



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN
EDUCACIÓN**

**La gamificación en la competencia comunicativa del inglés en
estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Doctora en Educación**

AUTORA:

Rojas Camacho, Yanina Elizabeth (ORCID: 0000-0002-9163-6287)

ASESORA:

Dra. Garro Aburto, Luzmila Lourdes (ORCID: 0000-0002-9453-9810)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones pedagógicas

LIMA – PERÚ

2022

Dedicatoria

A mi señor y salvador creador del cielo y la tierra, por su promesa de estar siempre conmigo: “nunca te dejaré, jamás te abandonaré” Hebreos 13.5

A mi esposo quien me ayudó y fue paciente en los momentos difíciles, con cuidado y atención.

A mis dos bendiciones, mis hijas Daniela y Jhired las cuales me motivan a seguir creciendo en todos los ámbitos de mi vida.

A mi madre por las cosas buenas que me enseñó, por sus cuidados, por su amor y su sacrificio constante y finalmente a mi padre por las lecciones implícitas de vida que pude tomar del tiempo de vida que Dios le regaló.

Agradecimiento

A mi asesora Dra. Luzmila Lourdes, Garro Aburto, quien me dio todas las bases para que escribiera mi trabajo y fue muy paciente conmigo, sus correcciones y notas siempre han sido de gran ayuda.

Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	6
III. METODOLOGÍA	25
3.1. Tipo y diseño de investigación	25
3.2. Variables y operacionalización	26
3.3. Población	27
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	27
3.5. Procedimientos	30
3.6. Método de análisis de datos	31
3.7. Aspectos éticos	31
IV. RESULTADOS	33
V. DISCUSIÓN	39
VI. CONCLUSIONES	47
VII. RECOMENDACIONES	48
VIII. PROPUESTA	49
REFERENCIAS	52
ANEXOS	60

Índice de tablas

Tabla 1	Operacionalización de la variable competencia comunicativa del inglés	26
Tabla 2	Escala valorativa de la prueba	28
Tabla 3	Validez de los instrumentos	29
Tabla 4	Confiabilidad de los instrumentos	30
Tabla 5	Distribución de frecuencias de la competencia comunicativa del inglés en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021 en el pretest y postest	33
Tabla 6	Distribución de frecuencias de la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021 en el pretest y postest	34
Tabla 7	Distribución de frecuencias de la competencia lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021 en el pretest y postest	35
Tabla 8	Distribución de frecuencias de la competencia escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021 en el pretest y postest	36
Tabla 9	Diferencia de rangos en las pruebas	36
Tabla 10	Prueba Wilcoxon para muestras relacionadas	37
Tabla 11	Prueba Wilcoxon para muestras relacionadas	38

Índice de figuras

Figura 1.	Competencia comunicativa del inglés estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021	33
Figura 2	Competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021	34
Figura 3	Competencia lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021	35
Figura 4	Competencia escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021	36

Resumen

Este estudio tiene el propósito de determinar la influencia de la gamificación en la competencia comunicativa del inglés en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021. La metodología aplicada fue el enfoque cuantitativo con un método hipotético – deductivo, diseño pre-experimental, donde la población fue constituida por 44 estudiantes, el muestreo fue no probabilístico intencional. Se utilizó el test como instrumento de recolección de datos. La confiabilidad del instrumento mediante el Kuder Richardson fue 0,827. Los resultados obtenidos evidencian que: en pretest el 81,8% (36) tiene una competencia comunicativa del inglés en inicio, y en el Posttest, el 59,1% (26) tiene una competencia comunicativa del inglés en logro esperado. La conclusión fue: La gamificación influye significativamente en la competencia comunicativa del inglés en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021. (Siendo el valor $p = 0,000$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alternativa, entonces: Sí existen diferencias significativas entre el Pretest y el Posttest).

Palabras clave: Gamificación, competencia comunicativa del inglés, pandemia.

Abstract

This study has the purpose of determining the influence of gamification on communicative English proficiency in students of alternative basic education ATE 2021. The applied methodology was the quantitative approach with a hypothetical-deductive method, pre-experimental design, where the population was made up of 44 students, the sampling was intentional non-probabilistic. The test was used as a data collection instrument. The reliability of the instrument using the Kuder Richardson was 0.827. The results obtained show that: in the pretest 81.8% (36) have a communicative competence of English at the beginning, and in the Posttest, 59.1% (26) have a communicative competence of English in expected achievement. The conclusion was: Gamification significantly influences the communicative competence of English in students of alternative basic education ATE 2021. (Since the value $p = 0.000$, the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted, then: Yes, there are significant differences between the Pretest and the Posttest).

Keywords: Gamification, communicative competence of English, pandemic.

I. INTRODUCCIÓN

El aprendizaje del idioma inglés es un conocimiento fundamental dentro de la educación actual, siendo uno de los factores que posibilitan la reducción de las desigualdades sociales, ya que el idioma inglés es el que hace más posible transitar entre lo informal, las culturas y los conocimientos disponibles en el mundo. Además, los cambios provocados por la globalización, a través de la movilidad de personas, capitales y tecnologías, han alterado las prácticas anteriores de enseñanza de idiomas, requiriendo nuevas reflexiones por parte de los educadores, así como un reajuste de sus prácticas a estas nuevas demandas de la sociedad actual.

Estudios realizados a nivel mundial, refieren a esta problemática, como el caso de Escobedo y Tobón (2019) señalan que al desarrollar habilidades lingüísticas de la lengua basadas en la alfabetización digital, a través de recursos tecnológicos digitales, obtienen una ciudadanía más plena y global, sin embargo, aún persisten barreras que persisten, los cambios necesarios para que se tenga en cuenta una plena inclusión de estos recursos, especialmente en lo que respecta a la educación. Por su parte Mendoza y Saltos (2021), hallaron que hay muchos estudiantes 46%, que no creen en su capacidad para comprender el idioma inglés, por diversos motivos, entre ellos, experiencias que los desanimaron durante el camino de aprendizaje. Con esto, se piensa en construir posibilidades que pudieran contribuir a la motivación y compromiso de estas personas en los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés. Asimismo, Romero y Pérez (2021) al realizar un estudio recogieron las impresiones de los estudiantes y el 57% de estos consideran que la enseñanza de idiomas en línea puede ser una forma de promover un aprendizaje más estimulante y desafiante, es una herramienta que desarrolla actividades online orientadas a la enseñanza de lengua materna y/o lengua extranjera.

Como se puede apreciar los autores analizados de los estudios internacionales, dan especial relevancia al estudio de las competencias comunicativas del Inglés, a la vez también que dan un valor agregado al trabajo

que se realiza en línea, resaltando sus cualidades para la enseñanza del idioma inglés. A partir de estas ideas, nos damos cuenta de que el uso de tecnologías digitales ya es parte del día a día de los estudiantes que nacieron en la era de la cultura digital; por tanto, es fundamental que utilicemos estos recursos en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el aula.

A nivel nacional, el estudio realizado por Villanueva (2021) halló que el 67% de docentes entrevistados consideran necesario la inclusión de recursos tecnológicos en la construcción de tareas para la enseñanza del inglés, porque tienen un rol importante para un alumno, pleno e integral, demostrando así que incorporando estos recursos como herramientas de apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje mejoran. Otro estudio realizado por Ninatanta (2019), indica que, del 2014 a 2018, hubo un crecimiento en el mercado peruano de juegos electrónicos en todas las regiones del país. Según la encuesta, el crecimiento de los desarrolladores de juegos tuvo un aumento del 164%, y no existe una edad o regla específica para definir este crecimiento. Por su parte Bellido y Janampa (2020) señalan que un alto porcentaje de docentes del área de inglés 70%, refieren que la enseñanza de idiomas online, la gamificación surge como una posibilidad para promover un mayor compromiso de los estudiantes, sumergiéndolos en un contexto que mezcla virtualidad y realidad, haciendo del aprendizaje un metalenguaje. Así también de acuerdo con Honorio (2020), el sistema educativo peruano, desde el siglo XIX, ha venido experimentando sucesivas reformas, en estos caminos de cambio, la enseñanza del idioma inglés ha sido a veces descuidada, a veces tratada de manera inapropiada.

