaje del idioma inglés

		Gamificación	Aprendizaje del idioma inglés
Gamificación	Rho de Spearman	—	
	GI	—	
	valor p	—	
Aprendizaje del idioma inglés	Rho de Spearman	0.930	—
	GI	85	—
	valor p	< .001	—

Nota: Compilación de datos de la matriz – Anexo 12

Interpretación:

Según el dictamen de la tabla 5 y considerando los valores de significancia, se consideró rechazar la (H0) y aceptar la (H1). Podemos comprender, entonces, con un coeficiente de .930, que la correlación fue positiva perfecta para las variables en mención, demostrando la necesidad de fusionarlas al momento de ponerlas en práctica.

4.3.2. Contrastación de hipótesis específicas

Hipótesis específicas 1

(H0) La habilidad oral y auditiva del idioma inglés no se relacionan con la gamificación en participantes de educación superior en Patataz, 2023

(H1) La habilidad oral y auditiva del idioma inglés se relacionan con la gamificación en participantes de educación superior en Patataz, 2023

Dictamen

Si el valor p obedece ser de Sig. < 0.05, rechazar la (H0)

Si el valor p obedece ser de Sig. ≥ 0.05, aceptar la (H0)

Tabla 6

Relación de gamificación y la dimensión habilidad oral y auditiva del idioma ingles

		Gamificación	La habilidad oral y auditiva
Gamificación	Rho de Spearman	—	
	gl	—	
	valor p	—	
La habilidad oral y auditiva	Rho de Spearman	0.898	—
	gl	85	—
	valor p	< .001	—

Nota: Compilación de datos de la matriz – Anexo 12

Interpretación:

Según el dictamen de la tabla 6 y considerando los valores de significancia, se consideró rechazar la (H0) y aceptar la (H1). Podemos inferir, entonces, con un

coeficiente de .898 que la correlación fue positiva muy fuerte entre ambas variables, demostrando que si mejoramos en estrategias ésta puede llegar a ser perfecta y muy rentable para el aprendizaje del idioma.

Hipótesis específicas 2

(H0) La comprensión de lectura del idioma inglés no se relaciona con la gamificación en participantes de educación superior en Pataz, 2023

(H1) La comprensión de lectura del idioma inglés se relaciona con la gamificación en participantes de educación superior en Pataz, 2023

Dictamen

Si el valor p obedece ser de Sig. < 0.05, rechazar la (H0)

Si el valor p obedece ser de Sig. \geq 0.05, aceptar la (H0)

Tabla 7

Relación de gamificación y la dimensión comprensión de lectura del idioma inglés

		Gamificación	La comprensión de lectura
Gamificación	Rho de Spearman	—	
	gl	—	
	valor p	—	
La comprensión de lectura	Rho de Spearman	0.701	—
	gl	85	—
	valor p	< .001	—

Nota: Compilación de datos de la matriz – Anexo 12

Interpretación:

Según el dictamen de la tabla 7 y considerando los valores de significancia, se consideró rechazar la (H0) y aceptar la (H1). Podemos inferir, entonces, con un coeficiente de .701, que la correlación fue positiva considerable entre ambas variables, infiriendo que los estudiantes necesitan poner más en práctica esta habilidad.

Hipótesis específicas 3

(H0) La expresión escrita del idioma inglés no se relaciona con la gamificación en participantes de educación superior en Pataz, 2023.

(H1) La expresión escrita del idioma inglés se relaciona con la gamificación en participantes de educación superior en Pataz, 2023

Dictamen

Si el valor p obedece ser de Sig. < 0.05, rechazar la (H0)

Si el valor p obedece ser de Sig. \geq 0.05, aceptar la (H0)

Tabla 8

Relación de gamificación y la dimensión expresión escrita del idioma inglés

		Gamificación	La expresión escrita
Gamificación	Rho de Spearman	—	
	gl	—	
	valor p	—	
La expresión escrita	Rho de Spearman	0.873	—
	gl	85	—
	valor p	< .001	—

Nota: Compilación de datos de la matriz – Anexo 12

Interpretación:

Según el dictamen de la tabla 8 y considerando los valores de significancia, se consideró rechazar la (H0) y aceptar la (H1). Podemos inferir, entonces, con un coeficiente de .873, que la correlación fue positiva muy fuerte entre ambas variables, mostrando resultados beneficiosos según lo planteado como hipótesis.

V. DISCUSIÓN

El objetivo esencial presentado al principio de este estudio se concretó en establecer la relación entre gamificación y aprendizaje del idioma inglés en participantes de educación superior en Patate, 2023. En ese mismo sentido se consideró ver el asociamiento de la variable uno, gamificación, con las tres dimensiones consideradas en la variable dos, aprendizaje del idioma inglés.

En contestación al objetivo principal mencionamos que la existencia de correlación es positiva perfecta para las dos variables, no solo para gamificación sino también para aprendizaje del idioma inglés. Esto se verifica con .930 tomando como estadístico a Rho de Spearman, demostrando la necesidad de fusionarlas al momento de ponerlas en práctica. Las teorías de Mustafa (2024), Harmilawati et al. (2023), Tasya et al. (2023), Félix da Silva et al. (2022), Aquino (2021), Hijós (2020), Siemens y Downes cuyo aporte se complementa con Basurto et al. (2021), Saucedo et al. (2020) y Carbajal et al. (2022), (Altez, 2021), Mendo (2021) y Herrera (2020) mencionadas con anterioridad corroboran lo enunciado. Mientras la vigencia de la gamificación esté latente al enseñar un idioma diferente al nuestro, específicamente inglés, el participante tendrá más oportunidad de adquirir aprendizajes significativos concretos, evidenciándose desde lejos a la hora de ver resultados.

Mustafa (2024) acogió a la gamificación como explorador para potenciar diferentes estrategias de motivación entre los participantes saudíes mientras se aprende inglés como parte de las implicaciones pedagógicas. Harmilawati et al. (2023) destacó la utilidad de la gamificación trabajada en equipos para realzar a la gramática como aprendizaje dinámico. Tasya et al. (2023) Dio solución al aprendizaje, con la incorporación de juegos evidenciando que éstas animan la clase y desencadenan la competitividad de los participantes, además de aportarles diversión. Félix da Silva et al. (2022), Aquino (2021) e Hijós (2020), alumbraron con frases “querer, poder y tener la voluntad” para aprender significativamente siempre y cuando éstas sean llevadas a la gamificación. Siemens y Downes de la mano de Basurto et al. (2021) anunciaron al conectivismo como protagonista de la gamificación para progresar con nuestro aprendizaje de forma rápida y asertiva. Saucedo et al. (2020) y Carbajal et al. (2022) afirmaron que la motivación extrínseca en el aprendizaje se torna un

medio seguro para adquirir el nuevo conocimiento. (Altez, 2021) y el cognitivismo aplicaron la frase el ser humano es capaz de pensar, por consiguiente, aprender es la manifestación racional que un individuo aplica cuando usa la gamificación. Mendo (2021) el constructivismo, desde la mirada psicológica, estrechamente relacionado con el aprendizaje del individuo fomenta la autonomía para trabajar usando gamificación. Herrera (2020) comunicó que el aprendizaje por descubrimiento se pone en práctica con la ayuda de su guía quien utiliza técnicas dinámicas para fortalecer el nuevo conocimiento.

En síntesis, esta compilación de intelectuales se amolda inclinándose favorablemente hacia el lado de los hallazgos de este estudio.

Los antecedentes descritos en este estudio, a modo nacional e internacional, corroboran aún más lo enunciado en el párrafo precedente. Iniciamos con Cerdan (2023) cuyo estudio halló una correlación considerable de .597 Spearman, vinculadas a nuestras variables mencionadas. López (2022) por su parte halló mejores números a través de su representación de .945 Spearman. Caraballo (2023) estableció que para potenciar la forma de aprender inglés es requerible usar a la gamificación como estrategia efectiva y conveniente.

De La Cruz et al. (2022) indicó que el uso de la gamificación en el ámbito de estudio para la instrucción de inglés de nivel superior es relativamente nuevo, por consiguiente, aconseja emprender esta iniciativa. Erazo et al. (2020) afirmó la efectividad del uso de gamificación porque hace mejoras en el nivel suficiencia del inglés. Dehghanzadeh et al. (2019) informaron que usar gamificación para aprender inglés es provechoso en cuestiones de experiencias de los participantes quienes con expresiones "agradable", "divertido", "atractivo", "interactivo" e "interesante" se refirieron a esta.

Ahora veremos de forma desagregada, es decir, las tres dimensiones de la variable gamificación. De igual manera que las variables globales, este trabajo ha hallado similitudes y diferencias a la par de los antecedentes nacionales e internacionales mencionados en el marco teórico. Siguiendo el estadístico Rho de Spearman, iniciamos contestando el objetivo específico uno. Aquí apreciamos que la variable gamificación y la primera dimensión habilidad oral y auditiva del idioma inglés, cuya variable fue aprendizaje, se correlacionaron significativamente con .898. En contraste con las otras dimensiones, ésta adquirió mayor relevancia en cuestiones numéricas en base a la correlación.

