



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

**Herramientas de Gamificación y Rendimiento Académico en
Estudiantes de un Centro de Idiomas, Trujillo, 2021**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAESTRA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA**

AUTORA:

López Rodríguez, Roselita Milly (ORCID: 0000-0003-4917-8048)

ASESOR:

Mg. Torres Cañizales, Pablo César (ORCID: 0000-0001-9570-4526)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y aprendizaje

Lima – Perú

2022

DEDICATORIA

Es de gran satisfacción poder dedicar este trabajo a mis amados padres Wilmer y Adriana, porque siempre han confiado en mí y me han dado el apoyo necesario para conseguir mis objetivos. Y de manera muy especial, a mi amado hijo Josué, quien es mi motivo para seguir superándome de manera profesional y como persona.

AGRADECIMIENTO

Gracias, en primer lugar, a Dios por permitirme seguir adelante en este proyecto. Gracias a mi familia por la comprensión en todo el tiempo que me ha tomado esta investigación y a cada persona que me ha apoyado en la realización de mi tesis. Les agradezco de todo corazón y siempre tendrán mi afecto y estima.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. Introducción	1
II. Marco teórico	6
III. Metodología.....	17
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	17
3.2. Variables y operacionalización	17
3.3. Población y muestra	19
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	20
3.5. Procedimientos	23
3.6. Método de análisis de datos	23
3.7. Aspectos éticos.....	23
IV. Resultados	24
V. Discusión	30
VI. Conclusiones	36
VII. Recomendaciones	37
Referencias	38
ANEXOS	46

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Estadísticos de fiabilidad sobre las variables Uso de herramientas de gamificación y rendimiento académico	22
Tabla 2. Uso de herramientas de gamificación (H.G.) de estudiantes de un centro de idiomas de Trujillo, 2021	24
Tabla 3. Rendimiento académico (R.A.) de estudiantes de un centro de idiomas de Trujillo, 2021	25
Tabla 4. Relación entre herramientas de gamificación y rendimiento académico (R.A.) del idioma inglés de estudiantes de un centro de idiomas de Trujillo	26
Tabla 5. Relación entre las H.G. y el R.A. en la dimensión comprensión oral (C.O.) del idioma inglés de alumnos de un centro de idiomas de Trujillo	27
Tabla 6. Relación entre H.G y el R.A en la dimensión expresión oral (E.O) del idioma inglés de estudiantes de un centro de idiomas de Trujillo	28
Tabla 7. Relación entre las H.G. y el R.A en la dimensión expresión escrita (E.E) del idioma inglés de estudiantes de un centro de idiomas de Trujillo	29

RESUMEN

El objetivo fue determinar la relación entre el uso de herramientas de gamificación y el rendimiento académico del idioma inglés de los alumnos del nivel básico de un centro de idiomas de Trujillo, 2021. Para tal efecto se aplicó un enfoque cuantitativo, de diseño correlacional, no experimental y transversal. La población estuvo conformada por 110 estudiantes del nivel básico regular 1 de un centro de idiomas de Trujillo. La muestra estuvo conformada por 25 estudiantes del nivel básico regular 1, en el horario de lunes, miércoles y viernes entre las horas 7:00pm a 8:40pm de un centro de idiomas de Trujillo, seleccionada a partir de un muestreo no probabilístico por conveniencia. Como hallazgos, se identificó que el nivel alto corresponde al nivel de uso de herramientas de gamificación, con el 60,0%, el 28% para el nivel medio y el 12% en el nivel bajo, asimismo, se identificó que el rendimiento académico tiene en cuenta con un 40.0%, lo cual se considera un nivel alto, el 36% es un nivel medio y el 24% un nivel bajo. Finalmente, se concluyó que las herramientas de gamificación tienen una relación muy alta con el rendimiento académico con una correlación de Spearman ($Rho=0,945$).

Palabras clave: Herramientas de gamificación, rendimiento académico, idioma inglés.

ABSTRACT

The objective was to determine the relationship between the use of gamification tools and the academic performance of English language students at the basic level of a language center in Trujillo, 2021. For this purpose, a quantitative, correlational, non-experimental and cross-sectional design approach was applied. The population consisted of 110 regular basic level 1 students of a language center in Trujillo. The sample consisted of 25 students of the regular basic level 1, on Mondays, Wednesdays and Fridays between 7:00 pm and 8:40 pm at a language center in Trujillo, selected by non-probabilistic convenience sampling. As findings, it was identified that the high level corresponds to the level of use of gamification tools, with 60.0%, 28% for the medium level and 12% in the low level, likewise, it was identified that academic performance takes into account with 40.0%, which is considered a high level, 36% is a medium level and 24% a low level. Finally, it was concluded that gamification tools have a very high relationship with academic performance with a Spearman correlation ($Rho=0.945$).

Keywords: Gamification tools, academic performance, English language.

I. INTRODUCCIÓN

En el ámbito internacional, el uso de nueva informatización (TIC) ha logrado convertirse en un indicador necesario e insustituible en el sistema educativo de hoy en día. En este tiempo, con el propósito de enseñar y aprender, la tecnología educativa ha incrementado considerablemente su uso. Por esta razón, las instituciones educativas se ven obligadas a invertir presupuestos en tecnología y personal capacitado para implementarla y utilizarla, además de estar a la vanguardia e incrementar la calidad en la educación (Puro Marketing, 2013).

Además, se debe de mencionar, que gran parte de la reciente y relevante información científica y tecnológica de la web no aparece solo en español sino en diferentes idiomas, lo cual constituye un obstáculo lingüístico para la mayoría de científicos, técnicos, profesores y estudiantes universitarios, así como también funcionarios públicos, quienes suelen tener elementales o casi nulos conocimientos de un segundo idioma, lo cual les crea dificultad para hacer frente a toda la información a la que pueden acceder en las diferentes páginas webs publicadas a nivel internacional. (Zierer-wu, 1978).

En nuestra realidad, un problema grande lo tenemos en los alumnos que finalizan la educación secundaria pública los cuales logran un nivel incipiente en el idioma inglés, debido a que más del 80% está ubicado en el nivel básico. De acuerdo al rendimiento académico en relación con la comprensión oral y escrita en inglés por parte de estudiantes de los diferentes niveles, se evidencia que estos se encuentran en niveles bajos y casi ningún estudiante en el nivel de logro destacado (García, et al., 2019).

MINEDU (2018), plantea que en el Perú no se han dado las mejorías esperadas en dichos resultados, por el contrario, los índices obtenidos, ubican en un nivel muy por debajo del promedio estándar. Por lo cual, se plantea la integración del binomio educacional, que implica la unión de: educación-información y esto se integrará en el aprendizaje haciendo uso de las computadoras y el desarrollo de la Gamificación, que se plantea puede mejorar el aprendizaje en diversas disciplinas. Puntualmente, en el objetivo de la investigación que se da dentro del aprendizaje de un idioma extranjero (Reategui, et. al, 2016). Por otro lado, el avance repentino de la tecnología y la técnica de gamificación , la cual está transformando el sistema

educativo mediante la implementación de cualquier herramienta tecnológica, las cuales permiten a los estudiantes estimular la motivación por el aprendizaje a través de desafíos interactivos con las plataformas, esto a su vez conlleva a reforzar la parte teórica que se desarrolla en el aula, lo cual permite brindar una retroalimentación constante; también se puede alcanzar otros objetivos como: la retención en la memoria del estudiante generando competencias adecuadas y fomenta la alfabetización digital (Chaiyo & Nokham, 2017)

Se han realizado investigaciones sobre a la gamificación y su relación con la motivación de los estudiantes, las cuales han demostrado que la estructura de la gamificación y la manera de cómo fue diseñada llevan al alumno a implicarse más, mantiene motivación y ayuda a la retención de los resultados por un tiempo más prolongado. Dicho de otra manera, la gamificación motiva al estudiante mediante el avance gradual y los logros obtenidos. Además, ayuda al reconocimiento de la excelencia en el rendimiento académico y la participación, provocando que el estudiante incremente su motivación por aprender, debido a las actividades que se muestra después de finalizado cada actividad (Parente, et al., 2016)

El funcionamiento de las herramientas de gamificación y la interacción con los alumnos, les permite tener mejoraría en el desenvolvimiento durante las sesiones, logrando estar más motivados y comprometidos (Chaiyo & Nokhan, 2017). La gamificación logra la creación de desafíos respecto a un tema, mostrando los resultados obtenidos para que los estudiantes puedan visualizar como están yendo en su progreso, generando así que sientan mayor motivación por su aprendizaje y se concentren en los siguientes desafíos (Fotaris et al., 2016). También se puede observar que se han producido cambios importantes en este campo, dejando atrás las pocas tecnologías en otros campos en el pasado con lápiz y papel, debido a que han sido cambiadas por el uso del computador y el uso de otros recursos electrónicos, por su adecuado conocimiento y comprensión (Chávez, 2018).

Actualmente, algunas Universidades de nuestra región cuentan con tecnología de punta, orientadas a brindar mejoras educativas, tales como: aulas virtuales, presentaciones dinámicas haciendo uso de proyectores, audio, internet, etc.; lo que permite llevar a cabo una clase más dinámica y motivadora. Pero la influencia de esta tecnología aún no es la esperada en el rendimiento académico del estudiante

pues durante el curso la evaluación se sigue ejecutando de una manera tradicional con exámenes objetivos y en papel, volviendo a algunas partes del curso monótonas y mecanizadas, tendiendo el estudiante como un ser solo receptor en el aula (Aquiye et al., 2017).

Por tanto, este problema también existe en el desempeño de estudiantes del nivel básico del Centro de Idiomas de la Universidad Nacional de Trujillo (CIDUNT) en el aprendizaje del inglés. Cabe mencionar que los comentarios que lo promueven corresponden a factores económicos, familiares y sociales, los cuales son fundamentales para la estrategia básica dentro de la institución. En este sentido los estudiantes encuentran problemas en sus estudios, por lo que, en muchos casos, tendrán un desempeño pobre. Los factores importantes que mencionamos anteriormente pueden causar distracciones al aplicar nuevos modelos de enseñanza y señalar diferentes direcciones estratégicas al usar materiales de aprendizaje. Además, se asume que los docentes intentarán desarrollar nuevos escenarios, es por ello que durante el proceso de aprendizaje del inglés en CIDUNT se necesitan recursos técnicos y autodesarrollo para la gamificación.

Con la búsqueda de alternativas que contribuyan con la superación de las deficiencias encontradas en el desempeño del idioma inglés en los alumnos, así como la labor de los docentes, ha surgido el término gamificación, que busca mejorar la enseñanza y acrecentar la motivación del alumnado mediante la inclusión de elementos lúdicos en el aula, en especial en el área de inglés y promover la motivación y predisposición del estudiante para el aprendizaje (Mangado, 2016)

Así, con base en lo anteriormente propuesto, se plantea el siguiente problema: ¿qué relación existe entre el uso de las herramientas de gamificación y el rendimiento académico del idioma inglés de los estudiantes del nivel básico de un centro de idiomas de Trujillo, 2021? Como problemas específicos se formula lo siguiente ¿cuál es el nivel de uso de las herramientas de gamificación de los estudiantes? ¿cuál es el nivel de rendimiento académico en los estudiantes? ¿qué relación existe entre el uso de las herramientas de gamificación y el rendimiento académico del idioma inglés en las dimensiones comprensión oral, expresión oral y expresión escrita del idioma inglés?

El estudio se justificó desde un punto de vista teórico, la investigación se justifica porque buscó entender la relación existente entre la gamificación y el desempeño de los estudiantes durante el aprendizaje del idioma inglés a través de la aplicación teórica de la educación y los conceptos básicos, con el fin de aumentar el desarrollo de la creatividad, y busca desarrollar estrategias para los docentes y de esta manera presentar una mejora relevante en el aprendizaje del idioma inglés. Asimismo, con los resultados obtenidos del presente trabajo de investigación se podrá incrementar el conocimiento referente al uso de las diferentes plataformas y la relación con un mejor desempeño en el área de inglés en los alumnos del nivel básico de CIDUNT. Por sus razones prácticas, este trabajo posibilitó a los estudiantes interactuar con sus conocimientos y sus métodos de enseñanza con el fin de fomentar aspectos importantes como la motivación para las actividades del aula, el desarrollo integral de los estudiantes y demostrar el uso de la gamificación a los profesores del curso de inglés. Por lo tanto, la motivación, concentración e involucración para la adquisición de una lengua extranjera, es lo que persigue la gamificación. Con la utilización de las diferentes plataformas de gamificación los estudiantes pondrán en práctica la gamificación con la finalidad de adaptar actividades lúdicas con herramientas tecnológicas y romper la brecha tecnológica de los estudiantes para dejar las metodologías tradicionales. Referente a su aspecto metodológico, este trabajo contribuyó a través de la implementación de un software educativo sobre gamificación, dejando de lado la vía de enseñanza intensiva a través de la educación tradicional y otras actividades realizadas en el aula. Así mismo, esta investigación pudo servir de base para la realización de otras investigaciones. Por otro lado, el presente trabajo proporcionó también un referente respecto de los instrumentos adaptados ya que se encuentran validados y demuestran confiabilidad, por lo tanto, el procedimiento estadístico seguido para la consecución de los resultados podrá ser utilizado como un proceso guía.