Si bien es notorio el crecimiento de la investigación en áreas de conocimiento que involucran la gamificación, existen pocos estudios que investiguen y demuestren la efectividad de la gamificación en el aprendizaje de lenguas extranjeras, evaluando efectivamente qué implicaciones pueden tener el diseño y la mecánica de juegos en los aspectos motivacionales, a la luz de teorías como fluir, por ejemplo, en las personas durante sus procesos de aprendizaje en Internet.

A nivel local, en las instituciones de educación básica alternativa ATE 2021, han surgido preocupaciones, especialmente en los últimos años, sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés en el contexto actual, ya que la experiencia docente ha mostrado la necesidad de buscar nuevas estrategias para enseñar a los individuos que pertenecen a esta era. A esto se debe sumar que el personal docente no cuenta con un adecuado dominio en el uso de la gamificación para realizar sus labores educativas, además que hace falta una preparación de los maestros para que guíen a las y los estudiantes en mejorar y renovar los conocimientos de manera continua al ritmo de los cambios tecnológicos que se generan una y otra vez en el territorio. Para ello, se pide a los docentes realicen su trabajo mediante herramientas virtuales trabajando arduamente, realizando un esfuerzo al máximo en la comprensión y adaptación de la educación a distancia, en este sentido los docentes de la mencionada institución tuvieron, que apropiarse muy rápidamente, de todo un conjunto tecnológico para darse cuenta de la gran responsabilidad de llevar el contenido pedagógico a los estudiantes.

Asimismo, en las instituciones de educación básica alternativa ATE 2021, se puede observar que la enseñanza del inglés tenía la única función de permitir que los estudiantes se comunicaran, oralmente y por escrito y para eso, los profesores aplican métodos tradicionales de gramática-traducción, que era el único método de enseñanza de lenguas extranjeras que se conocía en ese momento. Sin embargo, para que ocurra la enseñanza-aprendizaje es necesario que el docente desarrolle estrategias de enseñanza que lleven a los estudiantes a desarrollar actitudes positivas hacia el idioma inglés y sus conocimientos, para utilizarlo con éxito, rompiendo creencias y tabúes que desaniman a los estudiantes, haciendo la disciplina poco interesante.

En este sentido, el docente necesita actuar y reflexionar para animar al alumno a aprender y usar el idioma, y luego darse cuenta de la importancia de este idioma, que está presente en la vida cotidiana, en las situaciones más diversas, como cuando se usa el mando a distancia. control del aire acondicionado, TV y otros dispositivos tecnológicos.

Se considera que la propuesta didáctica construida en este trabajo puede ayudar a otros docentes, contribuyendo al avance y el intercambio de experiencias empíricas en el área, además de incentivar la producción didáctica futura para la enseñanza de idiomas que contribuya al trabajo colectivo valorado y autonomía de los estudiantes. Así, se entiende que este trabajo no es la solución, ni es una propuesta salvadora, y ni siquiera trae la gamificación como fenómeno emergente responsable de un cambio total en las clases de idiomas, sin embargo, se quiere traer más reflexiones desde posibilidades prácticas didáctico-pedagógicas relacionadas con la temática, ya que en teoría todo está dicho, pero es en la práctica que realmente podemos analizar y reflexionar más profundamente los efectos de cada estrategia utilizada. En este sentido se desarrolla este estudio en función a la siguiente problemática:

Como problema general, se tiene ¿Cuál es la influencia de la gamificación en la competencia comunicativa del inglés en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021? Y como problemas específicos: ¿Cuál es la influencia de la gamificación en la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021? ¿Cuál es la influencia de la gamificación en la competencia lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021? ¿Cuál es la influencia de la gamificación en la competencia escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021?

Este estudio se justifica de forma teórica, porque se van a incluir bases teóricas fundamentales que sustentan las actividades gamificadas como son la teoría de la autodeterminación de Richter, la teoría del establecimiento de objetivos de Locke y Latham y la teoría del flujo de Huang y Hew, así como los fundamentos de la competencia comunicativa del inglés basadas teoría del desempeño y la competencia de Chomsky, que servirán como sustento para sostener las propuestas plasmadas en este estudio, sus fundamentos podrán ser incorporados como nuevo conocimiento y servirán a la comunidad científica para seguir investigación sobre estos valiosos temas. De la misma forma este estudio

tiene justificación metodológica, debido a que sus técnicas e instrumentos de recolección de datos tienen confiabilidad y validez mediante juicio de expertos y estadísticos de confiabilidad y podrán ser utilizados en otros estudios para recoger datos y tengan contextos similares. Por último, este estudio tiene justificación práctica, porque sus resultados podrán ser tomados en cuenta para mejorar el trabajo docente en las aulas tomando en cuenta las variables gamificación y competencia comunicativa del inglés.

En cuanto a los objetivos, el objetivo general es determinar la influencia de la gamificación en la competencia comunicativa del inglés en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021. Los objetivos específicos son determinar la influencia de la gamificación en la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021, determinar la influencia de la gamificación en la competencia lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021, determinar la influencia de la gamificación en la competencia escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021.

Como supuestos teóricos se tiene la hipótesis general La gamificación influyen significativamente en la competencia comunicativa del inglés en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021. Y como hipótesis específicas se tiene la gamificación influye significativamente en la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021, la gamificación influye significativamente en la competencia lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021, la gamificación influye significativamente en la competencia escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021.

II. MARCO TEÓRICO

En cuanto a los antecedentes de gamificación a nivel internacional se halló a Chiunti (2021), en su estudio descriptivo, cuasiexperimental, con enfoque cuantitativo, menciona que la técnica de gamificación contribuye a poder reconocer en los alumnos cuáles son sus fortalezas para poder formarse para su futuro, debido a que este genera motivación y disfrute al realizar las actividades programadas. De la misma manera Pérez y Torres (2021), en su investigación de enfoque cualitativo, alegaron que la estrategia contribuyó de forma positiva en los estudiantes ya que tuvieron un progreso significativo en el reforzamiento de la competencia comunicativa en el idioma inglés, ya que se despertó el interés, la motivación de los alumnos por querer aprender la lengua extranjera. Asimismo, Pérez, Quintero y Sertuche (2021), en su estudio descriptivo manifestó que los maestros al aplicar la técnica de la gamificación contribuyen en el estudiante, ya que este tiene un aprendizaje más significativo porque aprende de manera didáctica y lúdica.

También Padilla y Caldera (2021), en su artículo científico de aspecto bibliográfico y documental alegaron que la gamificación puede ser un medio viable y efectivo para mejorar las habilidades cardinales hoy en día, para poder controlar y manejar el inglés particularmente en los aspectos más básicos que son como la gramática. Para finalizar Sánchez (2019), en su tesis de enfoque mixto, cuasi experimental, menciona que la estrategia denominada gamificación brinda un avance significativo en los alumnos evaluados, debido a que estos formaron sus competencias léxica a comparación del otro grupo.

De la misma forma se realizaron indagaciones a nivel internacional sobre las competencias comunicativas donde Puentes (2020), en su investigación de enfoque cualitativo, de tipo acción, alegó que el determinar las herramientas para aplicar en clases son relevantes para mejorar las competencias comunicativas en el idioma, estas deben de atrapar la atención del alumno, ser fáciles de utilizar y que ayuden sobre todo en el proceso de familiarización con el idioma. Asimismo, Peláez (2020), en su estudio de enfoque cuantitativo, cuasiexperimental,

manifestó que se encontró un progreso significativo en los alumnos evaluados en función a su competencia lingüística del inglés, determinando así que la estrategia aplicada sirve efectivamente de apoyo a los cursos virtuales del idioma inglés. También, Villafuerte (2019), en su tesis doctoral de enfoque mixto, donde manifestó que se incrementaron los grados de conocimiento del idioma inglés logrando un grado de formación de las competencias, debido a que los estudiantes trabajaron mejor con las TIC y se sintieron más motivados y familiarizados con las tecnologías que aplican para su aprendizaje.