Igualitarios aportes nos brindó Cerdan (2023) quien resaltó con un porcentaje de 32.5% para destacado y 20% para logrado en el mismo sentido de objetivo. Alentando a usar la gamificación e incrementar estos porcentajes descritos. Caraballo (2023) enfatizó que la gamificación suscita la colaboración entre los participantes, así mismo, mejora sus habilidades de comunicación oral. Lopéz (2022) por su parte adquirió .911 de correlación con el mismo estadístico que este estudio; elevando enormemente la importancia de comprensión oral respecto a la variable aprendizaje. A su vez halló un valor de .903 en la dimensión expresión oral. De La Cruz et al. (2022) en contraste con los demás autores anunciaron que la efectividad de las herramientas gamificadas en las áreas de comprensión auditiva y pronunciación en inglés es escasa en comparación con las otras habilidades investigadas. Dehghanzadeh et al. (2019) especificaron que los entornos LESL gamificados también se centraron en destrezas lingüísticas como la expresión oral, comprensión auditiva y componentes (pronunciación), destacando el uso para proseguir en la mejora.

Contestando al objetivo específico dos, se apreció que la variable gamificación y la segunda dimensión comprensión de lectura del idioma inglés, cuya variable fue aprendizaje, se correlacionaron considerablemente con un valor de .701, reflejando la relación e incentivando a continuar con esta práctica. Trabajos en esta misma línea de estudio respaldaron lo dicho. Cerdan (2023) con un porcentaje de 28.8 para logrado y 41.3 para destacado en comprensión de textos incentivaron continuar usando a la gamificación como aliada. Pillaca (2023) apoyó con un valor de .513 del mismo estadístico que este estudio en su correlación de comprensión lectora y gamificación, denotando una moderación favorable. Del mismo modo Vallejos (2022) en la dimensión diversión y lee diversos tipos de texto halló, con un Rho de Spearman de .310, una correlación positiva media. Dehghanzadeh et al. (2019) especificó que los entornos LESL gamificados también se centraron en destrezas lingüísticas como el reading, motivando y satisfaciendo a los participantes.

Atendiendo al objetivo específico tres, se notó que la variable gamificación y la tercera dimensión expresión escrita del idioma inglés, cuya variable fue aprendizaje, se correlacionaron fuertemente con un valor de .873. Respaldamos lo dicho con Cerdan (2023), para la dimensión producción de textos halló un porcentaje de 15 para logrado y 67.5 para destacado consolidando que fue la

dimensión con mayor acogida por los participantes de su estudio. Para Kök y Sercan (2023) el writing y vocabulary fueron los más destacados con un .500 considerando mantener el uso gamificado. Por su lado López (2022) añadió que mientras haya mayor oscilación en la dimensión gamificación habrá mayor oscilación para la dimensión expresión escrita, lo cual se demostró con el estadístico Spearman de .960 indicando la relevancia del caso. Hong et al. (2020) y su estudio actitud frente a la gamificación con learning performance del writing obtuvo .363 según Spearman, indicando medianamente la conexión de ambas.

VI. CONCLUSIONES

1. Como objetivo inicial, se evidenció, que gamificación y aprendizaje del idioma inglés se correlacionaron positiva y perfectamente, constatándose y resaltando que mientras el uso de gamificación sea mayor al momento de aprender inglés, los participantes alcanzarán significancia en este. La vinculación con los hallazgos más predominantes fueron la transformación a través de una nueva mirada para enseñar inglés, divirtiendo y enganchando a los estudiantes a través de recompensas, desafíos y competencias usando el juego como tal. Como inconveniente principal encontramos que la ubicación geográfica y el clima pueden afectar la conectividad al momento de usar gamificación online.
2. En base al objetivo dos, se probó, que la dimensión la habilidad oral y auditiva del idioma inglés de la variable aprendizaje tuvo resultados favorables con la variable gamificación, concluyéndose y resaltando la positividad y fortaleza que denota seguir promoviendo el uso de esta habilidad que es tan compleja de adquirirla. Los hallazgos principales comentan que esto se logra únicamente utilizando a la motivación, a través de juegos, para alcanzarla y consolidarla como estrategia de enseñanza.
3. Se demostró, en concordancia con el objetivo tres, que la dimensión comprensión de lectura del idioma inglés de la variable aprendizaje mostró una considerable y positiva correlación a la par de la variable gamificación, infiriéndose y destacando que el motivar a los educandos a seguir implementando este tipo de técnicas asegurará significancia. Como hallazgos encontramos que la mayoría de participantes que aplicaron esta técnica interactiva “gamificación” evidencian las mejoras en su estadística.
4. Se reveló, en la misma línea del objetivo cuatro, que la dimensión expresión escrita del idioma inglés constató positivamente con la variable gamificación resaltando la importancia de continuar incursionando y creando más ambientes gamificados. Los hallazgos destacados aconsejan seguir indagando, diseñando y concretando los temas educativos con la gramática.

VII. RECOMENDACIONES

1. Con la evidencia mostrada, en vinculación del objetivo general, se recomienda a las casas superiores de estudios ubicados no solo en la parte rural o alejada de las grandes ciudades, sino también a las mismas instituciones ubicadas en la ciudad a seguir promoviendo el uso gamificado para despertar el amor por aprender inglés. Los participantes se sienten más atraídos por estas técnicas que por la misma enseñanza tradicional, estamos en una época que sin importar la ubicación y con la ayuda de internet; aprender no será más una obligación sino más bien por placer.
2. La habilidad oral y auditiva son esenciales al momento de comunicarse efectivamente en inglés. Para llegar a este nivel se recomienda seguir utilizando recursos no únicamente los digitales además de ello se puede usar estrategias de manera presencial siempre alineados al uso de la gamificación. La motivación está en manos de los educadores, la constancia por parte de los participantes. Aprendamos a enseñar que estos dos elementos deben ir de la mano para aprender un nuevo idioma. Sin constancia la motivación queda en desequilibrio, con constancia la motivación tiene sentido absoluto por ende aprendizaje significativo.
3. Nuestro país siempre ha afrontado dificultades con la comprensión de lectura en las pruebas ECE. Sin embargo, los hallazgos son prometedores alentando aún más a continuar trabajando en ello con participantes de superior en el aprendizaje del inglés. Dichos hallazgos no son mezquinos porque se pueden aplicar en todo proceso de aprendizaje y con cualquier tema de estudio. Por ello se recomienda a los docentes a utilizar la gamificación e incluso crear ambientes similares contextualizados a lo que deseamos enseñar. Las posibilidades de mejora están garantizadas.
4. La expresión escrita y el hallazgo realzan la continuidad y puesta en práctica de la gamificación a la hora de producir escritos desde nivel básico hasta niveles avanzados. Que mejor interés y motivación que emprender este camino desafiando retos y escalando progresivamente a través del intento. Se recomienda a los educadores utilizar gamificación con tecnologías y de manera presencial.

REFERENCIAS

- Erazo Álvarez, J., Guevara Vizcaíno, C., Garcia Herrera, D., & Rodríguez Cajamarca, L. (2020). Alianza entre aprendizaje y juego: Gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del Inglés. *Dialnet*, 0(1), 385. doi:10.35381/r.k.v5i1.788
- Altez Ortiz, E., Mamani Quispe, G., Montenegro Chino, R., Delzo Calderón, I., Trujillo Bravo, N., & Gonzales de del Castillo, M. (6 de junio de 2021). El cognitivismo: perspectivas pedagógicas, para la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, en comunidades hispanohablantes. 3(1), 89-102. doi:10.52936/p.v3i1.48
- Álvarez Martínez, J. A. (6 de junio de 2021). MOTIVACIÓN Y APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS: UNA PERSPECTIVA CONCEPTUAL. *Revista Atlante*, 13(5), 1-20. Obtenido de <https://ojs.europublications.com/ojs/index.php/ced/article/view/601/598>
- Álvarez, I., Montoro, C., De Medeiros, A., Debra, K., & Hazard, A. (20 de febrero de 2020). Language learning experiences of postgraduate research students in the UK. *THE LANGUAGE LEARNING JOURNAL*, 48(5), 672-684. doi:10.1080/09571736.2020.1724186
- Aquino Rojas, M., Macias Silva, E., Reinoso Espinosa, A., & Vallejo Altamirano, D. (10 de agosto de 2021). El neuroaprendizaje: Prospectiva motivacional en el aprendizaje del idioma inglés en la educación superior. *Polo del Conocimiento*, 6(56), 805-818. doi:10.23857/pc.v6i8.2981
- Arias Gonzáles, J., & Covinos Gallardo, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Arequipa, Perú: Enfoques Consulting EIRL. Obtenido de https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf
- Basurto Mendoza, S., Moreira Cedeño, J., Velásquez Espinales, A., & Rodríguez Gámez, M. (4 de enero de 2021). El conectivismo como teoría innovadora en el proceso de enseñanza del idioma inglés. *Polo del Conocimiento*, 6(54), 234-252. doi:10.23857/pc.v6i1.2134
- BBC News Mundo. (18 de noviembre de 2022). *El ranking de los países de América Latina que hablan mejor inglés como segundo idioma*. Obtenido