En cuanto al objetivo general se propuso: determinar la relación entre el uso de herramientas de gamificación y el rendimiento académico del idioma inglés de los alumnos del nivel básico de un centro de idiomas de Trujillo, 2021; y como objetivos específicos se pretendió: identificar el nivel de uso de las herramientas de gamificación de los estudiantes; identificar el nivel de rendimiento académico de los

estudiantes; establecer la relación entre el uso de las herramientas de gamificación y el rendimiento del idioma inglés en las dimensiones: comprensión oral, expresión oral y expresión escrita referentes al idioma inglés.

Finalmente, la hipótesis general formuló lo siguiente: Existe relación directa y significativa entre el uso de las herramientas de gamificación y el rendimiento académico del idioma inglés de los estudiantes del nivel básico de un centro de idiomas de Trujillo, 2021 y como hipótesis específica lo siguiente: Existe una relación directa y significativa entre uso de las herramientas de gamificación y el rendimiento académico del idioma inglés en las dimensiones: comprensión oral, expresión oral y expresión escrita referentes al idioma inglés.

II. MARCO TEÓRICO

Pérez y Torres (2021) en su investigación con un enfoque cualitativo y con un alcance descriptivo evaluativo tuvieron una población de treinta (30) estudiantes y una muestra de cinco (5) estudiantes y en la cual, abordaron el diseño metodológico de estudio de caso, al tener en cuenta la categoría de la competencia comunicativa del inglés donde se encuentran las dimensiones: lingüística, socio-lingüística y el enfoque pragmático, y consideraron como base la categoría de la gamificación. Concluyeron, que este tipo de estrategia didáctica contribuye con los procesos de enseñanza y aprendizaje de la competencia comunicativa del inglés, al fortalecer de manera simultánea las subcategorías lingüística, sociolingüística y pragmática

Vera (2020) en su tesis tuvo como objetivo el diseño de una propuesta de gamificación como estrategia didáctica en la mejora del aprendizaje del inglés de los niños de 7 ° grado en la educación básica del departamento de educación financiera "Ramón Bedoya Navia". Como estudio investigativo, se realizó una encuesta descriptiva para comprobar que los estudiantes evaluados tienen un bajo nivel de dominio del idioma inglés. Además, se planteó una alternativa de gamificación para mejorar el aprendizaje del inglés. Dicha propuesta puede realizarse en cursos regulares o en un plan de vacaciones. Lo cual tiene como finalidad el logro de vocabulario y contenidos básicos correspondientes al nivel elemental, pero se puede adaptar a otros contenidos y áreas de conocimiento.

En cuanto a la gamificación y el aprendizaje del idioma inglés (Orozco y Pineda, 2018) de Colombia realizaron un estudio que incluyó la transferencia de experiencia de la enseñanza de la gamificación, enfocado a 101 alumnos de inglés básico de la Universidad Minuto de Dios. Diseñaron una práctica docente que incluye elementos de gamificación. Entre los resultados, se resalta que los estudiantes aceptaron las experiencias presentadas y la relación con la enseñanza inclusiva y tecnológica y las actitudes de los alumnos y la producción del inglés hablado y escrito.

A nivel nacional, según el estudio de López y Quispe (2020) en el trabajo cuantitativo y de diseño cuasi-experimental plantearon el uso de tecnologías y aplicaciones de gamificación en el aprendizaje, tales como: Duolingo, Edmodo,

Kahoot, ClassDojo y Socrative. Los resultados muestran que la aplicación de la tecnología de gamificación mejora significativamente el efecto de aprendizaje del inglés como lengua extranjera. En comparación con la puntuación media de 8,79 en el pre-test y en comparación con el promedio de 14,67 en el post-test integral, el aprendizaje está entre el pre-test y el post-test de la escala entre cero y uno. Se obtuvo 5.88 puntos, del mismo modo, una media del 70,17% de los alumnos está satisfecho con el aprendizaje del inglés como lengua extranjera a través de aulas ludificadas.

Ochoa (2019) utiliza el método de un diseño transversal no experimental en su estudio y los resultados muestran que el uso de aplicaciones de Kahoot en los cursos de inglés anima a los estudiantes a lograr resultados positivos en la mejora de sus habilidades de escritura. Según una encuesta realizada a los alumnos, el uso de la aplicación en las aulas de educación superior puede ayudar a incrementar las habilidades de escritura en inglés. Esto significa que se prestará más atención al uso de las aplicaciones móviles de Kahoot en las aulas del nivel donde se llevó a cabo la investigación, lo que a su vez tendrá un impacto significativo en el desarrollo de las habilidades de escritura en inglés a nivel macro (Leal, 2018).

Yauri (2018), desarrolló su tesis en Satipo y tuvo como propósito la evaluación de la relación entre las apps móviles y el aprendizaje del inglés en el Language Center, donde desarrolló un método científico apoyado en investigaciones. Los resultados de este trabajo muestran que hay una correlación positiva entre las apps móviles y el aprendizaje del inglés. Así mismo, los alumnos que usan WhatsApp, Duolingo y Babbel aprenden muy bien inglés, alcanzando porcentajes de 71% y 91% respectivamente.

En función al marco teórico, en lo que corresponde a la Plataforma de aprendizaje, podemos constatar que existen diversas plataformas que podemos utilizarlas en la gamificación, así como sitios web que podemos visitarlos en cualquier momento o desde cualquier sitio mediante el uso de celulares o cualquier dispositivo electrónico pues no requieren instalación de algún software, entre estas herramientas gratuitas para la gamificación, las más conocidas son Kahoot, Socrative, Duolingo y ClassDojo. Durante este proceso en el cual hacen uso de dichas herramientas, se busca que el estudiante tenga acceso y utilice todos los

posibles recursos para que, de esta manera, este en la capacidad de comunicarse verbalmente, pero, para que dicho proceso se dé eficazmente, el docente debe contar con las herramientas necesarias para que los estudiantes puedan mantener conversaciones fluidas y, sobre todo, motivadoras (Hermosa, 2016).

Los autores Deterding et al. (2011) han definido a la gamificación como la utilización de elementos de diseño de videojuegos en entornos ajenos al juego. Sheldon (2011) propuso algo muy similar en cuanto a la definición de gamificación, en la que señaló que es la aplicación de la mecánica del juego en actividades ajenas al juego. Kapp (2012) utiliza la mecánica del juego, la estética y el pensamiento para involucrar a los individuos, inspirar acciones, fomentar el aprendizaje y la resolución de problemas. Por su parte, Cogollor (2014) señala a la gamificación como la aplicación de estrategias de juego a entornos fuera de los juegos para que las personas puedan adoptar cierto tipo de conductas (Parra y Torres, 2018). Zichermann (2010), define a la gamificación como un proceso por el cual se complementan la mecánica y el pensamiento del juego para solucionar problemas. Por otra parte, Kim (2015), plantea que es una técnica de juego que promueve que las actividades se tornen más dinámicas y atractivas para el estudiante. En resumen, la gamificación se basa en usar la mecánica, la estética y el pensamiento del juego buscando la motivación en las personas, lo que promueve la acción, el aprendizaje y resolución de problemas.

Hoy en día, este tipo de aprendizaje, mediante su carácter lúdico, facilita que el estudiante interiorice de una manera más divertida los conocimientos, generando una experiencia atractiva y positiva para el usuario, esto traslada la mecánica de los juegos al espacio educativo y profesional, buscando lograr mejoras en ellos resultados, tanto la absorción de conocimientos, habilidad o en recompensar acciones concretas, así como otros objetivos (Kim, 2015; Fuster et al., 2019).

La gamificación y sus diferentes tipos de métodos, junto con las TIC para el uso de un software libre a través de los años tiene una relación significativa con los estudiantes, es por esta razón que se busca la vinculación de su influencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en la cual, se aplica un software lúdico o también llamado técnica lúdica, lo que ayuda a llamar la atención de los estudiantes, con el objetivo de desarrollar un avance considerable en la habilidades de

pensamiento crítico, manteniendo presente que se logra un avance en el rendimiento académico del estudiante (Prieto, 2020). La interiorización de los conocimientos se logra por el carácter lúdico de esta metodología, que se realiza de una manera más divertida, generando así una experiencia positiva en el estudiante. Este modelo es exitoso porque consigue motivar a los individuos, lo que desarrolla un grado mayor de compromiso por parte de estas e incentiva el ánimo de superación y competencia de las destrezas que posee cada uno y que se van mostrando en cada nivel o desafío (Oliva ,2016)

Prieto et al. (2014) definen a la Gamificación como una estrategia, la cual permite al usuario agregar a las rutinarias actividades de aprendizaje características propias de los videojuegos (niveles y desafíos), teniendo la posibilidad de poder transformar la conducta del estudiante, lo que favorece su participación y motivación, en actividades de una asignatura o currículo y ello intensifica su interacción con el entorno. En función a lo mencionado, Perrotta et al. (2013) manifestaron que la gamificación consiste en la utilización de elementos derivados del diseño de videojuegos en una variedad de contextos, pero especialmente en contextos educativos.

Fernández (2015) plantea que la Gamificación es el proceso mediante el cual se aplica conceptos y estrategias, que son propias de la dinámica del juego en escenarios educativos, lo cual permite la estimulación y hace más atractiva la participación del estudiante en su aprendizaje. Al respecto, (Johnson et al., 2014) manifiesta que es la idea de que la mecánica de los juegos o videojuegos puede aplicarse a cualquier tipo de actividades productivas”.

A partir del análisis de la definición de gamificación proporcionadas por múltiples autores, determinaron que la gamificación es un recurso que utiliza los elementos y características de los juegos para tener un impacto positivo en los usuarios en entornos no de entretenimiento. La disciplina de trabajo internaliza sus conocimientos; pero cabe señalar que el juego en sí tiene diferentes mecanismos y puede ser diferente en múltiples campos y aplicaciones de los usuarios, por lo que para comprender con precisión qué es la gamificación, es necesario distinguir lo que es jugar, juegos, juegos serios y aprendizaje fundamentado en el juego.

Por su parte, Werbach & Hunter (2012) señalaron que existen tres elementos principales que están involucrados en la gamificación para crear una experiencia de juego en conjunto. Ellos son: dinámica, mecanismos y componentes. La abstracción de elementos colocados en la pirámide jerárquica en orden descendente, que pueden tomar en consideración uno o más tipos de dinámicas, y cada componente forma varios tipos de mecánicas, y estas mecánicas evocan uno o más tipos de dinámicas al mismo tiempo. (Bucckley y Doyle, 2017; León et al., 2021)

Cabe mencionar que la dinámica es el aspecto básico o directriz del sistema de juego gamificado, y debe guiarse por este. También los efectos, deseos y motivaciones se relacionan con lo que se pretende producir entre los usuarios (Herranz, 2013). Entre las motivaciones fundamentales se ubican: a) Restricciones: Que se define como desventajas restrictivas u obligatorias, son en cierta medida el factor que motiva al momento de formular estrategias o soluciones que les permitan el funcionamiento en un medio de libertad que tiene un límite. b) Emociones: Dentro del medio gamificado, donde es fundamental mantener la atención del usuario, sus emociones fluyen y además se fortalecen. Algunas de ellas incluyen curiosidad, competencia, felicidad, frustración, etc., c) Narrativa: hace referencia a la seguridad de la información del juego entregada al usuario para introducir coherencia, d) Progresividad: el usuario debe percibir la experiencia del juego. Sensación de continuo crecimiento y progreso. e) Relación: Tiene como objetivo promover la interacción social que genere amistad, altruismo o estatus.

En el mecanismo, Hunicke et al. (2004) mencionaron que dentro de esto se puede describir componentes específicos del juego, como mecanismos, leyes y reglas, y también guía a los usuarios en múltiples acciones y comportamientos. Crean un entorno de juego mediante un conjunto de motivaciones, comentarios y recompensas. En este sentido, este conjunto de procesos básicos crea impulso en el comportamiento de los usuarios para propiciar un compromiso y cierta forma de adicción. A veces, estos mecanismos se entretajan con los componentes del juego, y los mecanismos del juego son una forma de alcanzar el desarrollo de una o más dinámicas donde se incluye el juego (Werbach & Hunter, 2012).