De la misma manera García (2018), en su investigación de enfoque mixto, menciona que la estrategia flipped learning es efectiva para el aprendizaje ya que los maestros y alumnos realizan distintas actividades que normalmente emplean en clase, esto ayudo a que los alumnos desarrollen un buen grado de independencia y trabajen a su ritmo de forma motivada. Por último Reina (2018), en su tesis de enfoque cualitativo, manifestó que las estrategias que emplean los docentes deben de cambiar cada cierto tiempo, ya que las generaciones cambian, las competencias comunicativas del idioma inglés en la investigación se vieron influenciadas en su mayoría con la técnica de la gamificación ya que los alumnos se vieron motivados a cooperar de forma entusiasta con las tareas en forma de logros, ello aumento la competitividad, logrando un mejor aprendizaje del idioma.

En referencia a los trabajos previos revisados en el contexto nacional sobre la variable Gamificación se tiene al autor Pinto (2020), en su tesis no experimental correlacional encontró que la gamificación es una estrategia que ayuda en el rendimiento educativo en el curso de inglés en los estudiantes, por lo que podemos decir que existe una relación positiva entre las dos variables. Asimismo, los autores Bellido y Janampa (2020), en su estudio de investigación descriptiva, encontraron hallazgos de que la gamificación es una oportunidad buena a aplicar ya sea de forma virtual como presencial en las clases ya que los maestros no emplean metodologías que contribuyen a que el estudiante se desenvuelva de manera adecuada en su pensamiento crítico en clase.

También Ramírez (2020), en su tesis cuasiexperimental, alegó que la gamificación es efectiva para mejorar la correcta ortografía acentual de los alumnos, de la misma manera los estudiantes manifestaron que los maestros deben de capacitarse un poco más en función a la actualidad y las nuevas tecnologías para que se lleve un correcto proceso de enseñanza con más motivación y autonomía en los menores. De la misma manera Honorio (2020), en su investigación tipo acción manifiesta que los alumnos disfrutaban más las actividades gamificadas en equipo, así se vieron reflejados también en las calificaciones de los menores, esto ayuda a que los alumnos comparen resultados con sus amigos y puedan comprender mejor. Por último, Orihuela (2019), en su investigación descriptiva con enfoque cualitativo, donde manifiesta que el estudiante con la gamificación se siente más motivado en querer adecuarse a la nueva lengua, ya que por este medio obtienen recompensas como jugando, puntos e insignias generando un sentimiento de pertenencia y aprendiendo más sencillo.

En referencia a los trabajos previos revisados en función variable competencias comunicativas a nivel nacional se encontró el estudio de Villanueva (2021), en su estudio cuasi experimental, de tipo aplicada encontró que la plataforma académica que aplican los maestros en el estudio refuerza la competencia comunicativa en el idioma, ya que estos mejoraron en su speaking como su reading, a comparación del grupo que no lo utilizó. De la misma manera Cubas (2020), en su tesis de enfoque cualitativo, aplicado, alegó que las estrategias aplicadas contribuyen al desarrollo de las competencias comunicativas orales del idioma inglés en los estudiantes, mejorando sus perspectivas, sus ideas, el sentir y hacer de los alumnos, volviéndolos más autónomos y el actor principal de sus aprendizajes. También Ninatanta (2019), en su tesis correlacional, no experimental, manifiesta que se refuerzan las competencias comunicativas al mejorar estrategias de aprendizaje metacognitivas en el idioma inglés ayudando así al estudiante a tener una mejor enseñanza y aprendizaje.

Por último, Ricra (2019), en su investigación de enfoque mixto, manifiesta que la estrategia que se creó ayuda a formar las habilidades comunicativas de los alumnos en el idioma inglés, esta es parte del proceso de enseñanza y el

aprendizaje del menor, de igual manera se encontró que los alumnos al inicio de realizar la evaluación no tenían los grados esperados para cumplir con la carrera.

Parte del marco teórico son las teorías y enfoques conceptuales, en este sentido, se inicia con la descripción de las teorías relacionadas a la gamificación, al respecto Trejo (2021) afirmó que el crecimiento de los juegos digitales como medio, artefacto cultural y producto de mercado, permitió explorar nuevas formas de usar y aplicar los elementos del juego en otros contextos, lo que dio lugar a la gamificación; de acuerdo con Cortizo (2011) éste tiene su origen en el término inglés *gamification*, y tiene relación con el hecho de desarrollar temas lúdicos que muy a menudo encontramos en el desarrollo de los videojuegos y además entre otros tipos de actividades lúdicas. Por su parte Beltrán et al. (2021) conceptualiza la gamificación como el uso de la mecánica, la estética y el pensamiento basado en juegos (juegos digitales) para involucrar a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas. Para Martínez y Toscano (2021), utilizar la gamificación no es convertir ninguna actividad en un juego, sino aprender de los juegos, encontrar los elementos del juego que pueden mejorar una experiencia, hacerla más divertida y atractiva, sin descuidar el mundo real.

Según Sánchez et al. (2017) se entiende entonces que la gamificación no significa utilizar un juego que fue desarrollado con fines de entretenimiento, sino aplicar elementos existentes en los juegos para lograr ciertos propósitos en la vida real. En los últimos años, la gamificación ha sido aplicada por diversas entidades de la sociedad para hacer que las personas adopten determinados comportamientos, se familiaricen con las nuevas tecnologías, agilicen sus procesos de aprendizaje o formación y hagan más placenteras las tareas consideradas tediosas o repetitivas.

Para Smiderle et al. (2020) la aplicación de la gamificación apunta a circunstancias que implican la creación o adaptación de la experiencia del usuario a un determinado producto, servicio o proceso; intención de despertar emociones positivas, explorar habilidades personales o adjuntar recompensas virtuales o físicas a la realización de tareas.

Según Dichev & Dicheva (2017), el enfoque de la gamificación es involucrar emocionalmente a las personas, a través de mecanismos derivados de los juegos, que se perciben como elementos placenteros y desafiantes, proporcionando un entorno propicio para su participación. En educación, la gamificación se puede utilizar para promover la motivación y el compromiso de los estudiantes en diferentes escenarios de aprendizaje, especialmente en las escuelas, ya que estos tienen dificultades para conectarse con el mundo que viven los jóvenes que crecieron en la cibercultura.

Esta es también la percepción de Ofosu (2020) al caracterizar la gamificación como una metodología de aprendizaje activo que permite que los estudiantes estén más comprometidos y motivados en las actividades de aprendizaje. De esta manera, la gamificación permite conectar la escuela con el universo de los jóvenes con un enfoque de aprendizaje, a través del juego. elementos para promover experiencias que involucren emocional y cognitivamente a los estudiantes.

Por último, y basándonos más al contexto en el cual se realiza este estudio tenemos la apreciación de Nieto y Roldán (2021) quienes abordaron el concepto de *Enseñanza Remota de Emergencia* como un cambio temporal de la enseñanza en circunstancias de crisis e implica el uso de soluciones de enseñanza totalmente remota. Los autores describieron una metodología de gamificación mediante una plataforma educativa gratuita de Google que funciona como un aula virtual, esta plataforma permite al docente asignar tareas a los alumnos y posibilita el uso de herramientas asincrónicas (foros, videos) y sincrónicas (chats) y una puntuación en función del cumplimiento de las tareas. Se definieron varios módulos (misiones) con diferentes tareas de acuerdo con el contenido de los cursos, y se establecieron niveles de juego para cada módulo a medida que los estudiantes progresaban en las tareas.

Los autores antes mencionados afirman que el uso de la gamificación es eficaz para involucrar a los estudiantes durante la pandemia, la gamificación se resenta como una experiencia positiva para aprender de forma remota, sin

embargo, en nuestro contexto debemos de tomar en cuenta las condiciones físicas y psicológicas y el interés por el estudiante en seguir las actividades de gamificación, asimismo, debemos de ser cuidadosos en observar las dificultades del estudiante para comprender el propósito de utilizar herramientas asincrónicas, como foros.

Para comprender las actividades gamificadas, los profesores canadienses George Siemens y Stephen Downes desarrollaron una teoría del aprendizaje que difiere de otras teorías conocidas hasta el momento. El Conectivismo, o Teoría Conectivista, entiende el aprendizaje como un proceso de trabajo en red. El conocimiento no se centra en un solo individuo, sino que se distribuye en una red de conexiones que se establecen entre personas, organizaciones o cualquier objeto que se encuentre en la red (Siemens, 2005).