- de <https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-63672337>
- Berlitz. (05 de febrero de 2023). Los idiomas más hablados en el mundo. *Berlitz*.
Obtenido de <https://www.berlitz.com/es-us/blog/idiomas-mas-hablados-mundo>
- Caraballo Padilla, Y. Y. (agosto de 2023). Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: un análisis de la literatura científica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1813. doi:10.37811/cl_rcm.v7i4.7011
- Carbajal Destre , P., Palacios Garay, J., Rodríguez Barboza, J., & Ávila Sánchez, G. (abril-junio de 2022). Gamificación como técnica de motivación en el nivel superior. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(23), 484-496. doi:10.33996/revistahorizontes.v6i23.351
- Cerdan Villanes de Hinojosa, V. (2023). *La gamificación y el rendimiento académico del idioma inglés en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Lima, 2023*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo], Lima. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/121332>
- Chamod , M., & Pulasthi Dhananjaya , G. (mayo de 2024). Gamification for Learning English as a Second Language in Sri Lanka. *Education Quarterly Reviews*, 7(2), 139-146. doi:10.31219/osf.io/n3vab
- De La Cruz, K., Noa Copaja, S., Turpo Gebera, O., Montesinos Valencia, C., Bazán Velasquez, S., & Pérez Postigo, G. (agosto de 2022). Use of gamification in English learning in higher education: A systematic review. *Journal of Technology and Science Education*, 13(2), 480-497. doi:10.3926/jotse.1740
- Dehghanzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J., Talaei, E., & Noroozi, O. (6 de agosto de 2019). Dehghanzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J., Using gamification to support learning English as a second language: a systematic review. *Computer Assisted Language Learning*. *Taylor and Francis*, 1-24. doi:10.1080/09588221.2019.1648298
- ESCALE . (2023). *Estadística de Calidad Educativa*. Obtenido de http://escale.minedu.gob.pe/PadronWeb/info/ce?cod_mod=0623025&anexo=0
- Ethnologue Languages of the World. (2023). *Ethnologue Languages of the*

World. Obtenido de <https://www.ethnologue.com/insights/most-spoken-language/>

Félix da Silva, A., Ferro Pereira, A., Santos Fernandes, S., Tavares de Lira, N., & Ibert Bittencourt, I. (27 de abril de 2022). O Uso da Teoria da Autodeterminação no Contexto da Gamificação. Uma Revisão de Literatura. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 21(2), 60-82. doi:10.17398/1695-288X.21.2.59

García Casaus, F., Cara Muñoz, J., Cara Muñoz, M., & Martínez Sánchez, J. (20 de julio de 2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía: Educación Física y Deporte*, 1(1), 16-24. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643607>

Guillen Valle, O., Sánchez Camargo, M., & Begazo de Bedoya, L. (2020). *Pasos para elaborar una tesis de tipo correlacional* (1era ed.). (O. R. Guillen Valle, Ed.) Lima, Perú: Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú con el Nro. 2020-00802. Obtenido de https://cliic.org/2020/Taller-Normas-APA-2020/libro-elaborar-tesis-tipo-correlacional-octubre-19_c.pdf

Harmilawati, Sabaruddin, Muammar, A., Khaerunnisa, & Jusmaniar. (diciembre de 2023). Gamification in the learning evaluation on students' learning outcomes of English education students. *Journal of Literate: English Education Study Program*, 4(2), 61-70. doi:10.47435/jle.v1i2

Heredia Sánchez, B., Pérez Cruz, D., Cocón Juárez, J., & Zavaleta Carilla, P. (25 de setiembre de 2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Tecnológica Educativa Docentes 2.0*, 9(2), 2. doi:10.37843/rted.v9i2.144

Herrera Vasquez, J. E. (2020). *Estrategia Didáctica para mejorar el aprendizaje significativo en estudiantes de inglés básico 1 en un instituto de idiomas de Lima*. [Tesis de maestría, [Universidad San Ignacio de Loyola], Lima. Obtenido de <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/a08438d4-11fe-4829-b9db-b11ebdbddc8b/content>

Hijos Quintas, A. (2020). *Teoría educativa sobre tecnología, juego y recursos en didáctica de la educación infantil*. Zaragoza, España: Prensas de la Universidad de Zaragoza. Obtenido de

https://www.google.com.pe/books/edition/Teor%C3%ADa_educativa_sobre_tecnolog%C3%ADa_jueg/LBnLDwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=gamificaci%C3%B3n+educativa&pg=PA85&printsec=frontcover

- Hong, J., Hwang, M., Liu, Y., & Tai, K. (13 de agosto de 2020). Effects of gamifying questions on English grammar learning mediated by epistemic curiosity and language anxiety. *Computer Assisted Language Learning. Taylor and Francis*, 1-25. doi:10.1080/09588221.2020.1803361
- Keith , G., & Zohreh , E. (25 de mayo de 2020). Does the Simple View of Writing Explain L2 Writing Development?: A Meta-Analysis. *Reading Psychology*, 41, 1-27. doi:10.1080/02702711.2020.1768989
- Kemmis, S. (3 de mayo de 2021). A practice theory perspective on learning: beyond a 'standard' view. *Routledge Taylor and Francis Group*, 2-17. doi:10.1080/0158037X.2021.1920384
- Kök, M., & Sercan Uztosun, M. (18 de MAYO de 2023). L2 skill-specific anxiety and communication apprehension: the role of extramural English in the Turkish context. *INNOVATION IN LANGUAGE LEARNING AND TEACHING*, 1-15. doi:10.1080/17501229.2023.2217170
- La República . (31 de julio de 2021). *La Libertad: constatan mala señal en servicio de telefonía en la sierra*. Obtenido de <https://larepublica.pe/sociedad/2021/07/31/la-libertad-constatan-mala-senal-en-servicio-de-telefonía-en-la-sierra-lrnd>
- Lara Alcivar, D., Giler Alcivar, M., Gonzales Giler, B., & Alcivar Solorzano, D. (20 de febrero de 2021). La Gamificación como Estrategia Didáctica para el Aprendizaje del Idioma Inglés. *Polo del conocimiento*, 1645. doi:10.23857/pc.v6i3.2460
- Laura De La Cruz, K., & Tolentino Cotrina, M. (2022). Quizizz en el aprendizaje del inglés en estudiantes de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna. *PURIQ*, 4(298). doi:10.37073/puriq.4.298
- Limantara, N., Meyliana, Lumban Gaol, F., & Prabowo, H. (enero de 2023). Designing Gamified Learning Management Systems for Higher Education. *International Journal of Information and Education Technology*, 13(1), 25-30. doi:10.18178/ijiet.2023.13.1.1776
- López Apaza, C., & Quispe Añari, J. (2020). *La gamificación por aplicaciones en*

- el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la institución educativa Franciso Mostajo de Tiabaya.* [Tesis de maestría, Universidad Católica de Santa María], Arequipa. Obtenido de <https://repositorio.ucsm.edu.pe/handle/20.500.12920/10431>
- López Rodríguez, R. M. (2022). *Herramientas de Gamificación y Rendimiento Académico en Estudiantes de un Centro de Idiomas, Trujillo, 2021.* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo], Trujillo. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/79217>
- Mendo Flores, A. J. (2021). *Uso de las TIC para el Aprendizaje del idioma Inglés en estudiantes de educación básica.* [tesis de doctorado, Universidad César Vallejo], Trujillo. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/55748>
- Mendoza Torres , C., & Hernández Sampieri, R. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.* (S. d. EDITORES, Ed.) Laja Bajío: MCGRAW-HILL INTERAMERICANA . Obtenido de http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf
- Mustafa, H. (05 de junio de 2024). Gamification cum motivational Strategies in English Language Learning. *International Journal of Linguistics*, 16(3), 1-12. doi:10.5296/ijl.v16i3.21797
- Ngan Thi , N., & Du Thanh , T. (29 de setiembre de 2023). ORAL COMMUNICATION SKILLS AMONG ENGLISH-MAJORED GRADUATES: A SURVEY OF THOSE AT COMPANIES IN BINH DUONG PROVINCE, VIETNAM. *Journal of Law and sustainable development*, 11(9), 01-17. doi:10.55908/sdgs.v11i9.1232
- Obregon Zarate, L. D. (2022). *Uso de la gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés en un instituto público de Lima.* [Tesis de grado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzman y Valle], Lima. Obtenido de <http://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/7946>
- Pareja Méndez, A. C. (2022). *Programa “me divierto con kahoot” en la mejora en el aprendizaje del idioma inglés en alumnos del cuarto grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica .* [Tesis de maestría, Universidad San Martín de Porres], Ica. Obtenido de