Las formas de mecanismos más relevantes consideran: a) Desafíos: representan tareas que se muestran a los usuarios para generar soluciones. Estas tareas suelen implicar un objetivo interesante para llamar su atención. b) Oportunidades: Son los elementos aleatorios en el juego donde se puede estimular la curiosidad del usuario al mantener contacto con la actividad durante cada el evento. c) Competición: Es un mecanismo común e intuitivo asociado con los juegos, siempre se tiene un jugador o un conjunto de jugadores que ganará, mientras que otro jugador o incluso unos pocos jugadores tendrán que perder. d) Cooperación: Contrariamente a la competencia, es decir, los usuarios participan juntos para alcanzar un objetivo común, generalmente para ganar el juego. e) Retroalimentación: señala al jugador a fin de proporcionar información sobre cómo se completa su trabajo, a fin de cultivar su sentido de progreso. f) Recolección de recursos: Una diferencia cuando se juega es que los participantes necesitan alcanzar recursos en el momento de participar, y esta adquisición es tan valiosa como la adquisición de los elementos mismos. g) Recompensas e incentivos: se refieren a los beneficios que alcanzan los usuarios por completar una acción o alcanzar un logro. Además, se puede recompensar el trabajo duro, por lo que se puede crear una escala de recompensas en función de los logros alcanzados. h) Transacción: considera el intercambio de recursos entre usuarios directamente por un intermediario. i) Turnos: Los jugadores se turnan para poder participar con el propósito de avanzar en el juego. Esta característica representa un mecanismo común del juego. j) Estado ganador: Se describe el propósito de convertir al jugador en ganador. (Kim et al. 2020; Rebelo e Isaías, 2019; Ares et al.2018, Concepción, et al., 2021)

En la dimensión componente, consta de la mayor cantidad de elementos del juego, que no son tan abstractos como la dinámica o los mecanismos. Sino que son elementos reales que se combinan e integran en la gamificación según el entorno. Los cuales pueden variar en tipo y cantidad, pero que, aun así, todavía están asociados con la forma específica de lograr los objetivos de la dinámica y el mecanismo del juego (Hunicke et al., 2004). Asimismo, Werbach & Hunter (2012) plantean que los aspectos más importantes son: cambios, logros, medallas, colecciones, batallas, obsequios, tablas de clasificación, desbloqueo de

información, niveles, puntuación, conquistas, gráficos sociales, equipamiento y bienes virtuales.

Por lo tanto, la dinámica, la mecánica y los recursos son partes esenciales de un juego, y por lo general también son importantes dentro del diseño de gamificación. De esta manera, es necesario unir estos componentes durante el proceso de diseño (Jamaluddin et al., 2017; Bullón, et al, 2018; Escobar, et al., 2020)

Por tanto, Meyer (2012) cree que la incorporación de juegos en la enseñanza de lenguas extranjeras tiene una larga trayectoria, pues su uso puede dar lugar a un gran número de exposiciones al idioma. Asimismo, el estudio muestra que, a pesar de la dificultad de integrar los juegos en la educación formal, el potencial de los estudiantes es considerar la gamificación como una estrategia del aprendizaje.

Por último, cabe mencionar que existen diversas plataformas virtuales o herramientas digitales que se utilizan como gamificación, muchas de las cuales se encuentran ubicadas en páginas web que no necesitan instalación ni algún software especial, por lo que se puede acceder a ellos en cualquier momento y lugar. También, se debe de mencionar que los dispositivos electrónicos con conexión a Internet en la aplicación de la gamificación son teléfonos móviles, tabletas, computadoras y portátiles. Según González (2016), dentro de estas herramientas de libre acceso más famosas para la gamificación de actividades de aprendizaje encontramos a: Kahoot, Socrative, Nearpod y Genially.

Hay que tener en cuenta que, Kahoot es una plataforma interactiva que permite fomentar el aprendizaje colaborativo por las características de juego que posee, permite también la evaluación del conocimiento del alumno mediante actividades educativas que pueden ser completadas desde cualquier dispositivo con conexión a internet. Los problemas se presentan en tiempo real y los resultados se visualizan de inmediato, proporcionando así retroalimentación sobre el éxito y el fracaso de cada problema. La característica principal de esta herramienta es el sistema de recompensas, que también beneficia a los participantes que responden de la manera correcta en menos tiempo. Kahoot proporciona a los profesores la ocasión de considerar recursos creados por otros usuarios, pero también apoya la personalización del contenido a enseñar (Muñoz, 2017).

Socrative: es una herramienta de red con fines educativos que se puede utilizar en computadoras, tablets y teléfonos móviles, que facilita el trabajo de los maestros en la creación de cuestionarios y la visualización de los resultados de los alumnos en tiempo real. Por otra parte, esta herramienta proporciona una mejor relación entre los participantes de esta experiencia educativa, porque por un lado, los alumnos participan más activamente en el aula, y por otro lado, los docentes pueden analizar a los alumnos inmediatamente de la actividad y generar una retroalimentación positiva (Szánto, 2016). Otra ventaja de esta herramienta es que puede crear múltiples tipos de preguntas, lo cual es diferente de Kahoot, que solo puede utilizar preguntas de opción múltiple y preguntas de orden de palabras.

Nearpod: le permite desarrollar presentaciones interactivas donde son incluidas los cuestionarios, encuestas u otras tareas para que los alumnos las realicen mientras el docente desarrolla el plan de estudios. Nearpod es un programa en el que puede usar la información del aula proporcionada por el maestro para presentaciones de diapositivas, y puede agregar imágenes y videos al aula para instruir a los estudiantes. Puede desarrollar juegos relacionados con el vocabulario en inglés que ha aprendido y luego desarrollar la memoria interactiva a través del diálogo, para que pueda gamificar sus lecciones de idioma.

Genially: se utiliza para crear infografías, presentaciones y eventos interactivos. Genially es un dispositivo mundial en el campo de las comunicaciones visuales interactivas. Es un dispositivo en línea que le permite crear presentaciones impresionantes, imágenes relacionadas, infografías, gamificación de vocabulario en inglés, encuestas y más. El programa es utilizado por profesionales del aprendizaje en todos los campos: creación de contenido, formación, marketing, etc.

En la variable rendimiento académico considerado en el idioma inglés, como lo menciona el Ministerio de Educación el rendimiento académico viene a ser: "El grado de dominio que un estudiante debe demostrar al finalizar de cada grado o ciclo de educación básica". En la etapa de secundaria de la educación básica general, el valor cuantitativo de este dominio se encuentra entre 0 y 20 (Tarazona, 2012)

Coronado (2015) señaló que el desempeño académico se mide observando los resultados convertidos en puntajes de pruebas, estos puntajes definen un número en el tiempo, según la escala obtenida puede ser positivo, regular o negativo.

Contreras (2014) señaló que el desempeño académico es el resultado de la motivación, el deseo, voluntad, las capacidades y los factores sociales, y mencionó que algunos factores que se deben considerar para mejorar el desempeño son las sugerencias de los estudiantes, las condiciones de mejora basadas en equipos y asegurar que existan es una conexión entre la teoría y los aspectos prácticos en donde se intenta ocuparse de la carga de trabajo y supervisar el seguimiento del progreso o los retrocesos académicos.

Delgado (2015) señaló que el desempeño es una condición necesaria para que los estudiantes puedan poner en práctica sus conocimientos y aplicar la información prevista en la resolución de problemas; en definitiva, este es el resultado del trabajo con escolares.

Por supuesto, el desempeño académico no solo es relevante para el nivel de educación básica general, para medir, evaluar o reflexionar sobre las áreas específicas de logro de cada campo educativo. Por supuesto, en cada campo, los estudiantes deben tener habilidades específicas. El propósito es reconocer los logros en conocimientos, procedimientos y actitudes se basan en la realización de las dimensiones establecidas.

En este sentido, en la educación superior, el concepto de rendimiento académico no es desconocido, pero está encaminado a alcanzar las metas consideradas en los archivos de los egresados universitarios, lo que por supuesto significa la realización de metas y objetivos de aprendizaje. También se basa en las habilidades generales y profesionales, que son las mismas que se plantean en el plan de estudios.

Hay que entender que el rendimiento académico significa que el alumno ha alcanzado las metas y objetivos establecidos en el plan de estudios, especialmente en cada asignatura de cada escuela profesional, lo que también se refleja en cada sílabo de la asignatura. Según el resumen del tema, al respecto, cabe señalar que, de acuerdo con el sistema de evaluación de las instituciones de educación superior,

el desempeño académico de cada estudiante puede verificarse de manera más definitiva.

Por tanto, el rendimiento académico está intrínsecamente ligado al proceso de evaluación. Esto significa que los estudiantes pueden ver todos los aspectos del proceso de aprendizaje en el espacio y el tiempo. No solo eso, sino que, además, es necesario verificar el desempeño académico y cómo madurar las emociones cognitivas y emocionales, a manera de aclarar la madurez paulatina de todos los aspectos de los estudiantes, que de alguna manera tiene puntos implícitos (Balci et al., 2018)

En cuanto al desempeño en el idioma inglés, según MINEDU (2018), el método comunicativo: indica la importancia de la comunicación, más que enfocarse en reglas gramaticales o vocabulario aislado; es decir, enfatiza el uso del lenguaje, no solo es conocimientos teóricos. En este sentido, los estudiantes desarrollarán cuatro aspectos del idioma inglés: hablar, escuchar, leer y escribir.

Comprensión oral: se puede definir como la actividad que se da desde el principio de la vida y consiste en el intercambio de información. Los alumnos que están aprendiendo el lenguaje deben tener el conocimiento primero para desarrollar la capacidad receptiva del lenguaje, es decir, escuchar, y luego aprender las otras habilidades de hablar, leer y escribir (Andrade, 2015).

A pesar de ello, todas las vinculaciones son percibidas por el oyente, entre las diversas fuentes de información que están inmersas en estos sonidos acústicos, tenemos a la voz de la persona, los archivos audiovisuales y todos estos recursos están contenidos en un determinado tipo de información. Esto distinguirá estas fuentes, interpretará aquellas que le interesan, y finalmente, podrá construir un significado, que no es necesariamente material, pudiendo ser en un contexto psicológico que el sujeto pueda entender (Aguilar, 2019).

Así mismo, es fundamental desarrollar la capacidad de comprensión oral, pues ayudará a comunicarse con el entorno personal, por lo que adquirirá conocimientos sobre los sonidos ambientales. Por lo tanto, la comprensión auditiva debe cultivarse desde una edad temprana.

La expresión oral: Desde la perspectiva del enfoque comunicativo, escuchar y hablar están íntimamente relacionados, por lo que la adquisición de las habilidades orales es un proceso escalonado y direccional. Los estudiantes utilizan discusiones, diálogos o algunas estrategias para animarlos a expresarse de manera real en la práctica de los idiomas extranjeros. El método comunicativo toma la habilidad oral como el fin principal dentro del proceso de enseñanza de una lengua extranjera, para poder comunicarse con hablantes nativos o con quienes dominan el inglés de la mejor manera. Por otro lado, la interiorización de esta habilidad es muy compleja y exigente, razón por la cual muchos alumnos no están interesados en aprender el idioma inglés por un período de tiempo (Hernández, 2014). Según la cita mencionada, nuestras actividades del día a día implican un intercambio constante de información de lo simple a lo complejo, al igual que las reuniones importantes. Además, los seres humanos han establecido dos métodos de comunicación básicos, a saber, el lenguaje y el cuerpo, que se utilizan bien y pueden expresar sus pensamientos de forma clara y precisa (Huamani et al., 2020)

Comprensión lectora: este aspecto considera la inteligencia para comprender un texto, que puede ser leído en un idioma nativo o extranjero. Generalmente, hay dos principales razones por las que la gente lee, como el gusto por las novelas, cuentos, poemas, etc. u obtener información, ya sea investigando algo o utilizando la información para construir nuevos conocimientos. Por ejemplo, leer los manuales de uso de electrodomésticos. La comprensión del texto escrito muestra que la información solicitada se extrajo de manera tan eficiente Hernández (2014).

Expresión escrita: la escritura se considera generalmente como una ayuda y ampliación de otras habilidades como escuchar, hablar y leer. Tiene un valor total en el desempeño del idioma inglés. Por tanto, ayuda a desarrollar inicialmente la expresión oral y la escucha. Por ejemplo, se determina mediante actividades de escritura en el aula que requieren una rápida corrección y recuperación. Por tanto, los textos escritos son diversos, cada uno representa un grupo diferente, en el los cuales existen reglas de producción, como las siguientes, mapas, noticias, ensayos, cartas, recetas, artículos, cartas, reportajes, mensajes, direcciones, anuncios, diarios, Invitación, etc. Hernández (2014).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

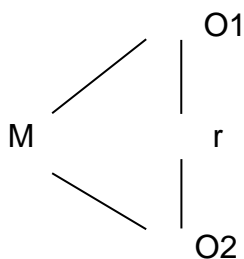
Tipo de investigación:

En primer lugar, fue de enfoque cuantitativo, ya que la evaluación de las variables se dio a partir de la utilización de mediciones numéricas. Así también, la presente investigación es de tipo básica, debido a que se obtuvo evidencia de las variables para profundizar el conocimiento que se tiene de ellas (Hernández et al., 2014).

Diseño de investigación

Se tuvo en cuenta una investigación correlacional, no experimental en el que se busca la relación entre las variables herramientas de gamificación y el rendimiento académico, sin hacer modificación de las mismas. Así también fue transversal, debido a que la medición de las variables se dio en un solo momento temporal (Hernández, et al., 2014).

El diseño considerado es el siguiente:



Dónde:

M = Muestra

O₁ = Uso de herramientas de gamificación

O₂ = Rendimiento académico

r = Correlación entre ambas variables

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Herramientas de gamificación

Definición conceptual: Werbach & Hunter (2012), lo conceptualizan como los resultados que se presentan debido a la combinación de elementos lúdicos con técnicas que indiquen al diseño de juegos en situación en las cuales el contexto no es lúdico. Es por ello que también se plantea la proyección hacia la mejorara de los diferentes grupos de habilidades.