Para el conectivismo, el aprendizaje no es solo individual, intrínseco al alumno, sino que también puede ocurrir fuera del alumno, en redes. “El aprendizaje ya no se concibe como la memorización o incluso la comprensión de todo, sino como la construcción y el mantenimiento de conexiones en red para que el alumno pueda encontrar y aplicar el conocimiento cuando y donde lo necesite” (Siemens, 2005, p. 24). El papel del docente se transforma más allá del de facilitador o mediador.

El conectivismo ya no ve al docente como el único responsable de definir, generar u organizar el contenido, que además cuenta con la colaboración de los estudiantes, en una estructura emergente que no es eficiente para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Asimismo, existen otras teorías que sustentan las actividades gamificadas y están relacionadas con la mejora de la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes, en esta línea, la teoría de la autodeterminación pone el foco en tres necesidades psicológicas básicas: autonomía, parentesco y competencia (Richter, como se citó en Nieto y Roldán, 2021), por tanto, la gamificación debe cumplir al menos con uno de ellos.

Otra teoría que se ha asociado con la gamificación es la teoría del establecimiento de objetivos, según esta teoría, hay cuatro factores vinculados al desempeño de los estudiantes: su compromiso con el objetivo, la retroalimentación que reciben, la complejidad de la actividad y las limitaciones situacionales (Locke y Latham como se citó en Nieto y Roldán, 2021), según esta teoría, la gamificación requeriría un desafío, una indicación de progreso, algunos comentarios, niveles de logro y una especie de competencia.

La tercera teoría relacionada con la gamificación es la teoría del flujo, donde un estado psicológico y físico óptimo maximiza el disfrute y el compromiso. Según esta teoría, la gamificación requiere metas específicas y comprensibles, retroalimentación inmediata, indicadores de logro y un equilibrio adecuado entre los desafíos, las habilidades del estudiante y el valor percibido de la actividad (Huang y Hew, como se citó en Nieto y Roldán, 2021).

Por lo tanto, de acuerdo con las teorías de establecimiento de objetivos y flujo, además de diseñar aplicaciones con capacidad para aumentar la motivación de los estudiantes, los docentes también deben considerar las dificultades especiales que enfrentan sus estudiantes durante el encierro. Por lo tanto, pueden utilizar la gamificación para mitigar las limitaciones físicas y psicológicas asociadas con una situación de cuarentena. Además, no todos los estudiantes tienen dispositivos de alta tecnología o una conexión adecuada a Internet en el hogar, lo que restringe la adopción generalizada de la gamificación para situaciones de aprendizaje a distancia, como se ha observado durante la pandemia de COVID-19, particularmente en países en desarrollo y áreas rurales.

Para poder abordar este estudio fue necesario dividirla en dimensiones, para ello se cita al autor Ortiz et al. (2018) quien nos da a conocer los elementos de la gamificación: Componentes, mecánicas y dinámicas, que para efectos de este estudio son consideradas las dimensiones para la variable independiente y son descritas a continuación:

La dimensión denominada dinámicas, según Ortiz et al. (2018) consta de elementos encargados de atribuir consistencia y patrones regulares a la experiencia gamificada. Por su parte Werbach & Hunter (como se citó en Zampeta et al. 2020) la dinámica, se ubican en la parte superior de la pirámide, representando el nivel más alto de abstracción. Las dinámicas representan aspectos de una descripción general del juego. Deben considerarse y administrarse, pero nunca se insertarán directamente en el juego. Como ejemplos de dinámica tenemos: emociones, relaciones sociales, progresión, etc. Así también Ozturk y Korkmaz (2020) confirman que dinámica, Reúnen los elementos más básicos y estructurales de los juegos, caracterizando el sistema bajo el que funcionan. Puede dividirse en: emociones, narrativa, progresión, relaciones, restricciones.

La dimensión denominada mecánicas, según Ortiz et al. (2018) promueven la acción en un juego o sistema gamificado, teniendo varios elementos. Por su parte Werbach & Hunter (como se citó en Zampeta, et. al, 2020) la mecánica, ubicada en el medio de la pirámide. Las mecánicas son los procesos básicos que impulsan la acción e involucran al jugador. Como ejemplos de mecánica tenemos: desafíos, probabilidad, cooperación, recompensas, etc. Así también Ozturk y Korkmaz (2020) confirman que mecánica son factores diseñados en base a las reglas del juego, guiando las acciones de los participantes para que puedan avanzar. Dependiendo del juego, pueden aparecer las siguientes mecánicas: Adquisición de recursos para ayudar en la trayectoria propuesta, calificación o comentarios, oportunidad, cooperación y competencia, retos, recompensas, transacciones, turnos y victoria que es la finalización satisfactoria del juego.

La dimensión denominada componentes, según Ortiz et al. (2018) son formas específicas de hacer lo que representan la dinámica y la mecánica. Por su parte Werbach & Hunter (como se citó en Zampeta, et. al, 2020) los componentes ubicados en la base de la pirámide, son más específicos que la mecánica y la dinámica. Como ejemplos de componentes tenemos: medallas, puntos, colecciones, etc. Así también Ozturk y Korkmaz (2020) señala que Componentes, describen las aplicaciones más específicas y concretas entre los elementos del

juego. Al igual que ocurre con las mecánicas, no todas están presentes en un juego, ya que dependen de los objetivos y dinámicas establecidas. A continuación, se muestra una lista de componentes comunes: avatar, bienes virtuales, jefe, colecciones, logros, contenido desbloqueable, insignias y medallas, gráfico social, misión, niveles, puntos, regalos, clasificación, equipos.

Fue necesario también realizar un estudio exhaustivo sobre la variable dependiente competencia comunicativa del inglés, para definir esta variable fue necesario recoger la acepción del Ministerio de Educación (Minedu, 2010) donde afirma que “la competencia comunicativa hace referencia a las capacidades que ha desarrollado el estudiante para saber qué y cómo decir algo en el momento apropiado de acuerdo a la situación, a los participantes, sus roles y a sus intenciones comunicativas” (p. 9).

Asimismo, cabe mencionar, de acuerdo a García, Quevedo y Cañizares, (2021) a pesar de la gran inflación en el uso del término competencia, su definición sigue siendo controvertida, compleja y difusa entre los estudiosos de diversas ciencias (Lingüística Aplicada, Sociología, Psicología de la Educación, Lingüística, etc.), es decir, su concepto todavía dista mucho de ser una cuestión simple y armoniosa, ya que a través de una perspectiva histórica del desarrollo y redefinición del término, podemos ver que al hacerlo, los académicos tienden a posicionarse ideológicamente, es decir, intentan adecuar el concepto de competencia a sus fines o campo de acción.

Tomando en cuenta estos cambios se recoge el concepto de Barrios y Montijano (2017) la noción de competencia se refiere a la capacidad de comprender una determinada situación y reaccionar adecuadamente ante ella, es decir, establecer una valoración de esa situación de forma justamente proporcional a la necesidad que sugiere, para actuar de la mejor forma posible. Asimismo, Folashade (2020) advierte que competencia es la cualidad de poder apreciar y resolver un determinado problema, hacer una determinada cosa; habilidad, destreza, aptitud, idoneidad, se relaciona con oposición, confianza, lucha.

Por último, es necesario mencionar, a Saleh (2018), para este autor las competencias se forman paso a paso, según un proceso de construcción continua, y este proceso se da a partir de un diálogo interno, llevándonos así a la complejidad del funcionamiento de los mecanismos cognitivos del sujeto, representados por intrapersonales y relaciones interpersonales; lo que, en consecuencia, implica la interacción e inserción de este sujeto dentro de la sociedad.

En referencia a la competencia comunicativa del inglés Tamayo, Varona y López (2016) afirman que la noción de competencia comunicativa tiene su origen en la dicotomía chomskiana: competencia lingüística y desempeño, mientras que, para Chomsky, competencia significa conocimiento de la lengua, es decir, sus reglas gramaticales, mientras que desempeño significa el uso real de la lengua, sin preocuparse por su función social. Investigadores posteriores amplían su alcance a aspectos más holísticos y complejos, llevando el término a una explicación más centrada en el proceso pedagógico de enseñanza y aprendizaje de idiomas.

Hymes (como se citó en Saleh, 2018) nos dice que:

Es la capacidad del sujeto para hacer circular el idioma de destino de manera adecuada en diferentes contextos sociales de la comunicación humana. Las habilidades de una persona que dependen tanto del conocimiento tácito - uso - (conocimiento gramatical) como del uso - capacidad de - uso - (conocimiento del contexto) (p. 282).