<https://hdl.handle.net/20.500.12727/9700>

- Parra Gonzales, E., & Segura Robles, A. (octubre-diciembre de 2019). Producción científica sobre gamificación en educación: un análisis cuantitativo. *Revista de Educación*, 115. doi:10.4438/1988-592X-RE-2019-386-429
- Pillaca Guisado, P. R. (2023). *Gamificación educativa “Duolingo” y comprensión lectora en el idioma inglés en una Institución Educativa, Callao- 2022*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo], Lima. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/112450/Pillaca_GPR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pitura, J. (8 de febrero de 2021). Developing L2 speaking skills in English-medium EFL higher education. *Innovation in Language Learning and Teaching*, 2(30), 4-27. doi:10.1080/17501229.2021.1884688
- Rianto, A. (24 de octubre de 2021). Examining gender differences in reading strategies, reading skills, and English proficiency of EFL University students. *Routledge Taylor and Francis*, 8(1), 1-21. doi:10.1080/2331186X.2021.1993531
- Ríos, A., Muñoz, Y., Castro, P., & Arroyo, J. (julio-diciembre de 2019). Gamificación, estrategia compartida entre universidad, empresa y millennials. *REDU revista de docencia universitaria*, 17(2), 77-88. doi:10.4995/redu.2019.11479
- Rodríguez Torres, Á., Cañar Leiton, N., Gualoto Andrango, O., & Correa Echeverry, J. (7 de abril de 2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Revista científica, dominio de las ciencias*, 7(22), 662-681. doi:10.23857/dc.v8i2.2668
- Saucedo James, M., Cedeño Zambrano, G., & Hurtado Mora, M. (28 de octubre de 2020). Gamification: The New Didactic In Basic Education. *MAGAZINE DE LAS CIENCIAS REVISTA DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN*, 5, 87-103. Obtenido de <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/1078/792>
- Statista. (12 de junio de 2023). *Statista GmbH*. Obtenido de <https://es.statista.com/estadisticas/635631/los-idiomas-mas-hablados-en-el-mundo/>
- Statista. (15 de octubre de 2023). *Statista GmbH*. Obtenido de

<https://es.statista.com/estadisticas/1284871/ingles-dominio-america-latina-por-pais/#:~:text=Argentina%20es%20el%20pa%C3%ADs%20de,alcanz%C3%B3%20una%20clasificaci%C3%B3n%20de%20525.>

Sucasaire Pilco, J. (2022). *Orientaciones para la selección y el cálculo del tamaño de la muestra en investigación* (primera edición ed.). Lima, Perú: Jorge Sucasaire Pilco. Obtenido de <https://repositorio.concytec.gob.pe/home>

Tasya , A., Dian , I., & Arita , M. (11 de marzo de 2023). Improving Students' Motivation in Learning English through Gamification. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris undiksha*, 11(1), 1-9. doi:10.23887/jpbi.v11i1.63332

Vallejos Lordan, M. E. (2022). *Kahoot y la competencia Lee diversos tipos de textos en inglés en los*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo], Lima. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/94961/Vallejos_LME-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Valverde Molina, J., Laura-De la Cruz, K., Ayca Ayala, D., Moscoso Zegarra, G., Espinoza Villanueva, L., & Ernesto Alejandro, L. (28 de diciembre de 2022). El uso de las canciones y la competencia oral del idioma inglés en estudiantes de nivel secundario de una Institución Educativa Pública . *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*(E56), 452-461. Obtenido de <https://www.proquest.com/openview/73b9743edad126b9ac2e802a28ae3911/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1006393>

Zohoorian, Z., Baghaei, P., & Nadri, M. (8 de enero de 2019). The contribution of cognitive abilities and general language proficiency to explaining listening comprehension in English as a foreign language. *EDUCATIONAL PSYCHOLOGY & COUNSELLING*, 6(1), 1-10. doi:10.1080/2331186X.2019.1567010

ANEXO N° 1
OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
Gamificación	Limantara et al. (2023) definieron a gamificación como el uso de elementos que son parte de un juego en contextos que no son juego.	Se medirá mediante sus dimensiones: Dinámica de la recompensa, dinámica de la competencia y dinámica del trabajo colaborativo. Las cuáles serán desarrolladas a través de un cuestionario que consta de 10 ítems en base a la escala tipo Likert.	D1: Dinámica de la recompensa	Medallas/ reconocimiento	1	Ordinal Likert 5= Siempre 4= Casi siempre 3= Algunas veces 2= Pocas veces 1= Nunca
				Logros	2	
				Niveles de logro	3	
			D2: Dinámica de la competencia	Retos	4, 5	
				Retroalimentación	6, 7	
D2: Dinámica del trabajo colaborativo	Motivación de equipos	8, 9				
	Trabajo en equipo	10				
Aprendizaje del idioma inglés	Chamod y Pulasthi Dhananjaya (2024) detallan que este se refiere al aprendizaje del inglés por parte de personas cuya lengua materna no es el inglés abarcando el dominio de diferentes componentes lingüísticos como el vocabulario, la ortografía, la gramática, la expresión oral, la lectura, la comprensión oral y la expresión escrita.	Se medirá mediante sus dimensiones: La habilidad oral y auditiva, la comprensión de lectura y la expresión escrita. Las cuáles serán desarrolladas a través de un cuestionario que consta de 10 ítems en base a la escala tipo Likert.	D1: La habilidad oral y auditiva	Comprensión auditiva	11	
				Fluidez	12	
				Interacción	13	
			D2: La comprensión de lectura	Organización del contexto	14	
				Inferencia de significados	15	
				Interpretación de ideas	16	
			D3: La expresión escrita	Tiempo	17, 18	
				Uso de forma	19	
				Uso de contenido	20	

ANEXO N° 2 CATEGORIZACIÓN DE VARIABLES

PREGUNTA(S) GENERAL / ESPECÍFICAS	OBJETIVO(S) GENERAL / ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS GENERAL / ESPECÍFICAS	VARIABLES / DIMENSIONES	METODOLOGÍA
¿Qué relación existe entre gamificación y aprendizaje del idioma inglés en participantes de educación superior en Pataz, 2024?	Establecer la relación entre gamificación y aprendizaje del idioma inglés en participantes de educación superior en Pataz, 2024.	Existe relación entre gamificación y aprendizaje del idioma inglés en participantes de educación superior en Pataz, 2024.	VARIABLE DE ESTUDIO 1 Gamificación Dimensiones -Dinámica de la recompensa -Dinámica de la competencia -Dinámica del trabajo colaborativo	TIPO DE INVESTIGACIÓN Básica DISEÑO DE INVESTIGACIÓN Correlacional
¿Qué relación existe entre gamificación y habilidad oral y auditiva del idioma inglés en participantes de educación superior en Pataz, 2024?	Identificar la relación que existe entre gamificación y la habilidad oral y auditiva del idioma inglés en participantes de educación superior en Pataz, 2024.	La habilidad oral y auditiva del idioma inglés se relacionan con la gamificación en participantes de educación superior en Pataz, 2024.	Fuente: Limantara et al. (2023)	POBLACIÓN Y MUESTRA 87 estudiantes del programa de Educación Inicial pertenecientes al quinto y sétimo ciclo de un instituto superior en Pataz.
¿Qué relación existe entre gamificación y comprensión de lectura del idioma inglés en participantes de educación superior en Pataz, 2024?	Precisar la relación que existe entre gamificación y comprensión de lectura del idioma inglés en participantes de educación superior en Pataz, 2024.	La comprensión de lectura del idioma inglés se relaciona con la gamificación en participantes de educación superior en Pataz, 2024.	VARIABLE DE ESTUDIO 2 Aprendizaje del idioma inglés Dimensiones -La habilidad oral y auditiva -La comprensión de lectura -La expresión escrita	MUESTREO: No probabilístico y accidental TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS
¿Qué relación existe entre gamificación y expresión escrita del idioma inglés en participantes de educación superior en Pataz, 2024?	Medir la relación que existe entre gamificación y expresión escrita del idioma inglés en participantes de educación superior en Pataz, 2024.	La expresión escrita del idioma inglés se relaciona con la gamificación en participantes de educación superior en Pataz, 2024.	Fuente: Chamod y Pulasthi Dhananjaya (2024)	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario MÉTODO DE ANÁLISIS DE DATOS Programa Jamovi 2.3.28

ANEXO N° 3
DISTRIBUCIÓN DE LA POBLACIÓN

Quinto y séptimo ciclo del Programa de Educación Inicial de un Instituto Superior en Pataz año 2024