Definición operacional: La variable fue medida mediante la aplicación de un cuestionario a los estudiantes, con el objetivo de medir sus dimensiones dinámicas, mecánicas y componentes.

Dimensiones e indicadores

D1: Dinámicas

Interacción

Comportamiento

Motivación

Emociones

Retos

D2: Mecánicas

Logros

Estatus

Recompensas

D3: Componentes

Instrumentos

Equipos

Escala de medición: Ordinal.

Variable 2: Rendimiento académico del idioma inglés

Definición conceptual: El Ministerio de Educación (2015), define al rendimiento académico como el grado de dominio o nivel de desempeño que deben manifestar los estudiantes al finalizar cada grado o nivel en la educación básica regular.

Definición operacional: La variable fue medida mediante la aplicación de un cuestionario a los estudiantes, con el objetivo de medir sus dimensiones expresión oral, comprensión oral y expresión escrita.

Dimensiones e indicadores

D1: Expresión oral

Pronunciación de fonemas

Desarrollo de vocabulario

Pronunciación de diptongos

Utilización del vocabulario

D2: Compresión oral

Atención

Concentración

D3: Expresión escrita

Redacción de textos

Redacción de oraciones

Utilización correcta de la gramática

Escala de medición: Ordinal.

3.3. Población y muestra

3.1.1. Población

En este trabajo, la población es de tipo finita. En cuanto a esto, Soto (2016) menciona que la población está conformada por un grupo de personas, ello debido a que muestran una particularidad en común que atrajo la atención del investigador. La población estuvo conformada por 110 estudiantes del nivel básico regular 1 de un centro de idiomas de Trujillo.

3.1.2. Muestra

Mejía y Ñaupá (2016) plantean que el subconjunto de la población a la cual se está estudiando, se le denomina muestra. Esta representa la mayor población y es utilizada para dar conclusiones de a quienes se está estudiando. En las ciencias sociales, esta técnica es muy utilizada como una manera de recopilar información sin tener que medir a toda la población.

La muestra estuvo conformada por 25 estudiantes del nivel básico regular 1, en el horario de lunes, miércoles y viernes entre las horas 7:00pm a 8:40pm de un centro de idiomas de Trujillo. El tamaño muestral fue elegido considerando las posibilidades de acceso a los participantes.

3.1.3. Muestreo

El muestreo se refiere a la técnica que posibilita la determinación del estrato muestral (Hernández et al., 2014). De tal forma, se aplicó un muestreo no probabilístico por conveniencia, considerando criterios de accesibilidad a los participantes.

3.1.4. Criterios de selección

Criterios de inclusión

- Estudiantes que deseen participar de forma voluntaria.
- Estudiantes registrados en el horario y días señalados.

Criterios de exclusión

- Participantes sin posibilidad de acceso a medios digitales para resolver cada cuestionario virtual.

3.1.5. Unidad de análisis

Cada estudiante del nivel básico regular 1, en el horario de lunes, miércoles y viernes entre las horas 7:00pm a 8:40pm de un centro de idiomas de Trujillo.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnica

Para evaluación de los instrumentos de recolección de datos se consideró la técnica de la encuesta donde se utiliza la escala de Likert. Además, la encuesta representa una técnica para recolectar datos, considerando preguntas planteadas de manera directa o indirecta a los sujetos que representan la unidad de análisis (Carrasco, 2013)

1.4.2. Instrumentos

Se considera a los instrumentos como los cuestionarios que están compuesto por un conjunto de ítems en función a una o más variables que se pretenden medir (Hernández, et al. 2014).

Ficha técnica de variable Uso de herramientas de gamificación

Denominación	: Uso de herramientas de gamificación
Autora	: López, Roselita
Objetivo	: Nivel de uso de herramientas de gamificación
Administración	: grupal y/o individual
Tiempo	: 5 minutos
Nivel de medición	: Escala politómica
Descripción de la prueba	: Consta de 20 ítems, y 3 dimensiones
Objeto de la prueba	: Con la escala se obtiene información referido a determinar cuál es el nivel de uso de herramientas de gamificación
Calificación	: Es calificada de la siguiente manera: Con alternativas de respuesta de Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Nunca (1)

Ficha técnica de variable Rendimiento académico

Denominación	: Rendimiento académico
Origen	: López, Roselita
Objetivo	: Evalúa el rendimiento académico del idioma inglés
Administración	: Grupal y/o individual
Tiempo	: 5 minutos
Nivel de medición	: escala politómica
Descripción de la prueba	: Consta de 13 ítems, y 4 dimensiones
Objeto de la prueba	: con la escala se obtienen información referido al rendimiento académico del idioma inglés
Calificación	: Se califica de la siguiente manera: Totalmente en desacuerdo: 1 En desacuerdo: 2 Indiferente: 3

De acuerdo: 4

Totalmente de acuerdo: 5

3.4.3 Validez y confiabilidad de los instrumentos

Validez: La validez del cuestionario se realiza mediante la metodología del método de juicio de expertos. El que implica en someter a los instrumentos que se requieren para la selección de datos al juicio de tres o más profesionales. Se tiene en cuenta los medios de tres aspectos: como se refieren a su importancia, su relevancia sin dejar de lado su claridad. Si se considera las tres condiciones, entonces el experto extenderá un certificado de validación calificado como suficiente.

El proceso de validación se realizó con el visto bueno de tres maestritas dos universidades trujillanas, con amplio conocimiento en investigación quienes manifestaron que los instrumentos utilizados cumplían con el criterio de suficiencia y eran aplicables a la muestra (Ver anexo 5).

Confiabilidad: Para Hernández, et al. (2014), señalan: en la evaluación del valor del Alfa de Cronbach, el investigador considera una prueba piloto de 15 estudiantes del nivel básico de un centro de idiomas de Trujillo (Ver anexo 6).

Tabla 1

Estadísticos de fiabilidad sobre las variables Uso de herramientas de gamificación y rendimiento académico

Variables	Alpha de Cronbach	N. de elementos
Uso de herramientas de gamificación	0.882	20
Rendimiento académico	0.886	13

Nota: Prueba piloto aplicada.

3.5. Procedimientos

En la recolección de datos, se suministró dos cuestionarios a los estudiantes del nivel básico de un centro de idiomas de Trujillo, orientándolos en caso de problemas y se recolectó la información mediante Google Forms que fue exportado en un archivo de Excel tan pronto como se realice la recopilación.

3.6. Método de análisis de datos

Luego del acopio de la información suministrada en el instrumento, se realizará la evaluación estadística, utilizándose el Software estadístico SPSS versión 26. Descriptivamente, se aplicó frecuencias simples y absolutas. Así como inferencialmente, en la prueba de hipótesis se consideró la prueba de normalidad de Shapiro Wilk ($n < 50$), cuya significancia estadística permitió decidir la utilización del estadístico Rho de Spearman porque su propósito es evaluar la relación entre las dos variables y su significancia para la comprobación de hipótesis.

3.7. Aspectos éticos

El estudio consideró el uso de referencias para indicar o mencionar el contenido de otras investigaciones. En los instrumentos se aplicaron teniendo en cuenta la confidencialidad de cada estudiante a la hora de evaluar, y los datos que fueron ingresados se consideraron como genuinos por referirse a investigaciones que son confiables.

IV. RESULTADOS

4.1. Análisis descriptivo

Tabla 2

Uso de herramientas de gamificación (H.G.) de estudiantes de un centro de idiomas de Trujillo, 2021

		Frecuencia	%
Válido	Bajo	3	12.0
	Medio	7	28.0
	Alto	15	60.0
	Total	25	100.0

Nota: Cuestionario de H. G.

Interpretación: Los valores mostrados en el nivel alto corresponden al nivel de uso de herramientas de gamificación, en función a los hallazgos de la tabla 1 y figura 1, en lo cual se observa que los niveles de uso de herramientas de gamificación fue 60,0%, el 28% para el nivel medio y el 12% en el nivel bajo. Por ello se infiere que los estudiantes en su mayoría utilizan herramientas de gamificación en su proceso educativo.

Tabla 3

Rendimiento académico (R.A.) de estudiantes de un centro de idiomas de Trujillo, 2021

		Frecuencia	%
Válido	Bajo	6	24.0
	Medio	9	36.0
	Alto	10	40.0
	Total	25	

Nota: Cuestionario de rendimiento académico.

Interpretación: Se observa que el rendimiento académico tiene en cuenta con un 40.0%, lo cual se considera un nivel alto, el 36% es un nivel medio y el 24% un nivel bajo, según referencia de los evaluados. Por tanto, se infiere que la mayoría de estudiantes poseen un rendimiento académico logrado.

4.2. Análisis inferencial

En primera instancia, fue aplicada la prueba de Shapiro Wilk, con el objetivo de conocer la distribución de los datos ($n < 50$), cuya significancia ($p < 0.05$), indicó una distribución no normal, motivo por el cual se aplicó el coeficiente rho de Spearman para las correlaciones.

4.2.1. Prueba de hipótesis general

Tabla 4

Relación entre herramientas de gamificación y rendimiento académico (R.A.) del idioma inglés de estudiantes de un centro de idiomas de Trujillo.

			Gamificación	R.A.
Rho de Spearman	Gamificación	Coeficiente	1,000	,945**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	25	25
R. A	R. A	Coeficiente	,945**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	25	25

Nota: **. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: En la tabla 4 se indica que las herramientas de gamificación tienen una relación directa de grado muy alto con el rendimiento académico con una correlación de Spearman ($Rho=0,945$) y un p-valor de 0,000 menor a $p < 0,05$, señalando el cumplimiento de la hipótesis alterna. Los resultados permiten inferir que cuando haya una oscilación en los niveles del uso de herramientas de gamificación, habrá también una oscilación en los niveles del rendimiento académico de los estudiantes.

Tabla 5

Relación entre las H.G. y el R.A. en la dimensión comprensión oral (C.O.) del idioma inglés de alumnos de un centro de idiomas de Trujillo

		Comprensión oral		
		Gamificación	oral	
Rho de Spearman	Gamificación	Coeficiente	1,000	,911**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	25	25
	Comprensión oral	Coeficiente	,911**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	25	25

Nota: **. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: En la tabla 5 se indica que las herramientas de gamificación tienen una relación directa de grado muy alto con el rendimiento académico en su dimensión comprensión oral con una correlación de Spearman ($Rho=0,911$) y un p-valor de 0,000 menor a $p<0,05$, señalando el cumplimiento de la hipótesis alterna. Los resultados permiten inferir que cuando haya una oscilación en los niveles del uso de herramientas de gamificación, habrá también una oscilación en los niveles del rendimiento académico en su dimensión comprensión oral de los estudiantes.

Tabla 6

Relación entre H.G y el R.A en la dimensión expresión oral (E.O) del idioma inglés de estudiantes de un centro de idiomas de Trujillo

			Gamificación	Expresión oral
Rho de Spearman	Gamificación	Coeficiente	1,000	,903**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	25	25
	Expresión oral	Coeficiente	,903**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	25	25

*Nota: **.* La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: En la tabla 6 se indica que las herramientas de gamificación tienen una relación directa de grado muy alto con el rendimiento académico en su dimensión expresión oral con una correlación de Spearman ($Rho=0,903$) y un p-valor de 0,000 menor a $p<0,05$, señalando el cumplimiento de la hipótesis alterna. Los resultados permiten inferir que cuando haya una oscilación en los niveles del uso de herramientas de gamificación, habrá también una oscilación en los niveles del rendimiento académico en su dimensión expresión oral de los estudiantes.

Tabla 7

Relación entre las H.G. y el R.A en la dimensión expresión escrita (E.E) del idioma inglés de estudiantes de un centro de idiomas de Trujillo

			Gamificación	Expresión escrita
Rho de Spearman	Gamificación	Coeficiente	1,000	,960**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	25	25
	Expresión escrita	Coeficiente	,960**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	25	25

Nota: **. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: En la tabla 6 se indica que las herramientas de gamificación tienen una relación directa de grado muy alto con el rendimiento académico en su dimensión expresión escrita con una correlación de Spearman ($Rho=0,960$) y un p-valor de 0,000 menor a $p<0,05$, señalando el cumplimiento de la hipótesis alterna. Los resultados permiten inferir que cuando haya una oscilación en los niveles del uso de herramientas de gamificación, habrá también una oscilación en los niveles del rendimiento académico en su dimensión expresión escrita de los estudiantes.

V. DISCUSIÓN

Los resultados, conforme al objetivo general, indican que cuando un estudiante utiliza las herramientas de gamificación entonces se incrementa o mejora el rendimiento académico del idioma inglés. Esto indica que las herramientas de gamificación tienen una relación de grado alto con el rendimiento académico con una correlación de Spearman ($Rho=0,945$) y un p-valor de 0,000 menor a $p<0,05$, señalando el cumplimiento de la hipótesis.

Tal resultado, concuerda con el obtenido por Vera (2020), quien mediante su investigación evidenció que el diseño de la práctica docente comprende elementos de la gamificación para el aprendizaje de inglés, siendo ello aceptado mediante las experiencias suscitadas y la relación que posee la enseñanza inclusiva y tecnológica, además de las actitudes que presentó el alumnado junto a la producción del idioma inglés en modo escrito y hablado.