Como podemos ver en su definición, el autor estaba realmente preocupado por el aspecto social del lenguaje, es decir, para Hymes (como se citó en Saleh, 2018) no basta con que el individuo conozca y utilice la fonología, la sintaxis y el léxico de la lengua para caracterizarlo como competente en términos comunicativos, es necesario, además, que este individuo conozca y utilice las reglas del habla específica de la comunidad a la que pertenece.

Por su parte Karakan et al. (2020) dicen que, para tener competencia comunicativa, un individuo necesita saber no solo cómo hablar un lenguaje gramaticalmente correcto, sino también saber transmitir un significado comprensible de acuerdo a la situación y contexto social en el que se inserta, saber hablar a su vez, con quién habla, cómo hablar y/o no hablar. Según Yufrizal (2017) la competencia comunicativa del inglés es la capacidad del sujeto para circular en el idioma de destino, es decir, la capacidad de usar, con la inclusión de la capacidad de usar como parte de la competencia, permite no solo factores cognitivos, sino también factores no cognitivos como la motivación.

Para dar un sustento teórico a la competencia comunicativa del inglés nos basamos a la teoría del desempeño y la competencia de Chomsky una de ellas. Chomsky (como se citó en Yufrizal, 2017) defiende la dicotomía entre cuál es nuestra capacidad real a la hora de usar el idioma versus lo que realmente sabemos sobre el idioma; es decir, lo que sabemos a pesar de los errores que cometemos al usar el lenguaje.

Chomsky (como se citó en Yufrizal, 2017) describe las características de la competencia comunicativa como:

La competencia comunicativa es un concepto dinámico más que estático que depende de la negociación de, es decir, entre dos o más personas que comparten algún conocimiento del idioma. En este sentido, entonces, se puede decir que la competencia comunicativa es un rasgo interpersonal más que intrapersonal.

La competencia comunicativa no debe pensarse únicamente como un fenómeno oral. Se aplica tanto al lenguaje escrito como al hablado.

La competencia comunicativa es específica del contexto, en el sentido de que la comunicación siempre tiene lugar en un contexto o situación particular. El usuario del lenguaje con competencia comunicativa sabrá cómo tomar las decisiones adecuadas en el registro y el estilo para adaptarse a la situación particular en la que se produce la comunicación.

Es importante tener en cuenta la distinción teórica entre competencia y desempeño. La competencia es lo que uno conoce. El rendimiento es lo que uno hace. El desempeño es observable, y sólo a través del desempeño se puede desarrollar, mantener y evaluar la competencia.

A través de la influencia de la enseñanza del lenguaje comunicativo, se ha aceptado ampliamente que la competencia comunicativa debe ser el objetivo de la educación del lenguaje, fundamental para las buenas prácticas en el aula. Esto contrasta con los puntos de vista anteriores en los que comúnmente se daba máxima prioridad a la competencia gramatical. La comprensión de la competencia comunicativa ha sido influenciada por el campo de la pragmática y la filosofía del lenguaje concerniente a los actos del habla.

Las dimensiones con las que se aborda la competencia comunicativa, están basadas en el Ministerio de Educación (2017) quien las divide de la siguiente manera:

La primera dimensión considerada es la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera, de acuerdo con el Ministerio de Educación (2016):

Se define como una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para comunicar sus ideas y emociones. Se trata de una comprensión y producción eficaz porque supone un proceso activo de construcción del sentido de los diversos tipos de textos que expresa o escucha, para lograr sus propósitos. En este proceso, el estudiante pone en juego habilidades, conocimientos y actitudes provenientes del lenguaje oral y del mundo que lo rodea (p. 54).

La competencia mencionada, involucra la utilización de distintas formas de estrategias conversacionales, adoptando la cortesía según sea la situación sociocultural, así sea la forma de como intervenir en un diálogo, o contribuir y cooperar con los compañeros con quienes se establece la conversación.

El propósito fundamental de esa competencia es que el estudiante pueda llegar a ser competente en su uso, es decir, poder hablarlo correctamente, lo que le otorga inmediatamente a la expresión oral un lugar destacado en relación con otras habilidades. Sin embargo, según lo menciona Barrionuevo et. al (2020), también es la habilidad que los estudiantes tienen más dificultades para dominar, ya que es un concepto complejo que involucra mucho más que el uso correcto del vocabulario y la gramática en el habla oral. Es por tanto, necesario comprender la complejidad de esta habilidad para comprender las dificultades que experimentan los estudiantes y, por tanto, poder proponer actividades más efectivas para su desarrollo.

Beltrán (2017) clasifica la comunicación oral en inglés como una competencia productiva, es decir, aquella que implica la producción de lenguaje, de manera similar a la expresión escrita. Se distingue, sin embargo, de estos últimos por su carácter inmediato y efímero, ya que los oradores tienen un tiempo extremadamente limitado para preparar su discurso (excepto cuando se trata de presentaciones orales preparadas con anticipación) y una vez finalizado, no quedan registros palpables restantes. De ella, excepto cuando los hablantes se graban a sí mismos.

En un intento por definir la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera, Ratnaningsih, et. al (2019), se refiere a ella como una de las actividades de comunicación que se pueden desarrollar durante un acto comunicativo y mediante procesamos, transmitimos, intercambiamos y negociamos información con uno o varios interlocutores, lo que significa que expresarse oralmente implica no solo transmitir un mensaje, sino también interactuar de forma adecuada según el contexto y el destinatario, incluso cuando se trata de una intervención de carácter expositivo

Por ello, se considera que el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en inglés debe realizarse junto con el de la comprensión oral. En definitiva, consiste en un proceso interactivo de construcción de significado, que

incluye la producción y recepción de mensajes por dos o más interlocutores de forma inmediata y espontánea.

La segunda dimensión denominada competencia lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera, según el Ministerio de Educación (2017):

Se define como una interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales que enmarcan la lectura. Se trata de una comprensión crítica porque supone un proceso activo de construcción del sentido de los diversos tipos de textos que lee a través de procesos de comprensión literal e inferencial, interpretación y reflexión (p. 56).

En los procesos de lectura el estudiante pone a prueba sus capacidades, conocimientos y actitudes adquiridas en durante su experiencia con la lectura y de su contexto, adquiriendo y reflexionando sobre sus oportunidades y límites que estas pueden ofrecer a su comunicación con el mundo. Dicha competencia también incorpora al estudiante a reflexionar sobre leer libros que tengan objetivos peculiares, como resolver alguna dura, o resolver problemas, así como seguir instrucciones, entre otros.

De acuerdo con el estudio de Abraham y Farías (2017) el aspecto interactivo de la lectura no debe limitarse a la interacción entre procesos ascendentes y descendentes, sino expandirse a las relaciones entre imágenes y texto, es decir, los diversos sentidos intersemióticos generados por los modos visual y verbal. La comprensión de estas relaciones intersemióticas, en el caso de la lectura en una segunda lengua, está influenciada por al menos dos factores: las preferencias de aprendizaje y el nivel de competencia.

Algunos autores como Carabelli (2021) han postulado que los aprendices o visualizadores visuales se benefician más de tener imágenes en el texto; otros han planteado la hipótesis de que los estudiantes de segunda lengua con bajo nivel de dominio recurrirían más a las imágenes en busca de significado. Esta interactividad intersemiótica modal puede abrir a los estudiantes de idiomas

avenidas para explorar artefactos culturales como novelas gráficas, graffiti, memes y otros géneros emergentes; el alumno adulto interactúa con un texto multimodal en varios niveles, desde el ensamblaje intersemiótico de los significados proporcionados por los diferentes modos hasta la transmediación en el acto de interpretar interculturalmente las idiosincrasias del texto.

La tercera dimensión denominada competencia escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera, según el Ministerio de Educación (2017):

Esta competencia se define como el uso del lenguaje escrito para construir sentidos en el texto y comunicarlos a otros. Se trata de un proceso reflexivo porque supone la adecuación y organización de los textos considerando los contextos y el propósito comunicativo, así como la revisión permanente de lo escrito con la finalidad de mejorarlo (p. 58).