		Mujeres
Programa de Educación Inicial	Quinto ciclo A	29
	Quinto ciclo B	29
	Séptimo ciclo	29
Total:		87

Nota: Registro de matriculados del programa de Educación Inicial

ANEXO N° 4: FICHA TÉCNICA DEL CUESTIONARIO

Nombre original del instrumento	Cuestionario de gamificación y aprendizaje del idioma inglés
Autora	Alexandra Minenna Torrealva Castañeda
Año	2024
Objetivo	Estimar la relación entre la gamificación y el aprendizaje del idioma inglés en participantes de educación superior en Pataz, 2023.
Forma de administración	Individual
Tiempo	20 minutos
Campo de aplicación	Educativo
Nº Ítems	20 ítems
Tipo de ítems	Preguntas cerradas con cinco alternativas de respuesta.
Escala valorativa	5: Siempre 4: Casi siempre 3: Algunas veces 2: Pocas veces 1: Nunca
Estructura	Variable 1: Gamificación Dimensión 01: Dinámica de la recompensa Dimensión 02: Dinámica de la competencia Dimensión 03: Dinámica del trabajo colaborativo Variable 2: Aprendizaje del idioma inglés Dimensión 01: La habilidad oral y auditiva Dimensión 02: La Comprensión de lectura Dimensión 03: La expresión escrita
Escala general por cada variable	Favorable (38-50) Medianamente favorable (24-37) Desfavorable (10-23)
Validez	Por 4 expertos con una validez fuerte de (1) según el coeficiente V de Aiken.
Confiabilidad	.876

ANEXO N° 5: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS
CUESTIONARIO PARA MEDIR LAS VARIABLES GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE
DEL IDIOMA INGLÉS

Presentación

Reciban un afectuoso saludo de mi parte, mi nombre es Alexandra Torrealva Castañeda, estudiante de una segunda especialidad del idioma inglés como lengua extranjera. Actualmente estoy desarrollando mi tesis de investigación titulada “La gamificación y el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación superior en Pataz, 2023”, por este motivo deseo aplicar el presente cuestionario. Les agradezco por su gentil participación.

Confidencialidad

Toda la información que se obtenga a través de este instrumento es exclusivamente con finalidades académicas.

Instrucciones:

Marque con un aspa o cruz la opción que mejor se adecue a su respuesta

1	2	3	4	5
Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

	N°	ÍTEMS	ESCALA				
			1	2	3	4	5
DIMENSIÓN 1: DINÁMICA DE LA RECOMPENSA	VARIABLE 1: GAMIFICACIÓN						
	1	Muestra satisfacción al expresarse oralmente recibiendo reconocimiento a través de medallas.					
	2	Logra alcanzar un puntaje mayor en comprensión de textos seleccionando las respuestas correctas.					
DIMENSIÓN 2: DINÁMICA DE LA COMPETENCIA	3	Muestra seguridad al subir de nivel escribiendo diversas oraciones en el orden adecuado según la estructura gramatical.					
	4	Escucha la pregunta y se expresa respondiéndolas dentro del tiempo programado para la actividad.					
	5	Evita distraerse y presta atención a la lectura presentada para concluir con la actividad dentro del límite de tiempo.					
	6	Corrige el resultado volviendo a escribir al momento de iniciar un nuevo intento.					
DIMENSIÓN 3: DINÁMICA DEL TRABAJO COLABORATIVO	7	Aplica lo aprendido en nuevos contextos al escribir oraciones.					
	8	Trabaja en equipo armoniosamente e interactúa con facilidad al momento de entablar una conversación.					
	9	Se siente motivado cuando se apoya en su grupo al escribir oraciones en inglés.					
DIMENSIÓN 1: LA HABILIDAD ORAL Y AUDITIVA	10	Valora el aporte de sus compañeros al interpretar mejor la comprensión lectora.					
	VARIABLE 2: APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS		1	2	3	4	5
	11	Infiere el significado de las palabras y frases logrando recompensas al subir de nivel.					
DIMENSIÓN 3: LA COMPRENSIÓN DE LECTURA	12	Expresa sus ideas y emociones con naturalidad destacando en su desenvolvimiento.					
	13	Obtiene logros interviniendo en diálogos para expresar su punto de vista.					
	14	Logra organizar información explícita que se encuentra en diferentes partes del texto.					
DIMENSIÓN 3: LA EXPRESIÓN ESCRITA	15	Desafía su aprendizaje deduciendo el significado de las palabras nuevas.					
	16	Comparte opiniones con su equipo y reconoce información implícita o inferencial.					
	17	Logra producir textos escritos alrededor de un tema explícito dentro del límite de tiempo.					
	18	Se reta a utilizar el vocabulario aprendido y a relacionarlo con el tema solicitado en el menor tiempo posible.					
DIMENSIÓN 3: LA EXPRESIÓN ESCRITA	19	Trabaja en equipo para revisar el uso correcto de mayúsculas y signos de puntuación en su redacción.					
	20	Usa los tiempos verbales adecuados en su redacción y lo compara					

		con su equipo de trabajo para alcanzar un mayor logro.					
--	--	--	--	--	--	--	--

ANEXO N° 6: AUTORIZACIÓN PARA LA APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS EN EL INSTITUTO

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Trujillo, 03 de junio de 2024

Señor director del Instituto Superior Pedagógico Público Tayabamba
Prof. Humper Denis Caballero Infante

ASUNTO: AUTORIZACIÓN PARA APLICAR INSTRUMENTOS PARA EL DESARROLLO DE TESIS

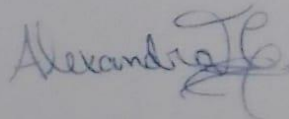
Es grato dirigirme a usted para saludarle cordialmente y al mismo tiempo presentarme, mi nombre es **ALEXANDRA MINENNA TORREALVA CASTAÑEDA**, estudiante del programa académico de **MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA**, de la Escuela de Pregrado Trujillo de la Universidad César Vallejo.

Por medio de la presente solicito autorización para aplicar los instrumentos necesarios para el desarrollo de la tesis denominada: "**Gamificación y Aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación superior en Pataz, 2023**", en la institución que usted dirige.

El objetivo principal de este trabajo de investigación es establecer la relación entre gamificación y aprendizaje del idioma inglés en participantes de educación superior en Pataz, 2023, para desarrollarse específicamente en el programa de Educación Inicial del quinto y séptimo ciclo respectivamente.

Agradeciendo la atención que brinde a la presente, aprovecho la oportunidad para expresarle mi consideración y respeto.

Atentamente



IESPP - TAYA BAMBÁ	
RECIBIDO	
Exp:	516
Fecha:	6/6/24
Hora:	
Folios:	

ALEXANDRA MINENNA TORREALVA CASTAÑEDA
DNI: 73736673

INTO:
Instrumento de recolección de datos.



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
"TAYABAMBA"
R. M. 0032-82-ED - 25-01-1982

WEB: iesptayabamba.edu.pe

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

CARTA N°-2024- GRELL-GGR/GRSE-DIESPP-T/DG

Tayabamba, 06 de junio del 2024

Señorita:

Alexandra Minenna Torrealva Castañeda

TRUJILLO

De mi especial consideración:

Es confortante saludarla y a la vez expresarle un fraterno saludo a nombre del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "Tayabamba".

A la solicitud presentada con N° de expediente 516 a esta casa de estudios superiores, se autoriza la aplicación de los instrumentos a la estudiante ALEXANDRA MINENNA TORREALVA CASTAÑEDA, del Programa de Segunda Especialidad en Docencia del Inglés como Lengua Extranjera de la Universidad César Vallejo para el desarrollo de su tesis denominada "Gamificación y Aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación superior en Pataz, 2024", en el Programa de Educación Inicial.


Aprovecho la ocasión para reiterar las muestras de mi estima y consideración a este Instituto Superior de Educación.