Teóricamente, Deterding et. al. (2011) señalan que la gamificación es aquél uso de elementos de diseño desarrollados como videojuegos dentro de entornos que no pertenecen al juego en sí. Asimismo, Sheldon (2011) señala que aquella es la aplicación mecánica del juego en actividades que no pertenecen a él. Aunado a ello, el MINEDU (2018) señala que el desempeño académico en el idioma inglés, abarca el método comunicativo donde se destaca primordialmente a la comunicación empleada, siendo el lenguaje y su utilización un complemento ideal a los conocimientos teóricos adquiridos para que los alumnos obtengan un mejor desarrollo en cuanto a su pronunciación, escucha, lectura y escritura. Además, Delgado (2015) define que el desempeño o rendimiento académico es aquella condición que resulta necesaria para que los alumnos trasladen a la práctica los conocimientos adquiridos dentro de las aulas, pudiendo con ello aplicar la información recibida por los docentes, teniendo como objetivo el resolver problemas encontrados dentro de la vida escolar.

En consecuencia, se infiere que, de ello, la gamificación es aquel proceso o instrumento compuesto de diversos diseños que permiten que los alumnos

obtengan un adecuado aprendizaje del idioma inglés, generando así en los individuos mediante la mecánica propuesta y las actividades de pensamiento, un conjunto de acciones, difusión y solución de problemas gracias a la adopción de nuevas actitudes en ellos. En síntesis, la gamificación empleada al mejoramiento del aprendizaje del idioma inglés y consecuente mejora en el rendimiento, se posibilita gracias a emplear técnicas que permitan desarrollar habilidades consistentes en acciones, promoción de actividades y resolución de problemas presentados de primera mano en modo teórico y posteriormente, por haber sido llevados al campo práctico.

Respecto al objetivo específico 1, los valores mostrados en el nivel alto corresponden al nivel de uso de herramientas de gamificación, en lo cual se observa que los niveles de uso de herramientas de gamificación fue 60,0%, el 28% para el nivel medio y el 12% en el nivel bajo.

Tal resultado, concuerda con el obtenido por parte de López y Quispe (2020) quienes mediante su investigación lograron evidenciar que la aplicación tecnológica de gamificación mediante las tecnologías y aplicaciones como son Duolingo, Edmodo, Kahoot, ClassDojo y Socrative, producen una significativa mejora en cuanto al aprendizaje de inglés y, con ello, se obtuvo que el 70,17% de los estudiantes se encontró satisfecho con el aprendizaje al interior de aulas lúdicas donde se aprende la lengua extranjera de inglés. Asimismo, Yauri (2018) mediante su investigación determinó que existía una correlación positiva entre la utilización de apps móviles y el aprendizaje del idioma inglés, pudiendo establecer que la utilización de Whatsapp, Duolingo y Babbel por parte del alumnado propicia un buen aprendizaje del inglés en un 71% y 91%.

Teóricamente, Hunicke et. al. (2004) define a las herramientas de aprendizaje como aquellos componentes específicos del juego, cuya finalidad es proporcionar una guía a los usuarios mediante diversas motivaciones, comentarios y recompensas, entretendiéndose con los componentes del juego para alcanzar el desarrollo de las dinámicas que contiene.

En consecuencia, se infiere que la utilización de herramientas de aprendizaje, como procesos básicos dentro de la gamificación, produce que el comportamiento de los estudiantes cuente con impulso, cuya finalidad es adquirir compromiso, propiciando que el aprendizaje del idioma inglés mejore gracias a las dinámicas propuestas por el personal docente para obtener un mejoramiento en el desarrollo de la materia. En síntesis, mediante la utilización de herramientas de gamificación, se posibilita el obtener mejores y más eficientes resultados en materia de aprendizaje del idioma inglés, debido a que la interacción del alumnado se relaciona directamente con información dinámica dentro de actividades lúdicas.

Respecto al objetivo específico 2, se observa que el rendimiento académico cuenta con un 40.0%, lo cual se considera un nivel alto, el 36% es un nivel medio y el 24% un nivel bajo.

El resultado, concuerda con el obtenido por parte de Orozco y Pineda (2018), quienes mediante su investigación determinaron que la gamificación y el aprendizaje del idioma inglés se encuentra aceptado por parte de los estudiantes en virtud de la experiencia adquirida mediante la implementación docente, dado que la enseñanza fue inclusiva y tecnológica y con ello, las actitudes de los estudiantes frente a lo propuesto generaron mayor producción del idioma inglés hablado y escrito, lo cual es reflejo de la mejora en su rendimiento. Asimismo, Pérez y Torres (2021) mediante su investigación determinaron que la gamificación mediante sus dimensiones lingüística, socio-lingüística y el enfoque pragmático, contribuyeron de manera real al mejoramiento de aprendizaje, en virtud de que el uso de las herramientas empleadas por el sector docente se dispone a través del proceso de gamificación para el aprendizaje del idioma inglés.

Teóricamente, Tarazona (2012) define al rendimiento académico como el grado de dominio que los estudiantes deben demostrar al haber culminado un ciclo o grado de educación básica. Asimismo, Coronado (2015) precisó que el rendimiento académico se observa con los resultados convertidos en puntajes, siendo aquellos que definen un número en el tiempo según la escala obtenida que es positiva, regular o negativa.

En consecuencia, se infiere que, de lo señalado, el rendimiento académico de los estudiantes es producto de la voluntad, aptitudes y motivaciones vertidas, cuyo objetivo mediante las actividades lúdicas implementadas es mejorar el nivel de desempeño de manera progresiva y positiva, específicamente en cuanto al dominio que adquiere al finalizar las etapas de la currícula. En síntesis, el mejoramiento del rendimiento académico se debe a la implementación de la lúdica o gamificación dentro de las actividades curriculares, la cual permite efectivizar el aprendizaje de aquellos que se refleja en resultados académicos.

Respecto al objetivo específico 3, de acuerdo a la correlación de Spearman ($Rho=0,911$) representa una alta asociación de las herramientas de gamificación con la dimensión comprensión oral del rendimiento académico; donde se obtuvo un p-valor 0,000 menor de $p<0,05$, por lo que se acepta la hipótesis alterna (H_1).

El resultado, contrasta con el obtenido por Vera (2020) quien mediante su investigación determinó que existe una mejora en el aprendizaje de los alumnos, evidenciando así que la gamificación es requerida para el mejoramiento de su comprensión, sea para la asimilación de contenidos básicos y el manejo del vocabulario, además de contenidos diversos y áreas de conocimiento que requieren difusión e implementación.

Teóricamente, Andrade (2015) define que la comprensión oral es una actividad que surge desde la primera etapa de vida de la persona, cuyo rol es el intercambio de la información; aquello, también se suscita en el alumnado que adquiere conocimientos de lenguaje para desarrollar una capacidad receptiva, escuchándolo para luego aprender las otras habilidades como el habla, lectura y escritura.

En consecuencia, se infiere que la comprensión oral de los estudiantes, como habilidad, es adquirida desde la primera etapa de su vida con la finalidad de adquirir información útil para desarrollar un mecanismo de comunicación; con ello, visto en las actividades académicas del idioma inglés, resulta importante al ser aquella percepción de diversas fuentes informativas como son las audiovisuales y habladas que son de utilidad en el proceso de aprendizaje que implementa el proceso de

gamificación. En síntesis, las actividades lúdicas en la materia del idioma inglés, posibilitan que los estudiantes sean capaces de desarrollar una efectiva comprensión oral que resultará útil para obtener un exitoso desenvolvimiento académico mediante actividades lúdicas.

Respecto al objetivo específico 4, de acuerdo a C. S. ($Rho=0,903$) representa una alta asociación de las herramientas de gamificación con la dimensión expresión oral del rendimiento académico; donde se obtuvo un p-valor 0,000 menor de $p<0,05$, por lo que se acepta la hipótesis alterna (H_i).

El resultado, concuerda con el obtenido por Orozco y Pineda (2018) quienes mediante su investigación pudieron determinar que la transferencia de experiencia de la enseñanza de la gamificación, permitió que los alumnos mejoren en la producción del habla de la lengua extranjera de inglés por la aplicación de la gamificación a cargo de los docentes.

Teóricamente, Hernández (2014) define a la expresión oral como el método comunicativo que sirve para expresar de manera real idiomas extranjeros mediante diálogos, discusiones y demás estrategias, cuya meta es el traslado de la teoría a la práctica; por ello, dentro del proceso de enseñanza de una lengua extranjera, la habilidad oral sirve para poder comunicarse con hablantes nativos que dominan el inglés de la mejor manera.

En consecuencia, se infiere que la expresión oral de los estudiantes les permite efectivizar el aspecto teórico adquirido, ya que las habilidades orales inmersas en el proceso de enseñanza del idioma inglés, se componen de motivaciones dadas por diálogo y discusiones que mantienen entre sí, trasladando el contenido teórico al campo práctico mediante actividades lúdicas. En síntesis, mediante el proceso de gamificación se estila el uso de herramientas como discusiones y diálogos que generan una interacción entre los estudiantes, propiciando con ello el intercambio de la información adquirida mediante el proceso de gamificación.

Respecto al objetivo específico 5, según la C.S. ($Rho=0,960$) representa una alta asociación de las herramientas de gamificación con la dimensión expresión escrita

del rendimiento académico; donde se obtuvo un p-valor 0,000 menor de $p < 0,05$, por lo que se acepta la hipótesis alterna (H_1).

El resultado, concuerda con el obtenido por parte de Ochoa (2019), quien evidencia que las aplicaciones utilizadas de Kahoot al interior de los cursos de inglés propicia el incremento del ánimo en los alumnos y, con ello, es posible obtener resultados positivos que son reflejo de la mejoría en cuanto a su escritura.

Teóricamente, Hernández (2014) precisa que la expresión escrita comprende una ayuda y amplificación de las demás habilidades como son la escucha, el habla y la lectura, teniendo valor en el desempeño del idioma inglés, permitiendo con ello el desarrollo de la expresión oral y la escucha.

En consecuencia, se infiere que la expresión escrita de los estudiantes como parte del proceso de gamificación, genera un apoyo para ampliar las habilidades que ya fueron adquiridas, con lo cual posee un valor real debido al mejoramiento producido en el desempeño del idioma inglés, debido a que las expresiones desarrolladas con anterioridad tanto en la forma como se habla, se lee y se escucha efectivamente posibilitan su viabilización. En síntesis, cuando los estudiantes ponen en práctica la expresión escrita del idioma inglés mediante actividades lúdicas desarrolladas con apoyo del personal docente, reúnen un conjunto de habilidades que fueron adquiridas con anterioridad para reflejar los conocimientos adquiridos.

VI. CONCLUSIONES

1. Se determinó que las herramientas de gamificación tienen una relación muy alta con el rendimiento académico con una correlación de Spearman ($Rho=0,945$).
2. Se identificó que el nivel alto corresponde al nivel de uso de herramientas de gamificación, con el 60,0%, el 28% para el nivel medio y el 12% en el nivel bajo.
3. Se identificó que el rendimiento académico tiene en cuenta con un 40.0%, lo cual se considera un nivel alto, el 36% es un nivel medio y el 24% un nivel bajo.
4. Se estableció que existe relación entre las herramientas de gamificación y el rendimiento académico en la dimensión comprensión oral del idioma inglés de estudiantes de un centro de idiomas de Trujillo, según la correlación de Spearman ($Rho=0,911$) con p-valor 0,000 menor de $p<0,05$.
5. Se estableció una relación entre las herramientas de gamificación y el rendimiento académico en la dimensión expresión oral del idioma inglés de estudiantes de un centro de idiomas de Trujillo, según la correlación de Spearman ($Rho=0,903$) con p-valor 0,000 menor de $p<0,05$.
6. Se estableció una relación entre las herramientas de gamificación y el rendimiento académico en la dimensión expresión escrita del idioma inglés de estudiantes de un centro de idiomas de Trujillo, según la correlación de Spearman ($Rho=0,960$) que representa una alta asociación de variables; con un p-valor 0,000 menor de $p<0,05$.

VII. RECOMENDACIONES

1. A los docentes, se recomienda fomentar la participación, así como la estimulación de la integración de recursos, los cuales permitan la gamificación de las enseñanzas ligadas al aprendizaje del idioma inglés, contribuyendo al desarrollo de la resolución de problemas.
2. Para que los docentes logren la integración de conceptos tecnológicos básicos que contribuyan al aprendizaje del idioma inglés, ellos deben ser capacitados para que de esta manera puedan entender adecuadamente las dinámicas de las herramientas de gamificación, incrementando así los conocimientos en el área pedagógica.
3. Se recomienda la incorporación de prácticas innovadoras en la planificación de los aprendizajes por parte de los docentes, así como realización de actividades innovadoras dentro y fuera del aula, haciendo uso de TIC y plataformas digitales que motiven a los estudiantes a lograr un mejor aprendizaje del idioma inglés.
4. En vista de los resultados obtenidos con relación a la gamificación y el rendimiento académico del idioma inglés, se aconseja a los futuros investigadores realizar estudios en otros contextos donde probablemente los resultados sean similares o diferentes.
5. A otros investigadores futuros, aplicar muestreos probabilísticos en otras poblaciones de características similares con el objetivo de comprobar la relación de las variables.