De acuerdo con lo anterior, en esta competencia el estudiante pone a prueba conocimientos de diferentes formas, así como recursos que vienen de su propia experiencia con el lenguaje escrito y el contexto que le rodea; de acuerdo con esta competencia el estudiante puede utilizar un conjunto de modelos convencionales, así como estrategias de escritura para ampliar sus ideas y comprender significados del texto que está escribiendo.

Según Guzmán y Moreno (2018) la enseñanza del inglés en el aula está enfocada a la gramática, que obviamente no se puede dejar de lado, pero es necesario trabajar en conjunto con nuevos enfoques que motiven al alumno a aprender el idioma de destino, apropiándose de diferentes géneros textuales. Es decir, proponer la enseñanza del estándar de la lengua inglesa a través del trabajo con géneros textuales de forma contextualizada. En el camino de llevar al alumno a producir su texto, no se debe descuidar, bajo ningún concepto, el conocimiento del mundo de cada persona.

Como destaca Abbaspour y Rastgoo (2020) se debe considerar que el alumno trae a la escuela ciertas lecturas del mundo que constituyen su cultura y,

como tal, debe ser respetado, por lo tanto, al escribir, el alumno está desarrollando un texto basado en sus propios conocimientos, en su bagaje cultural. En este sentido, ¿por qué no animar a los alumnos a que escriban un texto breve en inglés dentro de su conocimiento, contando sus historias de vida, una breve sinopsis de una película que les guste, o preferiblemente un tema libre, y a partir de eso crear un sistema de retroalimentación entre profesor y alumno?, en el que con el texto en mano se podrá demostrar al alumno que efectivamente es capaz de escribir un texto en inglés.

La enseñanza y el aprendizaje de una lengua extranjera ha sido un desafío en las escuelas públicas de educación primaria y secundaria, ya que los estudiantes se preguntan principalmente por qué estudiar una lengua extranjera. En este contexto, es posible pensar que para que la Lengua Extranjera sea incluida en el currículo se toman en cuenta factores sociales e históricos. En el caso del Perú, de acuerdo con los lineamientos educativos, el estudiante tiene derecho a estudiar la lengua extranjera desde la escuela primaria, pero la devaluación de esta enseñanza es notoria en muchas escuelas, la lengua extranjera no es vista como uno de los factores importantes en la educación de los estudiantes.

Según García et. al (2019), esta devaluación se da por múltiples motivos, entre ellos: la reducción de horas de clase y la falta de formación docente; estos factores contribuyen a que la enseñanza y el aprendizaje de una lengua extranjera se convierta en algo desmotivador, tanto para los estudiantes como para los profesores. Es posible ver un cierto distanciamiento de los estudiantes de la Lengua Extranjera, la mayoría de las veces, no es posible poner en práctica. practicar lo que aprenden, ya que no existe un ambiente adecuado para ello, por lo que se olvidan los escasos conocimientos adquiridos.

Para que un estudiante de lengua extranjera tenga un aprendizaje más efectivo, especialmente para aquellos que no tienen la oportunidad de estar en contacto con hablantes fluidos del idioma, es necesario estar en un ambiente que permita al alumno desarrollar habilidades comunicativas, y en la mayoría de los

casos la enseñanza se restringe al aula. Aun destacando los factores que contribuyen a tener un buen desempeño en el aprendizaje de una segunda lengua, García et. al (2019) destaca que es necesario un proceso continuo, es decir, el alumno debe estudiar una lengua extranjera desde la primaria hasta la educación superior y no varios idiomas en cada grado.

García et. al (2019) señala también que hay una deficiencia en relación a los contenidos, actividades, al fin y al cabo, en la práctica se observa que no se sigue lo propuesto, dando más énfasis a las estructuras gramaticales descontextualizadas. Del profesor de inglés, quien en este sentido juega un papel fundamental en la vida de los estudiantes, como afirman García et. al (2019) Uno de los factores considerados fundamentales para lograr el éxito en la enseñanza de idiomas es la formación del profesor de idiomas, por ser el profesional directamente responsable de qué debe suceder en el aula y la influencia que estos eventos ejercen, principalmente en la producción oral de los educandos. empleados en la enseñanza de lenguas, según García et. al (2019), los profesores en sus formas y prácticas de enseñanza están influenciados por tradiciones locales junto con su forma personal de enseñar, para diferenciar la enseñanza y el aprendizaje también es necesario comprender los enfoques del profesor para enseñar y del alumno para aprender.

De acuerdo con García et. al (2019) también es necesario tener en cuenta la forma de aceptación de la lengua extranjera por parte de los estudiantes, sus actitudes, motivaciones, bloqueo, tolerancia y capacidad. Para que el educador tenga un buen desempeño en el aula, no basta con saber enseñarlo, es necesario reflexionar y comprender qué es la lengua extranjera. Como señala el autor, debe ser interpretado como algo que será parte de la construcción del aprendiz, revelando su identidad. Reflexionando sobre la enseñanza de una lengua extranjera, se enfatiza que la realidad de muchas instituciones educativas muy similares en lo que dice en cuanto a las deficiencias encontradas en la enseñanza de idiomas, estos problemas no solo se refieren a la formación del profesorado, sino también a la forma en que los estudiantes afrontan el aprendizaje de la lengua, el entorno escolar y los enfoques utilizados por los profesores

profesionales cualificados o su inadecuada formación para trabajar en la enseñanza de lenguas extranjeras.

García et. al (2019) enfatiza que la formación docente debe realizarse de manera continua, sobre todo en constante actualización. En lo que respecta a los estudiantes, se observa que existe un gran desinterés por aprender una lengua extranjera, esto ocurre, ya que, los educandos ni siquiera pueden comprender las verdaderas razones para estudiar una lengua extranjera en la escuela primaria y / o secundaria, además, la desmotivación es aún mayor debido a los contenidos en sí, que son impartidos por profesores y solo reproducidos por alumnos.

A pesar de conocer la importancia de saber inglés, los estudiantes tratan la enseñanza del inglés en las instituciones educativas a veces con desprecio, a veces con indiferencia, lo que en la mayoría de los casos provoca indisciplina en las aulas con un número de alumnos por encima de la media ideal para aprender un nuevo idioma. Este proceso cíclico provoca estrés en el docente, más indisciplina, más indiferencia y, por supuesto, frustración al final del proceso. Este proceso también evoluciona de dos formas, es decir, el desinterés de los alumnos hace que no se den cuenta de la evolución de los contenidos.

En tanto, se realiza la propuesta en base a la gamificación para mejorar estas competencias, que fue desarrollado para compartir reflexiones, estrategias y sugerencias didácticas para la aplicación de la gamificación en entornos de enseñanza y aprendizaje de la lengua inglesa. Este material presenta el camino de construcción y aplicación de una secuencia didáctica gamificada para el desarrollo de las habilidades en inglés. Sirve como sugerencia de apoyo para los maestros de la escuela secundaria.

Desde esta perspectiva, creemos que el fenómeno de la gamificación es una excelente opción para construir nuevas propuestas didácticas para la enseñanza del inglés, esto se debe a que creemos que este enfoque corrobora las concepciones de la educación secundaria, ya que el desarrollo de tareas promueve la autonomía y ayuda en la formación crítica de los estudiantes, que

necesitan tomar varias decisiones en diferentes situaciones durante las tareas. Aun así, este enfoque puede desarrollar la criticidad y la interacción de los individuos, ya que promueve discusiones sobre el tema, antes y después de la tarea principal (antes y después de la tarea).

A pesar de brindar una sugerencia didáctica, a partir de estas teorías, podemos crear y construir varias propuestas orientadas a la enseñanza crítica, así, el docente es libre de crear propuestas innovadoras, pero no debe olvidar la importancia de comprender el camino de construcción del proceso pedagógico, ya que es necesario estar cimentado en metodologías que puedan sustentar sus prácticas, de acuerdo con lo que se espera.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

El enfoque es el cuantitativo, según Hernández et al. (2014) Las características fundamentales de los métodos cuantitativos son: la orientación hacia la cuantificación y la causa de los fenómenos, la ausencia de preocupación por la subjetividad, el uso de métodos controlados, la objetividad buscada a través de una distancia de los datos (perspectiva de desbordamiento), la orientación hacia la verificación, carácter hipotético-deductivo, orientación a resultados, replicabilidad y generalizabilidad, y asunción de la realidad como estática.