Alexander Castañeda
DIRECTOR GENERAL(a)
CUI Nº 101949000

ANEXO N° 7: CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

EXPERTO 1: Mg. Sánchez Quispe Isabel

RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN DEL EXPERTO 3			
Apellidos y nombres	Sánchez Quispe Isabel	DNI	40813537
Nombre del Instrumento	Cuestionario de Gamificación y Aprendizaje del Idioma Inglés		
Objetivo del Instrumento	Estimar la relación entre la gamificación y el aprendizaje del idioma inglés en participantes de educación superior en Pataz, 2023.		
Título profesional / especialidad	Licenciada En Educación Secundaria. Mención Idiomas: Inglés – Alemán		
Grado académico	-Bachiller en Educación por la Universidad Nacional de Trujillo -Maestra En Didáctica En Idiomas Extranjeros por la Universidad César Vallejo		
Área de formación académica	Educativa (X)		
Áreas de experiencia profesional:	Educación superior / EBR: Enseñanza del idioma inglés		
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo - I.E. Miguel Grau Seminario Trujillo		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	Más de 16 años		
Opinión de aplicabilidad (marque X donde corresponda)	Aplicable	Aplicable después de corregir	No aplicable
	X		
Observaciones (precisar si hay suficiencia)	<ul style="list-style-type: none"> - Ninguna - Hay suficiencia 		
Firma		Lugar y fecha	Trujillo ,31 de mayo del 2024

EXPERTO 2: Mg. Inés Beatriz Murillo Vásquez

RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN DEL EXPERTO 1			
Apellidos y nombres	Murillo Vásquez Inés Beatriz	DNI	47633097
Nombre del Instrumento	Cuestionario de Gamificación y Aprendizaje del Idioma Inglés		
Objetivo del Instrumento	Estimar la relación entre la gamificación y el aprendizaje del idioma inglés en participantes de educación superior en Pataz, 2023.		
Título profesional / especialidad	Licenciada en Traducción e Interpretación		
Grado académico	-Bachiller en Traducción e Interpretación por la Universidad César Vallejo -Maestra en Docencia Universitaria por la Universidad César Vallejo		
Área de formación académica	Educativa (X)		
Áreas de experiencia profesional:	Educación superior		
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	Más de 5 años		
Opinión de aplicabilidad (marque X donde corresponda)	Aplicable	Aplicable después de corregir	No aplicable
	X		
Observaciones (precisar si hay suficiencia)	- Ninguna - Hay suficiencia		
Firma	 	Lugar y fecha	Trujillo, 28 de mayo del 2024

EXPERTO 3: Mg. Brian Arnold Tooth Tello

RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN DEL EXPERTO 2			
Apellidos y nombres	Brian Arnold Tooth Tello	DNI	73019743
Nombre del Instrumento	Cuestionario de Gamificación y Aprendizaje del Idioma Inglés		
Objetivo del Instrumento	Estimar la relación entre la gamificación y el aprendizaje del idioma inglés en participantes de educación superior en Pataz, 2023.		
Título profesional / especialidad	Licenciado en Traducción e Interpretación		
Grado académico	-Bachiller en Traducción e Interpretación por la Universidad César Vallejo -Maestro en Educación Mención: Pedagogía Universitaria por la Universidad Nacional de Trujillo		
Área de formación académica	Educativa (X)		
Áreas de experiencia profesional:	Educación superior		
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo, Centro de idiomas de la Universidad Nacional de Santa		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	De 2 años a más		
Opinión de aplicabilidad (marque X donde corresponda)	Aplicable	Aplicable después de corregir	No aplicable
	X		
Observaciones (precisar si hay suficiencia)	- Ninguna - Hay suficiencia		
Firma		Lugar y fecha	Trujillo ,28 de mayo del 2024

EXPERTO 4: Mg. Emanuel Harley Campos Mariño

RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN DEL EXPERTO 4			
Apellidos y nombres	Emanuel Harley Campos Mariño	DNI	70040085
Nombre del Instrumento	Cuestionario de Gamificación y Aprendizaje del Idioma Inglés		
Objetivo del Instrumento	Estimar la relación entre la gamificación y el aprendizaje del idioma inglés en participantes de educación superior en Patate, 2023.		
Título profesional / especialidad	Licenciado en Traducción e Interpretación		
Grado académico	-Bachiller en Traducción e Interpretación por la Universidad César Vallejo -Maestro en Docencia Universitaria por la Universidad César Vallejo		
Área de formación académica	Educativa (X)		
Áreas de experiencia profesional:	Educación superior		
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo, SENATI, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Indoamérica		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	De 2 años a más		
Opinión de aplicabilidad (marque X donde corresponda)	Aplicable	Aplicable después de corregir	No aplicable
	X		
Observaciones (precisar si hay suficiencia)	- Ninguna - Hay suficiencia		
Firma		Lugar y fecha	Trujillo ,31 de mayo del 2024

ANEXO N° 8: PRUEBA DE VALIDEZ CON V DE AIKEN

INSTRUMENTO: CUESTIONARIO DE GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS								
Validez de Aiken respecto al criterio de: CLARIDAD								
Dimensiones	VARIABLE 1: GAMIFICACIÓN	EXPERTO 1	EXPERTO 2	EXPERTO 3	EXPERTO 4	Total (S) Sumatoria de acuerdo	V. Aiken $V = S /$ $n (c-1)$	Validez por dimensiones
	Ítems							
DIMENSIÓN 1: DINÁMICA DE LA RECOMPENSA	1. Muestra satisfacción al expresarse oralmente recibiendo reconocimiento a través de medallas.	1	1	1	1	4	1.00	validez fuerte (1)
	2. Logra alcanzar un puntaje mayor en comprensión de textos seleccionando las respuestas correctas.	1	1	1	1	4	1.00	
	3. Muestra seguridad al subir de nivel escribiendo diversas oraciones en el orden adecuado según la estructura gramatical.	1	1	1	1	4	1.00	
DIMENSIÓN 2: DINÁMICA DE LA COMPETENCIA	4. Escucha la pregunta y se expresa respondiéndolas dentro del tiempo programado para la actividad.	1	1	1	1	4	1.00	validez fuerte (1)
	5. Evita distraerse y presta atención a la lectura de un texto para concluir con la actividad dentro del límite de tiempo.	1	1	1	1	4	1.00	
	6. Corrige el resultado volviendo a escribir al momento de iniciar un nuevo intento.	1	1	1	1	4	1.00	
	7. Aplica lo aprendido en nuevos contextos al escribir oraciones.	1	1	1	1	4	1.00	
DIMENSIÓN 3: DINÁMICA DEL TRABAJO COLABORATIVO	8. Trabaja en equipo armoniosamente e interactúa con facilidad al momento de entablar una conversación.	1	1	1	1	4	1.00	validez fuerte (1)
	9. Se siente motivado cuando se apoya en su grupo al escribir oraciones en inglés.	1	1	1	1	4	1.00	
	10. Valora el aporte de sus compañeros al interpretar mejor la comprensión lectora.	1	1	1	1	4	1.00	
Dimensiones	VARIABLE 2: APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS	EXPERTO 1	EXPERTO 2	EXPERTO 3	EXPERTO 4	Total (S) Sumatoria de acuerdo	V. Aiken $V = S /$ $n (c-1)$	Validez por dimensiones
	Ítems							

DIMENSIÓN 1: LA HABILIDAD ORAL Y AUDITIVA	11. Deduce el significado de las palabras y frases logrando recompensas al subir de nivel.	1	1	1	1	4	1.00	validez fuerte (1)
	12. Expresa sus ideas y emociones con naturalidad destacando en su desenvolvimiento.	1	1	1	1	4	1.00	
	13. Obtiene logros interviniendo en diálogos para expresar su punto de vista.	1	1	1	1	4	1.00	
DIMENSIÓN 3: LA COMPRESIÓN DE LECTURA	14. Logra organizar información que se encuentra en diferentes partes del texto.	1	1	1	1	4	1.00	validez fuerte (1)
	15. Desafía su aprendizaje deduciendo el significado de las palabras nuevas	1	1	1	1	4	1.00	
	16. Comparte opiniones con su equipo y reconoce el tema del texto.	1	1	1	1	4	1.00	
DIMENSIÓN 3: LA EXPRESIÓN ESCRITA	17. Logra producir textos escritos alrededor de un tema específico.	1	1	1	1	4	1.00	validez fuerte (1)
	18. Utiliza vocabulario aprendido y lo relaciona con el tema solicitado.	1	1	1	1	4	1.00	
	19. Trabaja en equipo para revisar el uso correcto de mayúsculas y signos de puntuación en su redacción.	1	1	1	1	4	1.00	
	20. Usa los tiempos verbales adecuados en su redacción y lo compara con su equipo de trabajo para alcanzar un mayor logro.	1	1	1	1	4	1.00	
Total: validez del instrumento o índice general							1.00	1