REFERENCIAS

- Aguilar Quispe, H. (2019). *Motivación y aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del 2° año de la IES General Ollanta del distrito de Urubamba–Cusco. Escuela de Posgrado.*
<http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/4144/TM%20CE-Ei-Lx%204877%20A1%20-%20Aguilar%20Quispe%20Haydee.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Andrade Velásquez, M. (2015). *Desarrollo de la comprensión oral del idioma inglés a través del aprendizaje combinado B-learning en estudiantes universitarios.* Universitas. Revista de Ciencias Sociales y Humanas, (23),109-124. [fecha de Consulta 27 de Noviembre de 2020]. ISSN: 1390-3837.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4761/476147263005>
- Aquije, A., Cisneros, R., Guerrero, E. & Huamani, E. (2017). *La gamificación como herramienta de capacitación en la prevención de riesgos laborales: el caso Manuelita.* (Tesis de maestría, Universidad ESAN, Lima).
https://repositorio.esan.edu.pe/bitstream/handle/ESAN/1166/maic20173_R.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ares, A. M., Bernal, J., Nozal, M. J., Sánchez, F. J., & Bernal, J. (2018). Results of the use of Kahoot! gamification tool in a course of Chemistry. Universitat Politècnica de Valencia. <https://doi.org/10.4995/head18.2018.8179>
- Balci, S., Secaur, J. M., & Morris, B. J. (2018). The Effectiveness of Gamification Tools in Enhancing Academic Performance and Motivation of Students in Fully vs. Partially Gamified Grading System of Online Classes (pp. 1–1). Association for Computing Machinery (ACM).
<https://doi.org/10.1145/3183654.3183663>
- Buckley, P., & Doyle, E. (2017). Individualising gamification: An investigation of the impact of learning styles and personality traits on the efficacy of gamification

using a prediction market. *Computers and Education*, 106, 43–55. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.11.009>

Bullon, J. J., Encinas, A. H., Jesús Santos Sánchez, M., & Martínez, V. G. (2018). Analysis of student feedback when using gamification tools in math subjects. In *IEEE Global Engineering Education Conference, EDUCON* (Vol. 2018-April, pp. 1818–1823). IEEE Computer Society. <https://doi.org/10.1109/EDUCON.2018.8363455>

Chaiyo, Y. & Nokham, R. (2017). *The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system*. En: 2nd Joint International Conference on Digital Arts, Media and Technology 2017: Digital Economy for Sustainable Growth, ICDAMT. doi: 10.1109/ICDAMT.2017.7904957

Chávez, Y. (2018). *Programa de gamificación auto constructiva en el aprendizaje de adición y sustracción del primer grado de primaria del Callao, 2018. Escuela de Posgrado*.

Cogollor, J. L. R. (2014). *Gamificación: mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional*. Ed. Alfaomega.

Concepción García, N. (2021). Use of gamification as collaborative learning resources. *International Journal of Scientific Research and Management*, 9(10), 1918–1927. <https://doi.org/10.18535/ijstrm/v9i10.el04>

Contreras K. (2014) *Procesos Cognitivos*. Psicología. Editorial Lumbreras Editores. Lima. Perú.

Coronado M. (2015). *Procesos Cognitivos*. Editorial: Fondo Editorial de la Universidad Inca Garcilaso de la Vega. Lima, Perú.

Delgado K. (2015). *Aprendizaje y Evaluación*. Cognición – Afectividad – Procedimientos. Editorial San Marcos. Lima Perú.

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining «Gamification»*. En Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9–15). New York, NY, USA: ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Escobar, S. V., Tulcanaza, V. A., Mediavilla, L. J., Reyes, F. G., Castro, O. L., & Benavides, X. R. (2020). Gamification as a Didactic Tool in the Teaching of the Pythagorean Theorem. In *Advances in Intelligent Systems and Computing* (Vol. 1110 AISC, pp. 171–182). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-37221-7_15
- Fernández, I. (2015). *Juego serio: gamificación y aprendizaje. Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos(281), 43-48*. Obtenido de Centro de Comunicación y Pedagogía: <http://www.centrocp.com/juego-serio-gamificacionaprendizaje/>
- Fotaris, P., Matoras, T., Leinfellner, R. & Rosunally, Y. (2016). *Climbing up the Leaderboard: An Empirical Study of Applying Gamification Techniques to a Computer Programming Class*. *Electronic Journal of e-Learning*, 14 (2), 94-110. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1101229>
- Fuster-Guilló, A., Pertegal-Felices, M. L., Jimeno-Morenilla, A., Azorín-López, J., Rico-Soliveres, M. L., & Restrepo-Calle, F. (2019). Evaluating Impact on Motivation and Academic Performance of a Game-Based Learning Experience Using Kahoot. *Frontiers in Psychology*, 10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02843>
- García, I., Vecorena, N., & Velasco, E. (2019). *El nivel de inglés alcanzado en quinto grado de secundaria en tres colegios públicos de Lima metropolitana*. *ducación XXVIII* (55), 80-102.
- González, J. M. (2016). *Gramificación: hagamos que aprender sea divertido*. Universidad Pública de Navarra.

- Hermosa Del vasto , P. (2015). *Influencia de las tecnologías de informacion y comunicacion (TIC) en el proceso enseñanza- aprendizaje: una mejora de las competencias digitales*. Cordova.
- Hernández, E. (2014). *El B-learning como estrategia metodológica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de inglés de la modalidad semipresencial del departamento especializado de idiomas de la Universidad Técnica de Ambato. Escuela de Posgrado..*
<https://eprints.ucm.es/29610/1/T35913.pdf>
- Herranz, H. (2013). *Gamificación: un agente de cambio* (Techfest 2013).
- Huamani, G. T., Rodriguez, L. A., & Alca, C. (2020). Agile method and implementation of gamification in an engineering course. In *IEEE Global Engineering Education Conference, EDUCON* (Vol. 2020-April, pp. 1815–1818). IEEE Computer Society.
<https://doi.org/10.1109/EDUCON45650.2020.9125280>
- Hunicke, R., Leblanc, M., & Zubek, R. (2004). *MDA: A formal approach to game design and game research*. Presentado en In Proceedings of the Challenges in Games AI Workshop, Nineteenth National Conference of Artificial Intelligence.
- Jamaluddin, J., Mahali, M., Din, N. M., Ahmad, M. A. N., Jabar, F. A., Fadzillah, N. S. M., & Malek, M. A. A. (2017). A comparison of students' performance in gamification approach versus conventional approach of accounting teaching and learning. *Advanced Science Letters*, 23(8), 7733–7736.
<https://doi.org/10.1166/asl.2017.9564>
- Johnson, L., Adams , B., Estrada, V., & Freeman, A. (2014). *NMC Horizon Report:2014 Higher Education* Edition. Austin, Texas, Estados Unidos: The New Media Consortium.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. John Wiley & Sons.

- Kim, B. (2015). *Understanding Gamification*. *Library Technology Reports*, 51(2), 29-35. <https://journals.ala.org/ltr/issue/download/502/252>
- Kim, E., Rothrock, L., & Freivalds, A. (2020). The impact of gamification on the motivation and performance of engineering students through the lens of self-determination theory. *International Journal of Engineering Education*, 36(3), 1117–1131.
- Leal, S. (2018). *Gamificación en clase no es cuestión de juego*. *Observatorio de Innovación Educativa* <https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/2018/2/26/gamificacin-en-clase-no-es-cuestin-de-juego>
- Leon, A., & Peña, M. (2021). Gamification tools in the learning of shipbuilding in the undergraduate marine engineering education. *Computer Applications in Engineering Education*. <https://doi.org/10.1002/cae.22465>
- López, C. y Quispe, J. (2020). *La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la Institución Educativa Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa 2020*. Universidad Católica de Santa María. *Escuela de Posgrado*. <http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/handle/UCSM/10431>
- Mejía E. y Ñaupas H. (2016). *Metodología de la investigación científica y elaboración de tesis*. Perú.: Editorial San Marcos-Lima : <http://pacarinadelsur.com/recomendados/875-metodologia-de-la-investigacion-cientifica>.
- Meyer, B. (2012). *Game-based language learning for pre-school children: a design perspective*. En Proceedings of the 6th European Conference on Games Based Learning: ECGBL (p. 332). Academic Conferences Limited.
- Ministerio de Educación (MINEDU, 2018). *Programa Curricular de Educación Secundaria*. Perú: Minedu. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-secundaria.pdf>

- Muñoz, M. (2017). *Las TIC en educación: «kahoot!» como propuesta de gamificación e innovación educativa para Educación Secundaria en Educación Física*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.15536.35846>
- Ochoa, J. (2019). *El uso del kahoot y su contribución en la mejora de la habilidad de escritura del idioma inglés en estudiantes de pregrado del primer ciclo de una Universidad Privada de Lima*. Universidad tecnológica del Perú. Escuela de Posgrado.
- Orozco, P. y Pineda, E. (2018). *Ecosistemas de aprendizaje bilingües: una experiencia de transferencia pedagógica desde la gamificación*. Colombia. Revista de Lenguas Modernas, (28). 56
file:///C:/Users/User/Desktop/MAESTRIA/2%20DO%20SEMESTRE/DISEÑO%20DE%20TESIS/ARTICULOS%20DE%20APOYO/Art/gamificacioningles.pdf
- Parente, D. Contreras, R. & Eguia, J. (2016). *Gamificación en la educación. Gamificación en aulas universitarias*. Universidad Nacional de San Marcos, Escuela de Posgrado. 10, 11-22
- Parra, E. y Torres, M. (2018). *La gamificación como recurso didáctico en la enseñanza del diseño. Eari.educación artística*. Revista de Investigación, 160-173. <http://dx.doi.org/10.7203/eari.9.11473>
- Pérez, N. y Torres, H. (2021). *Estrategia didáctica apoyada en la gamificación para fortalecer la competencia comunicativa en el idioma inglés con los estudiantes de grado décimo*. Universidad Cooperativa de Colombia. Facultad de Educación. Maestría en Educación. https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/33349/1/2021_P%C3%A9rez%20y%20Torres-gamificacion_competencia_aprendizaje.pdf
- Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H., & Houghton, E. (2013). *Game-based Learning: Latest Evidence and Future Directions (NFER Research Programme: Innovation in Education)*. Slough: NFER.

- Prieto, M., Díaz, M., & Monserrat, S. (2014). *Experiencias de aplicación de estrategias de gamificación a entornos de aprendizaje universitario*. *ReVisión*, 7(2). Obtenido de <http://goo.gl/6AZzoG>
- Prieto, J.M. (2020). *Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios*. *Teri*, 32(1), pp.73-99. <https://doi.org/10.14201/teri.20625>
- Puro Marketing (2013). *La gamificación se instala en las aulas y centros de educación*. El auge de la gamificación llega a la formación. <https://xurl.es/puro-marketing>
- Reategui, N. Arakaki, M. & Flores, C. (2016). *El reto de la evaluación*. Lima: Plancad –GTZ- Minedu.
- Rebello, S., & Isaías, P. (2019). Gamification As An Engagement Tool In E-Learning Websites. *Journal of Information Technology Education: Research*, 19, 834–854. <https://doi.org/10.28945/4653>
- Sheldon, L. (2011). *The Multiplayer Classroom: Designing Coursework As a Game* (1st ed.). Boston, MA, United States: Course Technology Press.
- Soto O. (2016). *Fundamentos conceptuales de estadística*. Colombia: Universidad Nacional de Colombia. <https://es.slideshare.net/CristianYairCarreoLe/fundamentos-conceptuales-de-estadistica-oscar-f-soto-b>
- Szánto, L. (2016). *Gamification in Education* (Master's thesis). Masaryk University, Faculty of Informatics.
- Tarazona F. (2012). *Enseñanza Estrágica y Aprendizaje Estratégico*. Primera Edición. Editorial Marsants.
- Vera, E. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de primaria*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Escuela de Posgrado.

Werbach, K. (2012). *Pirámide de los Elementos de Gamificación*. Adaptado de Kevin. Recuperado 17 de septiembre de 2017, a partir de https://www.researchgate.net/figure/280021580_fig2_Figura-2-Piramide-de-los-Elementos-de-Gamificacion-Adaptado-de-Kevin-Werbach-2012

Yauri, A. (2018). *Aplicaciones Móviles como estrategia didáctica y aprendizaje del inglés en estudiantes del centro de idiomas de la universidad católica los ángeles de Chimbote satipo- Escuela de Posgrado*. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5436/APRENDIZAJE_DEL_INGLÉS_A_TRAVES_DEL_USO_DE_LAS_APLICACIONES_MOVILES_YAURI_CONDOR_AARON_ISAAC.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Zichermann, G. (2010). *La diversión es el futuro: dominar la gamificación*. <http://www.youtube.com/watch?v=6O1gNVeaE4g>.

Zierer-wu, C. (1978). *La situación de la enseñanza de idiomas en el Perú*. Lima.