Asimismo, este estudio es de tipo aplicada, esta tipología de investigación, según el autor metodológico Carrasco (2009) “Esta investigación se distingue por tener propósitos prácticos inmediatos bien definidos, es decir, se investiga para actuar, transformar, modificar o producir cambios en un determinado sector de la realidad” (p. 44).

El diseño es preexperimental, bajo la concepción de Carrasco (2009), “Se denominan diseños preexperimentales a aquellas investigaciones en la que su grado de control es mínimo y no cumplen con los requisitos de un verdadero experimento” (p. 63). El esquema del diseño preexperimental es el siguiente:



G = Grupo experimental

O1 = Observación antes de la intervención (pretest)

O2 = Observación después de la intervención (postest)

X = Intervención mediante el programa

Carrasco (2009), agrega “el diseño de pretest-posprueba con una sola medición, consiste en aplicar a un grupo una prueba previa al estímulo o

tratamiento experimental, para luego administrar el tratamiento, y después de ello, aplicar la prueba o medición posterior” (p. 64).

3.2. Variables y operacionalización

Variable independiente: La gamificación

Beltrán et al. (2021) conceptualiza la gamificación como el uso de la mecánica, la estética y el pensamiento basado en juegos (juegos digitales) para involucrar a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas.

Variable dependiente: Competencia comunicativa del inglés

Ministerio de Educación (Minedu, 2010) donde afirma que “la competencia comunicativa hace referencia a las capacidades que ha desarrollado el estudiante para saber qué y cómo decir algo en el momento apropiado de acuerdo a la situación, a los participantes, sus roles y a sus intenciones comunicativas” (p. 9).

Tabla 1

Operacionalización de la variable competencia comunicativa del inglés

Variables	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Variable dependiente (VD): Competencia comunicativa del inglés	La competencia comunicativa del inglés abarca tres competencias según el Minedu (2016) las cuales son: Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera; Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera; Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Obtiene información de textos orales en inglés Infiere información de textos orales Obtiene información del texto escrito Infiere e interpreta información del texto Adecúa el texto a la situación comunicativa Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	23,24 25, 26 1,2,3,4,5 6,7,8,9,10,11 12,13,14 15, 16, 17 18, 19 20,21,22	Inicio (0-10) Proceso (11-13) Logro esperado (14-17) Logro destacado (18- 20)

Nota: Esta tabla muestra las dimensiones e indicadores de la variable dependiente.

3.3. Población

Para efectos de esta investigación la muestra estuvo conformada por 129 estudiantes del VI ciclo, distribuidos en cuatro aulas entre los grados de primero y segundo grado del nivel avanzado del CEBA.

La muestra fue hallada bajo el muestreo no probabilístico y estuvo constituida por 44 estudiantes que participan de manera activa, del segundo grado de avanzado, estos fueron seleccionados bajo los siguientes criterios de selección:

Estudiantes que acepten ser parte del estudio.

Estudiantes que estén presentes en el pretest y postest

Estudiantes que participen del tratamiento experimental en base a la gamificación.

Por lo tanto, la unidad de análisis son los 44 estudiantes que se encuentran 24 mujeres y 20 varones con edades entre 14 y 40 años.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En este estudio se utilizó la técnica evaluación para medir nivel en que se encuentra la competencia comunicativa del inglés en los estudiantes; y como instrumento la rúbrica, donde se evaluó el dominio de las cinco capacidades que tiene la competencia a través de ítems.

Instrumento de la variable competencia comunicativa del inglés

Ficha técnica:

1. Nombre del instrumento:

Prueba escrita de la competencia comunicativa del inglés

2. Autor:

Mg. Yanina Rojas Camacho - Universidad Cesar Vallejo

3. Año:

2021

4. Objetivo:
Conocer el nivel de la competencia comunicativa del inglés en estudiantes entre los grados de primero y segundo grado del nivel avanzado del CEBA.
5. Normativos – información
 - Su finalidad es académica
 - Anónima
 - Objetividad y honestidad
 - Solo se acepta una respuesta
6. Usuarios
44 estudiantes
7. Unidad de análisis:
Estudiantes entre los grados de primero y segundo grado del nivel avanzado del CEBA.
8. Modo de aplicación:
 - Conformado por 26 ítems, divididos en cinco dimensiones, con una escala binomial.
 - Tiempo de desarrollo son 40 minutos
9. Estructura:
La estructura es la siguiente:
Competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera
Competencia lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera
Competencia escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera
10. Escala valorativa

Tabla 2

Escala valorativa de la prueba

Alternativa	Valor
Correcto	1
Incorrecto	0

Validez:

Según Hernández et al. (2014) la validez de un instrumento de medición es la característica más importante para evaluar su efectividad, ya que el instrumento es válido cuando mide lo que se desea. Para ser válido, el instrumento debe ser confiable.

La validez presenta un aspecto conceptual que depende del juicio subjetivo del investigador si el instrumento mide lo que debe y está influenciado por el panorama de conceptos y teorías aceptadas en ese momento; un aspecto operativo, que se puede avanzar con métodos estadísticos.

Según Hernández, et. al (2014), existen técnicas para demostrar la validez de los instrumentos, que fundamentalmente pueden reducirse a tres grandes clases (el modelo trinitario): técnicas que apuntan a la validez de constructo, validez de contenido y validez de criterio. Para efectos de este estudio se realizará la validez por contenido denominada validez por juicio de expertos:

Tabla 3

Validez de los instrumentos

Experto	Opinión de la aplicabilidad
Experto 1	Aplicable
Experto 2	Aplicable
Experto 3	Aplicable

Siendo declarado Aplicable, el instrumento puede ser utilizado para medir la competencia comunicativa del inglés en estudiantes entre los grados de primero y segundo grado del nivel avanzado del CEBA.

Confiabilidad:

Según Hernández, et. al (2014) se puede definir como la probabilidad de que productos y/o procesos realicen las funciones para las cuales fueron diseñados, en un momento o intervalo de tiempo dado, es decir, la evaluación de la

confiabilidad de un instrumento es realizado comparando varias aplicaciones del instrumento al mismo individuo.

Entonces la confiabilidad se refiere a la capacidad del instrumento para reproducir la misma medida, es decir, el grado de concordancia entre múltiples medidas de un mismo objeto. De esta manera, se dice que una medición es confiable cuando el error de medición aleatorio es bajo; la variabilidad de la medida se explica luego por la variabilidad del criterio. Se deben satisfacer algunas propiedades mínimas para que un instrumento se considere confiable: (1) consistencia interna, en la que los ítems que miden los mismos atributos producen puntajes fuertemente correlacionados; (2) reproducibilidad, en la que la herramienta probada de manera idéntica en diferentes momentos produce resultados estables en el tiempo.

Tabla 4

Confiabilidad de los instrumentos

Encuesta	Nº de ítems	Nº de Casos	Kuder Richardson
competencia comunicativa del inglés	26	10	0,827

Según la tabla anterior, la confiabilidad se realizó mediante el estadígrafo Kuder Richardson siendo el resultado 0.827 por lo tanto tiene excelente confiabilidad, y pueden utilizados para recoger datos de la competencia comunicativa del inglés en estudiantes entre los grados de primero y segundo grado del nivel avanzado del CEBA

3.5. Procedimientos

Los procedimientos que siguió este estudio para la aplicación tanto de las sesiones de aprendizaje como el pretest y postes fueron los siguientes:

Se solicitó el permiso a la institución educativa para implementar la gamificación a través de las sesiones de aprendizaje y la aplicación del pretest y postest.

Se solicita el consentimiento informado a los estudiantes para que sean parte del estudio.

Se aplicó el pretest.

Se implementa las 12 sesiones involucrando la gamificación.

Se aplicó el postest.

Se realizó el análisis de los resultados

3.6. Método de análisis de datos

Para el método de análisis de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial, en un primer momento se realizará un análisis descriptivo a través de la información recogida en el instrumento y procesada en Excel 2019 y SPSS 25, creando una base de datos que fueron representados en tablas y figuras con su respectiva interpretación.

Luego se realizó la estadística inferencial planteada a través del estadístico no paramétrico para muestras relacionadas de los rangos con signo de Wilcoxon a través del cual se contrastan las hipótesis estadísticas.