INSTRUMENTO: CUESTIONARIO DE GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS								
Validez de Aiken respecto al criterio de: COHERENCIA								
Dimensiones	VARIABLE 1: GAMIFICACIÓN	EXPERTO 1	EXPERTO 2	EXPERTO 3	EXPERTO 4	Total (S) Sumatoria de acuerdo	V. Aiken $V = S /$ $n (c-1)$	Validez por dimensiones
	Ítems							
DIMENSIÓN 1: DINÁMICA DE LA RECOMPENSA	1. Muestra satisfacción al expresarse oralmente recibiendo reconocimiento a través de medallas.	1	1	1	1	4	1.00	validez fuerte (1)
	2. Logra alcanzar un puntaje mayor en comprensión de textos seleccionando las respuestas correctas.	1	1	1	1	4	1.00	
	3. Muestra seguridad al subir de nivel escribiendo diversas oraciones en el orden adecuado según la estructura gramatical.	1	1	1	1	4	1.00	
DIMENSIÓN 2: DINÁMICA DE LA COMPETENCIA	4. Escucha la pregunta y se expresa respondiéndolas dentro del tiempo programado para la actividad.	1	1	1	1	4	1.00	validez fuerte (1)
	5. Evita distraerse y presta atención a la lectura de un texto para concluir con la actividad dentro del límite de tiempo.	1	1	1	1	4	1.00	
	6. Corrige el resultado volviendo a escribir al momento de iniciar un nuevo intento.	1	1	1	1	4	1.00	
	7. Aplica lo aprendido en nuevos contextos al escribir oraciones.	1	1	1	1	4	1.00	
DIMENSIÓN 3: DINÁMICA DEL TRABAJO COLABORATIVO	8. Trabaja en equipo armoniosamente e interactúa con facilidad al momento de entablar una conversación.	1	1	1	1	4	1.00	validez fuerte (1)
	9. Se siente motivado cuando se apoya en su grupo al escribir oraciones en inglés.	1	1	1	1	4	1.00	
	10. Valora el aporte de sus compañeros al interpretar mejor la comprensión lectora.	1	1	1	1	4	1.00	
Dimensiones	VARIABLE 2: APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS	EXPERTO 1	EXPERTO 2	EXPERTO 3	EXPERTO 4	Total (S) Sumatoria de acuerdo	V. Aiken $V = S /$ $n (c-1)$	Validez por dimensiones
	Ítems							
DIMENSIÓN N 1: LA HABILIDAD ORAL Y AUDITIVA	11. Deduce el significado de las palabras y frases logrando recompensas al subir de nivel.	1	1	1	1	4	1.00	validez fuerte (1)
	12. Expresa sus ideas y emociones con naturalidad destacando en su desenvolvimiento.	1	1	1	1	4	1.00	

	13. Obtiene logros interviniendo en diálogos para expresar su punto de vista.	1	1	1	1	4	1.00	
DIMENSIÓN 3: LA COMPRESIÓN DE LECTURA	14. Logra organizar información que se encuentra en diferentes partes del texto.	1	1	1	1	4	1.00	validez fuerte (1)
	15. Desafía su aprendizaje deduciendo el significado de las palabras nuevas	1	1	1	1	4	1.00	
	16. Comparte opiniones con su equipo y reconoce el tema del texto.	1	1	1	1	4	1.00	
DIMENSIÓN 3: LA EXPRESIÓN ESCRITA	17. Logra producir textos escritos alrededor de un tema específico.	1	1	1	1	4	1.00	validez fuerte (1)
	18. Utiliza vocabulario aprendido y lo relaciona con el tema solicitado.	1	1	1	1	4	1.00	
	19. Trabaja en equipo para revisar el uso correcto de mayúsculas y signos de puntuación en su redacción.	1	1	1	1	4	1.00	
	20. Usa los tiempos verbales adecuados en su redacción y lo compara con su equipo de trabajo para alcanzar un mayor logro.	1	1	1	1	4	1.00	
Total: validez del instrumento o índice general							1.00	1

INSTRUMENTO: CUESTIONARIO DE GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS								
Validez de Aiken respecto al criterio de: RELEVANCIA								
Dimensiones	VARIABLE 1: GAMIFICACIÓN	EXPERTO 1	EXPERTO 2	EXPERTO 3	EXPERTO 4	Total (S) Sumatoria de acuerdo	V. Aiken $V = S / n (c-1)$	Validez por dimensiones
	Ítems							
DIMENSIÓN 1: DINÁMICA DE LA RECOMPENSA	1. Muestra satisfacción al expresarse oralmente recibiendo reconocimiento a través de medallas.	1	1	1	1	4	1.00	validez fuerte (1)
	2. Logra alcanzar un puntaje mayor en comprensión de textos seleccionando las respuestas correctas.	1	1	1	1	4	1.00	
	3. Muestra seguridad al subir de nivel escribiendo diversas oraciones en el orden adecuado según la estructura gramatical.	1	1	1	1	4	1.00	
DIMENSIÓN 2: DINÁMICA DE LA COMPETENCIA	4. Escucha la pregunta y se expresa respondiéndolas dentro del tiempo programado para la actividad.	1	1	1	1	4	1.00	validez fuerte (1)
	5. Evita distraerse y presta atención a la lectura de un texto para concluir con la actividad dentro del límite de tiempo.	1	1	1	1	4	1.00	
	6. Corrige el resultado volviendo a escribir al momento de iniciar un nuevo intento.	1	1	1	1	4	1.00	
	7. Aplica lo aprendido en nuevos contextos al escribir oraciones.	1	1	1	1	4	1.00	
DIMENSIÓN 3: DINÁMICA DEL TRABAJO COLABORATIVO	8. Trabaja en equipo armoniosamente e interactúa con facilidad al momento de entablar una conversación.	1	1	1	1	4	1.00	validez fuerte (1)
	9. Se siente motivado cuando se apoya en su grupo al escribir oraciones en inglés.	1	1	1	1	4	1.00	
	10. Valora el aporte de sus compañeros al interpretar mejor la comprensión lectora.	1	1	1	1	4	1.00	
Dimensiones	VARIABLE 2: APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS	EXPERTO 1	EXPERTO 2	EXPERTO 3	EXPERTO 4	Total (S) Sumatoria de acuerdo	V. Aiken $V = S / n (c-1)$	Validez por dimensiones
	Ítems							
DIMENSIÓN 1: LA HABILIDAD ORAL Y AUDITIVA	11. Deducer el significado de las palabras y frases logrando recompensas al subir de nivel.	1	1	1	1	4	1.00	validez fuerte (1)
	12. Expresa sus ideas y emociones con naturalidad destacando en su desenvolvimiento.	1	1	1	1	4	1.00	

	13. Obtiene logros interviniendo en diálogos para expresar su punto de vista.	1	1	1	1	4	1.00	
DIMENSIÓN 3: LA COMPRESIÓN DE LECTURA	14. Logra organizar información que se encuentra en diferentes partes del texto.	1	1	1	1	4	1.00	validez fuerte (1)
	15. Desafía su aprendizaje deduciendo el significado de las palabras nuevas	1	1	1	1	4	1.00	
	16. Comparte opiniones con su equipo y reconoce el tema del texto.	1	1	1	1	4	1.00	
DIMENSIÓN 3: LA EXPRESIÓN ESCRITA	17. Logra producir textos escritos alrededor de un tema específico.	1	1	1	1	4	1.00	validez fuerte (1)
	18. Utiliza vocabulario aprendido y lo relaciona con el tema solicitado.	1	1	1	1	4	1.00	
	19. Trabaja en equipo para revisar el uso correcto de mayúsculas y signos de puntuación en su redacción.	1	1	1	1	4	1.00	
	20. Usa los tiempos verbales adecuados en su redacción y lo compara con su equipo de trabajo para alcanzar un mayor logro.	1	1	1	1	4	1.00	
Total: validez del instrumento o índice general							1.00	1

ANEXO N° 9: CONFIABILIDAD CON ALFA DE CRONBACH DEL CUESTIONARIO

Alfa de Cronbach: validez y confiabilidad de las preguntas

Planteamiento de hipótesis

H₀: P > 0.75 Existe validez y confiabilidad del instrumento de medición.

H₁: P < 0.75 No existe validez ni confiabilidad del instrumento de medición.

Ingreso de datos

N° Estudiante	VARIABLE 1: GAMIFICACIÓN										VARIABLE 2: APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS										VARIABLE 1: GAMIFICACIÓN			VARIABLE 2: APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS			TOTAL VARIAB LE 1	TOTAL VARIAB LE 2
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	D1	D2	D3	D1	D2	D3		
1	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	12	15	13	13	13	18	40	44	
2	4	5	4	3	4	4	5	4	5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	5	4	13	16	13	13	11	17	42	41
3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	10	14	10	10	10	14	34	34
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	12	16	12	12	12	16	40	40
5	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	11	13	11	11	9	14	35	34
6	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	11	15	11	11	10	16	37	37
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	12	16	12	12	12	16	40	40
8	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	12	14	12	12	10	16	38	38
9	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	10	15	10	10	11	12	35	33
10	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	12	15	13	13	11	16	40	40
11	4	5	4	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	13	15	13	13	12	18	41	43
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	12	16	12	13	12	17	40	42
13	4	4	3	4	3	4	5	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	11	16	11	11	11	16	38	38
14	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	11	15	11	11	11	14	37	36

15	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	11	15	11	12	11	15	37	38
----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----

Resultados

Estadísticas de fiabilidad de escala	
Alfa de Cronbach	N de elementos
.876	20

Decisión

Haciendo los cálculos correspondientes en el SPSS se encontró el valor del alfa de Cronbach le corresponde 0.876 que es una probabilidad mayor que 0.75, por lo tanto, se acepta H_0 y se rechaza H_1 .

Interpretación

El instrumento de medición utilizado tiene validez y confiabilidad por lo tanto es fiable aplicar dicho instrumento.