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES –DIMENSIONES E INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>Problema general: ¿Qué relación existe entre el uso de herramientas de gamificación y el rendimiento académico del idioma inglés de estudiantes de un centro de idiomas de Trujillo, 2021?</p> <p>Problemas específicos:</p> <p>¿Cuál es el nivel de uso de las herramientas de gamificación de los estudiantes?</p> <p>¿Cuál es el nivel de rendimiento académico en los estudiantes?</p> <p>¿Qué relación existe entre el uso de las herramientas de gamificación y el rendimiento académico del idioma inglés en las dimensiones comprensión oral, expresión oral y expresión escrita del idioma inglés?</p>	<p>Objetivo general: Determinar la relación que existe entre el uso de herramientas de gamificación y el rendimiento académico del idioma inglés de estudiantes de un centro de idiomas de Trujillo, 2021.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Identificar el nivel de uso de las herramientas de gamificación de los estudiantes.</p> <p>Identificar el nivel de rendimiento académico de los estudiantes.</p> <p>Establecer la relación entre el uso de las herramientas de gamificación y el rendimiento del idioma inglés en las dimensiones: comprensión oral, expresión oral y expresión escrita referentes al idioma inglés.</p>	<p>Hipótesis general: Existe relación directa y significativa entre el uso de herramientas de gamificación y el rendimiento académico del idioma inglés de estudiantes de un centro de idiomas de Trujillo, 2021.</p> <p>Hipótesis específicas Existe una relación directa y significativa entre uso de las herramientas de gamificación y el rendimiento académico del idioma inglés en las dimensiones: comprensión oral, expresión oral y expresión escrita referentes al idioma inglés.</p>	<p>V1: Herramientas de gamificación D1: Dinámicas Indicadores Interacción Comportamiento Motivación Emociones Retos D2: Mecánicas Logros Estatus Recompensas D3: Componentes Instrumentos Equipos V2: Rendimiento académico del idioma inglés D1: Expresión oral Pronunciación de fonemas Desarrollo de vocabulario Pronunciación de diptongos Traducción del vocabulario D2: Comprensión oral Redacción del vocabulario Redacción de oraciones Traducción de textos D3: Expresión escrita Atención Concentración</p>	<p>Tipo de investigación: - Según su finalidad: básica - Según su carácter: Es Correlacional, - Según su naturaleza: Es Cuantitativa. Nivel de investigación: Correlacional</p> <p>Diseño de investigación: No experimental - correlacional Esquema:</p> <p style="text-align: center;">O1 M O2</p> <p>Dónde: M = Muestra de estudio O1 = Uso de las técnicas de gamificación O2 = Rendimiento académico del idioma inglés</p> <p>Población y muestra Población: 110 estudiantes de un centro de idiomas de Trujillo. Muestra: 25 estudiantes de un centro de idiomas de Trujillo. Muestreo: No probabilístico por conveniencia.</p> <p>Técnicas e Instrumentos de recolección de datos Técnicas: Encuesta Instrumento: Cuestionario sobre Herramientas de gamificación y Rendimiento académico del idioma inglés</p> <p>Método de análisis de datos: Análisis descriptivo e inferencial con ayuda del Programa Spss 26</p> <p>Técnicas de procesamiento y análisis de datos Shapiro Wilk y el coeficiente Rho de Spearman porque su objetivo es determinar la relación entre las dos variables.</p>

ANEXO 2: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Título: Herramientas de gamificación y el rendimiento académico del idioma inglés de estudiantes de un centro de Idiomas de Trujillo, 2021.

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Herramientas de gamificación	Werbach & Hunter (2012), lo conceptualizan como los resultados que se presentan gracias al uso de elementos lúdicos combinados con técnicas para poder inducir al diseño de juegos en una situación contextual no lúdica, es por ello que también se proyecta hacia poder mejorar los diferentes grupos de habilidades”	La variable fue medida mediante la aplicación de un cuestionario a los estudiantes, con el objetivo de medir sus dimensiones dinámicas, mecánicas y componentes.	Dinámicas	Interacción Comportamiento Motivación Emociones Retos Logros	Escala Ordinal
			Mecánicas	Estatus Recompensas	
			Componentes	Instrumentos Equipos	

Rendimiento académico del idioma inglés

Según MINEDU (2018), el rendimiento académico es: “El grado de dominio (o nivel de desempeño) que deben exhibir los estudiantes al final de cada grado o ciclo de la Educación Básica con relación a las

Grado de desempeño que deben exhibir los estudiantes al final de cada grado con relación a las competencias

D1: Expresión oral

Pronunciación de fonemas

Desarrollo de vocabulario

Pronunciación de diptongos

Utilización del vocabulario
Atención

D2: Comprensión oral

Concentración

Redacción de textos

D3: Expresión escrita

Redacción de oraciones

Utilización correcta de la gramática

Escala Ordinal

ANEXO 3
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
ESCUELA DE POSGRADO

CUESTIONARIO: GAMIFICACIÓN

Instrucciones:

Instrucción: Estimados entrevistado a continuación le presentamos estas preguntas con la finalidad de recabar información sobre la gamificación en los estudiantes del nivel básico de un centro de idiomas.

Para seleccionar tu respuesta adecuada deberás tomar en cuenta los criterios señalados en la tabla de puntaje. Marca con un X la respuesta correcta.

Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Nunca (1)

DIMENSIÓN: DINÁMICA		1	2	3	4
1	Emplea recursos tecnológicos durante su clase de inglés				
2	Manipula los recursos tecnológicos como alternativas de aprendizaje en el curso de inglés				
3	Demuestra curiosidad por aprender a manejar los recursos tecnológicos en su clase de inglés.				
4	Ayuda a sus compañeros/as ante situaciones o dificultades en el empleo de recursos tecnológicos.				
5	Tiene seguridad en el empleo de los recursos tecnológicas				
6	Demuestra disposición para ayudar sus compañeros en el empleo de recursos tecnológicos.				
7	Expresa frustración cuando no logra entender un desafío en el idioma inglés				
8	Expresa alegría cuando logra entender una expresión en inglés				
9	Analiza los retos del idioma inglés propuestos con ayuda de los recursos tecnológicos.				
10	Realiza estrategias para resolver retos para entender el idioma inglés.				
Dimensión 2: Mecánicas					

- 11 Se le recompensa cuando logra entender una lectura o conversación en inglés
- 12 Obtiene mejores calificaciones cuando logra alcanzar un objetivo en sus clases de inglés.
- 13 Resuelve los desafíos del idioma inglés de forma virtual.
- 14 Resuelve las tareas del curso de inglés con mayor facilidad que sus otros compañeros.
- 15 Obtiene recompensas al ganar o superar un nivel en las plataformas educativas
- 16 Recibe reconocimientos cuando logra un objetivo o superar un nivel

Dimensión 3: Componentes

- 17 Comprende la información en una lectura compleja en las horas de clase.
- 18 Juega en línea con sus compañeros resolviendo las tareas del curso de inglés.
- 19 Comparte recursos virtuales con sus compañeros.
- 20 Juega en grupos para trabajar conjuntamente y obtener un bien común

ANEXO 4
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
ESCUELA DE POSGRADO

CUESTIONARIO SOBRE EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DEL IDIOMA INGLÉS

Instrucciones: El cuestionario es anónimo y es de suma importancia para el rendimiento académico del idioma inglés. En ese sentido, lee detenidamente cada frase e indica como te identificas en función a los ítems propuestos:

Totalmente en desacuerdo: 1

En desacuerdo: 2

Indiferente: 3

De acuerdo: 4

Totalmente de acuerdo: 5

Por favor contesta a todos los ítems. El Cuestionario es anónimo.

Nº	PREGUNTAS POR DIMENSIONES	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
COMPRESIÓN ORAL						
01	En el proceso de aprendizaje del idioma inglés, al oír el sonido de las palabras, oraciones, frases y demás, reconoces e identificas la diferencia de las mismas					
02	En el proceso de aprendizaje del idioma inglés, al oír el sonido de las palabras, oraciones, frases y demás, entiendes el significado las mismas.					
03	Con respecto a tu aprendizaje del idioma inglés, logras sobreentender o inferir el significado de algunas palabras según el contexto en las que se presenta en las oraciones o frases.					
EXPRESIÓN ORAL						
04	Pronuncias correctamente los sonidos de las palabras, de manera que es comprensible para el/la que escucha.					
05	El acento que le das a las palabras y entonación de oraciones cuando hablas en inglés, expresan enojo, afirmaciones, interrogaciones y/o exclamaciones según el contexto o según lo que quieres expresar.					
06	A la hora de expresarte o comunicarte en inglés lo realizas sin interrupciones, (por ejemplo uso de muletillas, pausas entre palabras u oraciones) de modo					

que se puede entender el mensaje completo que quieres transmitir.

EXPRESIÓN ESCRITA

- 07 Al momento de escribir tus oraciones en inglés, utilizas símbolos propios del idioma.
- 08 En los textos que escribes en inglés, utilizas adecuadamente los signos propios del idioma para dar claridad al contenido que transmiten.
- 09 Los textos, oraciones o frases que realizas en inglés, tienen la estructura formal y según las normas gramaticales del idioma.
- 10 Respetas las reglas ortográficas del idioma inglés y escribes las palabras correctamente.
- 11 Las palabras, textos y oraciones que creas en inglés, tienen una relación y secuencia lógica correcta, de modo que son coherentes.
- 12 Logras crear textos con coherencia y cohesión manteniendo el tema que elegiste.
- 13 Al crear textos en inglés, puedes expresar con facilidad tus propias ideas.

ANEXO 5: VALIDEZ DE LOS INSTRUMENTOS

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Dinámica							
1	Emplea recursos tecnológicos durante su clase de inglés	X		X		X		
2	Manipula los recursos tecnológicos como alternativas de aprendizaje en el curso de inglés	X		X		X		
3	Demuestra curiosidad por aprender a manejar los recursos tecnológicos en su clase de inglés.	X		X		X		
4	Ayuda a sus compañeros/as ante situaciones o dificultades en el empleo de recursos tecnológicos.	X		X		X		
5	Tiene seguridad en el empleo de los recursos tecnológicas	X		X		X		
6	Demuestra disposición para ayudar sus compañeros en el empleo de recursos tecnológicos.	X		X		X		
7	Expresa frustración cuando no logra entender un desafío en el idioma inglés	X		X		X		
8	Expresa alegría cuando logra entender una expresión en inglés	X		X		X		
9	Analiza los retos del idioma inglés propuestos con ayuda de los recursos tecnológicos.	X		X		X		
10	Realiza estrategias para resolver retos para entender el idioma inglés.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Mecánicas							
11	Se le recompensa cuando logra entender una lectura o conversación en inglés	X		X		X		

12	Obtiene mejores calificaciones cuando logra alcanzar un objetivo en sus clases de inglés.	X		X		X		
13	Resuelve los desafíos del idioma inglés de forma virtual.	X		X		X		
14	Resuelve las tareas del curso de inglés con mayor facilidad que sus otros compañeros.	X		X		X		
15	Obtiene recompensas al ganar o superar un nivel en las plataformas educativas	X		X		X		
16	Recibe reconocimientos cuando logra un objetivo o superar un nivel	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Creación de contenidos digitales	Si	No	Si	No	Si	No	
17	Comprende la información en una lectura compleja en las horas de clase.	X		X		X		
18	Juega en línea con sus compañeros resolviendo las tareas del curso de inglés.	X		X		X		
19	Comparte recursos virtuales con sus compañeros.	X		X		X		
20	Juega en grupos para trabajar conjuntamente y obtener un bien común	X		X		X		

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE RENDIMIENTO ACADÉMICO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Comprensión oral							
1	En el proceso de aprendizaje del idioma inglés, al oír el sonido de las palabras, oraciones, frases y demás, reconoces e identificas la diferencia de las mismas	X		X		X		
2	En el proceso de aprendizaje del idioma inglés, al oír el sonido de las palabras, oraciones, frases y demás, entiendes el significado las mismas.	X		X		X		
3	Con respecto a tu aprendizaje del idioma inglés, logras sobreentender o inferir el significado de algunas palabras según el contexto en las que se presenta en las oraciones o frases.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Expresión oral			X	No	Si	No	
4	Pronuncias correctamente los sonidos de las palabras, de manera que es comprensible para el/la que escucha.	X		X		X		
5	El acento que le das a las palabras y entonación de oraciones cuando hablas en inglés, expresan enojo, afirmaciones, interrogaciones y/o exclamaciones según el contexto o según lo que quieres expresar.	X		X		X		
6	A la hora de expresarte o comunicarte en inglés lo realizas sin interrupciones, (por ejemplo uso de muletillas, pausas entre palabras u oraciones) de modo que se puede entender el mensaje completo que quieres transmitir.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Comprensión de textos escritos			Si	No	Si	No	
7	Al momento de escribir tus oraciones en inglés, utilizas símbolos propios del idioma.	X		X		X		
8	En los textos que escribes en inglés, utilizas adecuadamente los signos propios del idioma para dar claridad al contenido que transmiten.	X		X		X		

9	Los textos, oraciones o frases que realizas en inglés, tienen la estructura formal y según las normas gramaticales del idioma.	X		X		X	
10	Respetas las reglas ortográficas del idioma inglés y escribes las palabras correctamente.	X		X		X	
11	Las palabras, textos y oraciones que creas en inglés, tienen una relación y secuencia lógica correcta, de modo que son coherentes.	X		X		X	
12	Logras crear textos con coherencia y cohesión manteniendo el tema que elegiste.	X		X		X	
13	Al crear textos en inglés, puedes expresar con facilidad tus propias ideas.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dra: Liliana Elizabeth Varela Lescano. **DNI:18225585**

Especialidad del validador: Doctora en educación.....

12 de diciembre del 2021



Firma del Experto Informante.

¹**Pertinencia:**El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Dinámica							
1	Emplea recursos tecnológicos durante su clase de inglés	X		X		X		
2	Manipula los recursos tecnológicos como alternativas de aprendizaje en el curso de inglés	X		X		X		
3	Demuestra curiosidad por aprender a manejar los recursos tecnológicos en su clase de inglés.	X		X		X		
4	Ayuda a sus compañeros/as ante situaciones o dificultades en el empleo de recursos tecnológicos.	X		X		X		
5	Tiene seguridad en el empleo de los recursos tecnológicas	X		X		X		
6	Demuestra disposición para ayudar sus compañeros en el empleo de recursos tecnológicos.	X		X		X		
7	Expresa frustración cuando no logra entender un desafío en el idioma inglés	X		X		X		
8	Expresa alegría cuando logra entender una expresión en inglés	X		X		X		
9	Analiza los retos del idioma inglés propuestos con ayuda de los recursos tecnológicos.	X		X		X		
10	Realiza estrategias para resolver retos para entender el idioma inglés.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Mecánicas							
11	Se le recompensa cuando logra entender una lectura o conversación en inglés	X		X		X		

12	Obtiene mejores calificaciones cuando logra alcanzar un objetivo en sus clases de inglés.	X		X		X		
13	Resuelve los desafíos del idioma inglés de forma virtual.	X		X		X		
14	Resuelve las tareas del curso de inglés con mayor facilidad que sus otros compañeros.	X		X		X		
15	Obtiene recompensas al ganar o superar un nivel en las plataformas educativas	X		X		X		
16	Recibe reconocimientos cuando logra un objetivo o superar un nivel	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Creación de contenidos digitales	Si	No	Si	No	Si	No	
17	Comprende la información en una lectura compleja en las horas de clase.	X		X		X		
18	Juega en línea con sus compañeros resolviendo las tareas del curso de inglés.	X		X		X		
19	Comparte recursos virtuales con sus compañeros.	X		X		X		
20	Juega en grupos para trabajar conjuntamente y obtener un bien común	X		X		X		

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE RENDIMIENTO ACADÉMICO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Comprensión oral							
1	En el proceso de aprendizaje del idioma inglés, al oír el sonido de las palabras, oraciones, frases y demás, reconoces e identificas la diferencia de las mismas	X		X		X		
2	En el proceso de aprendizaje del idioma inglés, al oír el sonido de las palabras, oraciones, frases y demás, entiendes el significado las mismas.	X		X		X		
3	Con respecto a tu aprendizaje del idioma inglés, logras sobreentender o inferir el significado de algunas palabras según el contexto en las que se presenta en las oraciones o frases.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Expresión oral			X	No	Si	No	
4	Pronuncias correctamente los sonidos de las palabras, de manera que es comprensible para el/la que escucha.	X		X		X		
5	El acento que le das a las palabras y entonación de oraciones cuando hablas en inglés, expresan enojo, afirmaciones, interrogaciones y/o exclamaciones según el contexto o según lo que quieres expresar.	X		X		X		
6	A la hora de expresarte o comunicarte en inglés lo realizas sin interrupciones, (por ejemplo uso de muletillas, pausas entre palabras u oraciones) de modo que se puede entender el mensaje completo que quieres transmitir.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Comprensión de textos escritos			Si	No	Si	No	

7	Al momento de escribir tus oraciones en inglés, utilizas símbolos propios del idioma.	X		X		X	
8	En los textos que escribes en inglés, utilizas adecuadamente los signos propios del idioma para dar claridad al contenido que transmiten.	X		X		X	
9	Los textos, oraciones o frases que realizas en inglés, tienen la estructura formal y según las normas gramaticales del idioma.	X		X		X	
10	Respetas las reglas ortográficas del idioma inglés y escribes las palabras correctamente.	X		X		X	
11	Las palabras, textos y oraciones que creas en inglés, tienen una relación y secuencia lógica correcta, de modo que son coherentes.	X		X		X	
12	Logras crear textos con coherencia y cohesión manteniendo el tema que elegiste.	X		X		X	
13	Al crear textos en inglés, puedes expresar con facilidad tus propias ideas.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay

suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: Yuly Aranoli Horna García. **DNI:**41675960

Especialidad del validador: Magister en educación.....

¹**Pertinencia:**El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

12 de diciembre del 2021



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Dinámica							
1	Emplea recursos tecnológicos durante su clase de inglés	X		X		X		
2	Manipula los recursos tecnológicos como alternativas de aprendizaje en el curso de inglés	X		X		X		
3	Demuestra curiosidad por aprender a manejar los recursos tecnológicos en su clase de inglés.	X		X		X		
4	Ayuda a sus compañeros/as ante situaciones o dificultades en el empleo de recursos tecnológicos.	X		X		X		
5	Tiene seguridad en el empleo de los recursos tecnológicas	X		X		X		
6	Demuestra disposición para ayudar sus compañeros en el empleo de recursos tecnológicos.	X		X		X		
7	Expresa frustración cuando no logra entender un desafío en el idioma inglés	X		X		X		
8	Expresa alegría cuando logra entender una expresión en inglés	X		X		X		
9	Analiza los retos del idioma inglés propuestos con ayuda de los recursos tecnológicos.	X		X		X		

10	Realiza estrategias para resolver retos para entender el idioma inglés.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Mecánicas	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Se le recompensa cuando logra entender una lectura o conversación en inglés	X		X		X		
12	Obtiene mejores calificaciones cuando logra alcanzar un objetivo en sus clases de inglés.	X		X		X		
13	Resuelve los desafíos del idioma inglés de forma virtual.	X		X		X		
14	Resuelve las tareas del curso de inglés con mayor facilidad que sus otros compañeros.	X		X		X		
15	Obtiene recompensas al ganar o superar un nivel en las plataformas educativas	X		X		X		
16	Recibe reconocimientos cuando logra un objetivo o superar un nivel	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Creación de contenidos digitales	Si	No	Si	No	Si	No	
17	Comprende la información en una lectura compleja en las horas de clase.	X		X		X		
18	Juega en línea con sus compañeros resolviendo las tareas del curso de inglés.	X		X		X		
19	Comparte recursos virtuales con sus compañeros.	X		X		X		
20	Juega en grupos para trabajar conjuntamente y obtener un bien común	X		X		X		

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE RENDIMIENTO ACADÉMICO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Comprensión oral							
1	En el proceso de aprendizaje del idioma inglés, al oír el sonido de las palabras, oraciones, frases y demás, reconoces e identificas la diferencia de las mismas	X		X		X		
2	En el proceso de aprendizaje del idioma inglés, al oír el sonido de las palabras, oraciones, frases y demás, entiendes el significado las mismas.	X		X		X		
3	Con respecto a tu aprendizaje del idioma inglés, logras sobreentender o inferir el significado de algunas palabras según el contexto en las que se presenta en las oraciones o frases.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Expresión oral			X	No	Si	No	
4	Pronuncias correctamente los sonidos de las palabras, de manera que es comprensible para el/la que escucha.	X		X		X		
5	El acento que le das a las palabras y entonación de oraciones cuando hablas en inglés, expresan enojo, afirmaciones, interrogaciones y/o exclamaciones según el contexto o según lo que quieres expresar.	X		X		X		
6	A la hora de expresarte o comunicarte en inglés lo realizas sin interrupciones, (por ejemplo uso de muletillas, pausas entre palabras u oraciones) de modo que se puede entender el mensaje completo que quieres transmitir.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Comprensión de textos escritos			Si	No	Si	No	

7	Al momento de escribir tus oraciones en inglés, utilizas símbolos propios del idioma.	X		X		X	
8	En los textos que escribes en inglés, utilizas adecuadamente los signos propios del idioma para dar claridad al contenido que transmiten.	X		X		X	
9	Los textos, oraciones o frases que realizas en inglés, tienen la estructura formal y según las normas gramaticales del idioma.	X		X		X	
10	Respetas las reglas ortográficas del idioma inglés y escribes las palabras correctamente.	X		X		X	
11	Las palabras, textos y oraciones que creas en inglés, tienen una relación y secuencia lógica correcta, de modo que son coherentes.	X		X		X	
12	Logras crear textos con coherencia y cohesión manteniendo el tema que elegiste.	X		X		X	
13	Al crear textos en inglés, puedes expresar con facilidad tus propias ideas.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay

suficiencia): _____

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

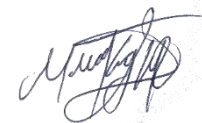
Apellidos y nombres del juez validador. Mg: Alex Miky López Rodríguez **DNI:**41774132

Especialidad del validador:.....Magíster en educación.....

- ¹**Pertinencia:**El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- ²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- ³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

12 de diciembre del 2021



Firma del Experto Informante.

ANEXO 6: CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS

HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,882	20

Estadísticas de elemento

	Media	Desviación estándar	N
VAR00001	2,9000	1,41049	20
VAR00002	2,8500	1,26803	20
VAR00003	2,6500	1,22582	20
VAR00004	2,5500	1,46808	20
VAR00005	2,5500	1,19097	20
VAR00006	2,8000	1,32188	20
VAR00007	2,8500	1,34849	20
VAR00008	2,7500	1,16416	20
VAR00009	2,5500	1,35627	20
VAR00010	2,6500	1,26803	20
VAR00011	2,2000	1,36111	20
VAR00012	2,7000	1,38031	20
VAR00013	2,6000	1,27321	20
VAR00014	2,5000	1,19208	20
VAR00015	2,7000	1,26074	20
VAR00016	2,2000	1,23969	20
VAR00017	2,5000	1,23544	20
VAR00018	2,9500	1,23438	20

VAR00019	2,7500	1,33278	20
VAR00020	2,5500	1,23438	20

RENDIMIENTO ACADÉMICO

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,886	23

Estadísticas de elemento

	Media	Desviación estándar	N
VAR00001	2,4500	1,27630	20
VAR00002	2,5000	1,14708	20
VAR00003	2,4500	1,19097	20
VAR00004	2,6500	1,13671	20
VAR00005	2,8500	1,08942	20
VAR00006	3,0500	,82558	20
VAR00007	2,5500	1,09904	20
VAR00008	2,6500	1,03999	20
VAR00009	2,7500	1,01955	20
VAR00010	2,7000	1,03110	20
VAR00011	2,4000	1,27321	20
VAR00012	2,4500	1,19097	20
VAR00013	2,7000	1,30182	20

ANEXO 7: PRUEBA DE NORMALIDAD

Tabla 8

Prueba de normalidad de Shapiro Wilk

	Estadístico	Shapiro-Wilk gl	Sig.
Herramientas de gamificación	,928	25	,032
Rendimiento académico	,936	25	,021

Nota: *. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

ANEXO 8: ESTADÍSTICOS DESCRIPTIVOS

Figura 1:
Uso de H. G. de estudiantes de un centro de idiomas de Trujillo, 2021

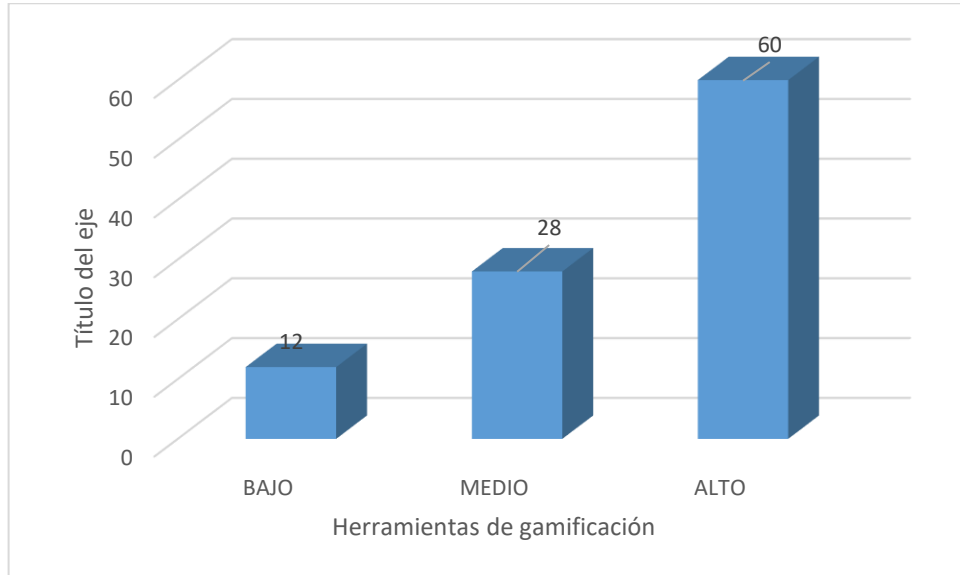


Figura 2:

R. A. de estudiantes de un centro de idiomas de Trujillo, 2021