ANEXO N° 10: BAREMOS DE VARIABLES Y DIMENSIONES

Niveles y Rangos	Desfavorable	Medianamente favorable	Favorable
Gamificación	[10 - 23]	[24 - 37]	[38 - 50]
Dinámica de la recompensa	[5 - 8]	[9 - 12]	[13 - 15]
Dinámica de la competencia	[5 - 10]	[11 - 15]	[16 - 20]
Dinámica del trabajo colaborativo	[5 - 8]	[9 - 12]	[13 - 15]
Aprendizaje del idioma inglés	[10 - 23]	[24 - 37]	[38 - 50]
La habilidad oral y auditiva	[5 - 8]	[9 - 12]	[13 - 15]
La comprensión de lectura	[5 - 8]	[9 - 12]	[13 - 15]
La expresión escrita	[5 - 10]	[11 - 15]	[16 - 20]

ANEXO N° 11

Estándares de coeficiente de correlación de Spearman

Valor	Interpretación
-0,91 a -1,00	Correlación negativa perfecta
-0,76 a -0,90	Correlación negativa muy fuerte
-0,51 a -0,75	Correlación negativa considerable
-0,11 a -0,50	Correlación negativa media
-0,01 a -0,10	Correlación negativa débil
0	No existe correlación
+0,01 a +0,10	Correlación positiva débil
+0,11 a +0,50	Correlación positiva media
+0,51 a +0,75	Correlación positiva considerable
+0,76 a +0,90	Correlación positiva muy fuerte
+0,91 a +1,00	Correlación positiva perfecta

Nota. Obtenido de Hernández-Sampieri y Mendoza (2018)

ANEXO N° 12: MATRIZ DE DATOS DE DEL CUESTIONARIO APLICADO

N° Estudiante	VARIABLE 1: GAMIFICACIÓN										VARIABLE 2: APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS								DIMENSIONES V1			DIMENSIONES V2			V1GAM	V2APRE		
	DINÁMICA DE LA RECOMPENSA			DINÁMICA DE LA COMPETENCIA				DINÁMICA DEL TRABAJO COLABORATIVO			LA HABILIDAD ORAL Y AUDITIVA			LA COMPRENSIÓN DE LECTURA			LA EXPRESIÓN ESCRITA				DIMENSIONES V1			DIMENSIONES V2				
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	DIM1V1	DIM2V1	DIM3V1	DIM1V2			DIM2V2	DIM3V2
1	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	12	15	13	13	13	18	40	44
2	4	5	4	3	4	4	5	4	5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	5	4	13	16	13	13	11	17	42	41
3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	10	14	10	10	10	14	34	34
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	12	16	12	12	12	16	40	40
5	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	11	13	11	11	9	14	35	34
6	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	11	15	11	11	10	16	37	37
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	12	16	12	12	12	16	40	40
8	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	12	14	12	12	10	16	38	38
9	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	10	15	10	10	11	12	35	33
10	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	12	15	13	13	11	16	40	40
11	4	5	4	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	13	15	13	13	12	18	41	43
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	12	16	12	13	12	17	40	42
13	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	12	15	13	13	13	18	40	44
14	4	5	4	3	4	4	5	4	5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	5	4	13	16	13	13	11	17	42	41
15	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	10	14	10	10	10	14	34	34
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	12	16	12	12	12	16	40	40
17	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	11	13	11	11	9	14	35	34
18	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	11	15	11	11	10	16	37	37
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	12	16	12	12	12	16	40	40

20	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	12	14	12	12	10	16	38	38	
21	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	10	15	10	10	11	12	35	33	
22	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	12	15	13	13	11	16	40	40	
23	4	5	4	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	13	15	13	13	12	18	41	43	
24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	12	16	12	13	12	17	40	42	
25	4	4	3	4	3	4	5	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	11	16	11	11	11	16	38	38	
26	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	11	15	11	11	11	14	37	36
27	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	11	15	11	12	11	15	37	38
28	4	4	3	4	3	4	5	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	11	16	11	11	11	16	38	38	
29	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	11	15	11	11	11	14	37	36
30	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	11	15	11	12	11	15	37	38
31	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	11	13	11	11	9	14	35	34
32	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	11	15	11	11	10	16	37	37	
33	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	12	16	12	12	12	16	40	40	
34	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	12	14	12	12	10	16	38	38	
35	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	10	15	10	10	11	12	35	33	
36	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	12	15	13	13	11	16	40	40	
37	4	5	4	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	13	15	13	13	12	18	41	43	
38	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	12	16	12	13	12	17	40	42	
39	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	12	15	13	13	13	18	40	44
40	4	5	4	3	4	4	5	4	5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	5	4	13	16	13	13	11	17	42	41
41	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	10	14	10	10	10	14	34	34
42	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	12	16	12	12	12	16	40	40	
43	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	11	13	11	11	9	14	35	34
44	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	11	15	11	11	10	16	37	37	

45	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	12	16	12	12	12	16	40	40
46	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	12	14	12	12	10	16	38	38
47	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	10	15	10	10	11	12	35	33
48	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	12	15	13	13	11	16	40	40
49	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	11	13	11	11	9	14	35	34
50	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	11	15	11	11	10	16	37	37
51	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	12	16	12	12	12	16	40	40
52	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	12	14	12	12	10	16	38	38
53	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	10	15	10	10	11	12	35	33
54	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	12	15	13	13	11	16	40	40
55	4	5	4	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	13	15	13	13	12	18	41	43
56	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	12	16	12	13	12	17	40	42
57	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	12	15	13	13	13	18	40	44
58	4	5	4	3	4	4	5	4	5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	5	4	13	16	13	13	11	17	42	41
59	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	10	14	10	10	10	14	34	34
60	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	12	16	12	12	12	16	40	40
61	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	11	13	11	11	9	14	35	34
62	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	11	15	11	11	10	16	37	37
63	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	12	16	12	12	12	16	40	40
64	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	12	14	12	12	10	16	38	38
65	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	10	15	10	10	11	12	35	33
66	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	12	15	13	13	11	16	40	40
67	4	5	4	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	13	15	13	13	12	18	41	43
68	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	12	16	12	13	12	17	40	42
69	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	12	15	13	13	13	18	40	44

70	4	5	4	3	4	4	5	4	5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	5	4	13	16	13	13	11	17	42	41
71	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	10	14	10	10	10	14	34	34
72	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	12	16	12	12	12	16	40	40
73	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	11	13	11	11	9	14	35	34
74	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	11	15	11	11	10	16	37	37
75	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	12	16	12	12	12	16	40	40
76	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	12	14	12	12	10	16	38	38
77	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	10	15	10	10	11	12	35	33
78	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	12	15	13	13	11	16	40	40
79	4	5	4	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	13	15	13	13	12	18	41	43
80	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	12	16	12	13	12	17	40	42
81	4	4	3	4	3	4	5	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	11	16	11	11	11	16	38	38
82	4	4	3	4	3	4	5	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	11	16	11	11	11	16	38	38
83	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	11	15	11	11	11	14	37	36
84	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	11	15	11	12	11	15	37	38
85	4	4	3	4	3	4	5	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	11	16	11	11	11	16	38	38
86	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	11	15	11	11	11	14	37	36
87	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	11	15	11	12	11	15	37	38

ANEXO N° 13 CONSTANCIA Y RESULTADO DE SIMILITUD DEL PROGRAMA TURNITIN

Feedback Studio - Google Chrome
ev.turnitin.com/app/carta/es/?ro=103&u=1088032488&o=2414310961&s=1&lang=es

feedback studio ALEXANDRA MINENNA TORREALVA CASTAÑEDA Gamificación y Aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación superior en Pataz, 2024 /100 7 de 22

UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

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

Gamificación y Aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación superior en Pataz, 2024

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

AUTORA:
Alexandra Minenna Torrealva Castañeda (orcid.org/0000-0001-6208-8122)

ASESOR:
Mg. Edgard Eliseo Carmen Choquehuanca (orcid.org/0000-0003-0841-4403)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
Didáctica y evaluación de los aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:
Apoyo a la reducción de brechas y carencias de la educación en todos sus niveles

TRUJILLO – PERÚ
2024

Resumen de coincidencias

11 %

Se están viendo fuentes estándar

EN Ver fuentes en inglés

Coincidencias

1	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	3 %
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	3 %
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2 %
4	Entregado a King's Coll... Trabajo del estudiante	1 %
5	repositorio.unu.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
6	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 %
7	norwalkps.org Fuente de Internet	<1 %
8	www.geniolandia.com Fuente de Internet	<1 %
9	www.elca.org Fuente de Internet	<1 %
10	repositorio.itesm.mx Fuente de Internet	<1 %
11	uvadoc.uva.es Fuente de Internet	<1 %

Página: 1 de 34 Número de palabras: 8966 Versión solo texto del informe Alta resolución Activado 16°C Parc. soleado 12:39 p.m. 09/07/2024