3.7. Aspectos éticos

Es de destacar que el sentido ético de la investigación es un foco de preocupación como investigadores, este estudio aclara que la integridad del estudio en el procesamiento de datos y la publicación de resultados, conciernen al campo de la ética, como horizonte rector de la conducta moral deseable; en ese sentido, la investigación cubre específicamente los procedimientos para proteger a los participantes de la investigación dados los riesgos de la investigación involucrando seres humanos.

Se aplicó el principio de autonomía, ya que se aplicó el pre test y post test solo a los estudiantes quienes tengan autorización de sus padres, a quienes se les informará anticipadamente sobre el objetivo de la investigación y darán su

consentimiento para la participación voluntaria. En la investigación se omitió la identidad de los participantes de la investigación salvaguardando la confidencialidad de datos personales como lo expresa la Resolución de Consejo Universitario N° 0126-2017 -UCV.

Se aplicó el principio de honestidad, para ello el trabajo pasará por el software turniting para evitar el plagio total o parcial y para respetar la propiedad intelectual de otros investigadores se utilizará el estilo APA 7ma edición. Se aplicó el principio de la justicia porque se dará un trato igualitario entre todos los participantes de la investigación disminuyendo las situaciones de desigualdad por género, condición social o racial.

IV. RESULTADOS

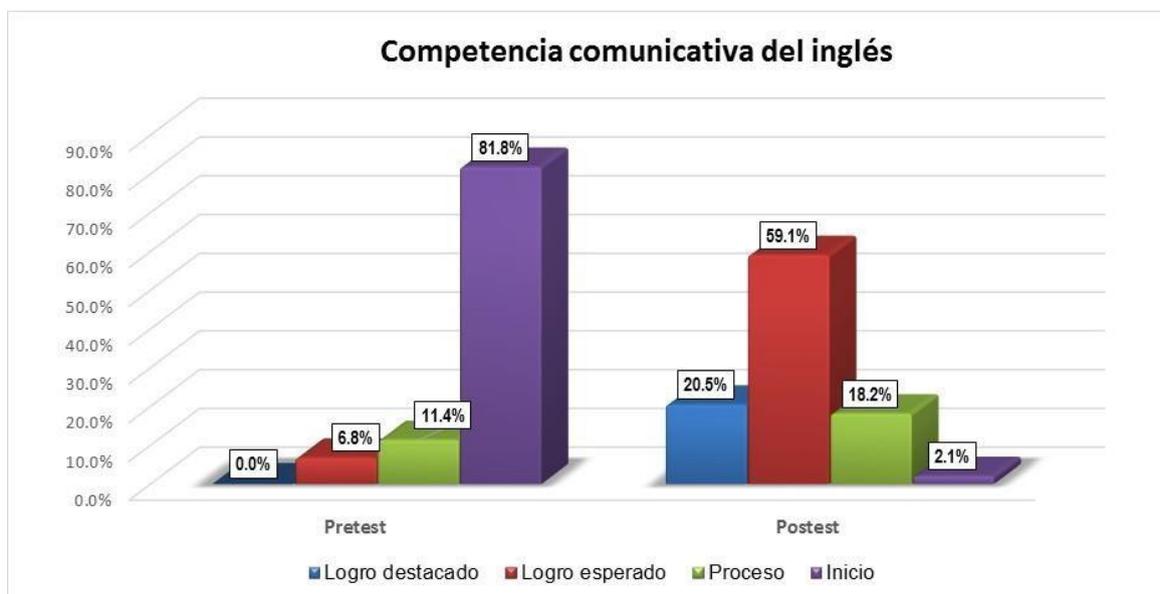
Tabla 5

Distribución de frecuencias de la competencia comunicativa del inglés en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021 en el pretest y postest

Nivel		Grupo			
		Pretest (n=44)		Postest (n=44)	
		$\bar{x} = 8,70$	me = 8 mo = 15	$\bar{x} = 15,18$	me = 15 mo = 15
Logro destacado	[18 - 20]	0	0,0%	9	20,5%
Logro esperado	[14 - 17]	3	6,8%	26	59,1%
Proceso	[11 - 13]	5	11,4%	8	18,2%
Inicio	[0 - 10]	36	81,8%	1	2,1%

Figura 1.

Competencia comunicativa del inglés estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021



En La tabla 6 se muestran a los estudiantes en pretest el 81,8% (36) tiene una competencia comunicativa del inglés en inicio, el 11,4% (5) están en proceso, y el 6,8% (3) en logro esperado. En el Postest, el 59,1% (26) tiene una competencia comunicativa del inglés en logro esperado, el 20,5% (9) tiene un logro destacado, el 18,2% (8) están en proceso, y el 2,1% (1) en inicio. Así también se observa en la 6 que la media en el pretest es igual a 8,70 a diferencia en el postest igual a 15,18, se aprecia diferencias entre ambas pruebas, favoreciendo al postest, esta diferencia fue gracias a la intervención mediante la gamificación.

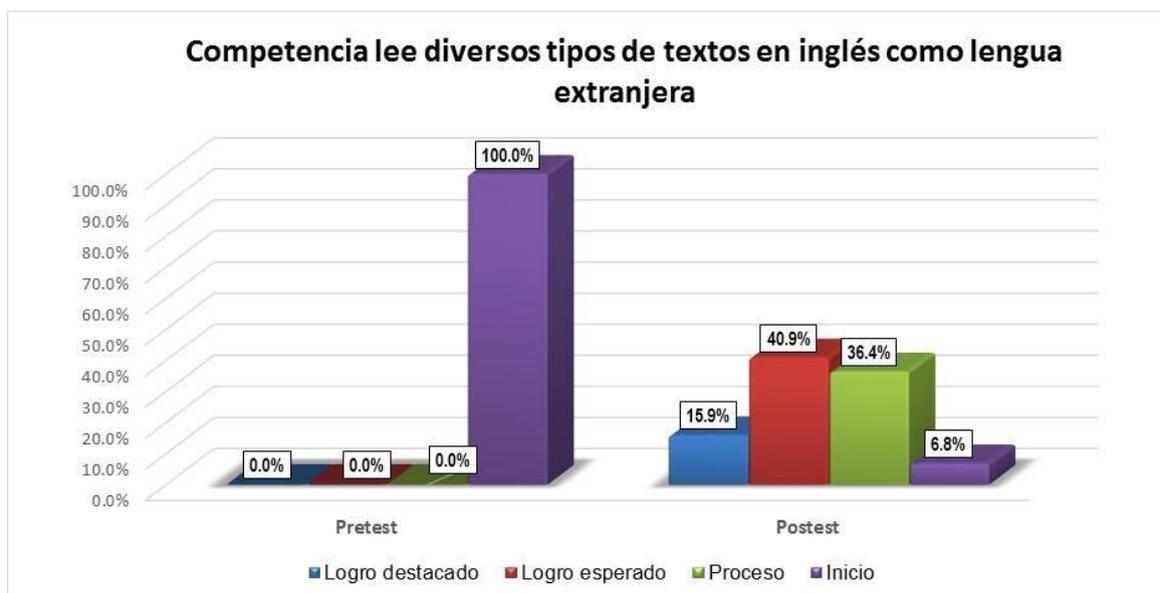
Tabla 6

Distribución de frecuencias de la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021 en el pretest y postest

Nivel		Grupo					
		Pretest (n=44)		Postest (n=44)			
		$\bar{x} = 0,82$	me = 1	mo = 1	$\bar{x} = 2,61$	me = 3	mo = 3
Logro destacado	[4]	0		0,0%	7		15,9%
Logro esperado	[3]	0		0,0%	18		40,9%
Proceso	[2]	0		0,0%	16		36,4%
Inicio	[0 - 1]	44		100,0%	3		6,8%

Figura 2

Competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021



En La tabla 7 se muestran a los estudiantes en pretest el 100,0% (44) tiene una competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en inicio. En el Postest, el 40,9% (18) tiene una competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en logro esperado, el 36,4% (16) están en proceso, el 15,9% (7) tiene un logro destacado, y el 6,8% (3) en inicio. Así también se observa en la 7 que la media en el pretest es igual a 0,82 a diferencia en el postest igual a 2,61, se aprecia diferencias entre ambas pruebas, favoreciendo al postest, esta diferencia fue gracias a la intervención mediante la gamificación.

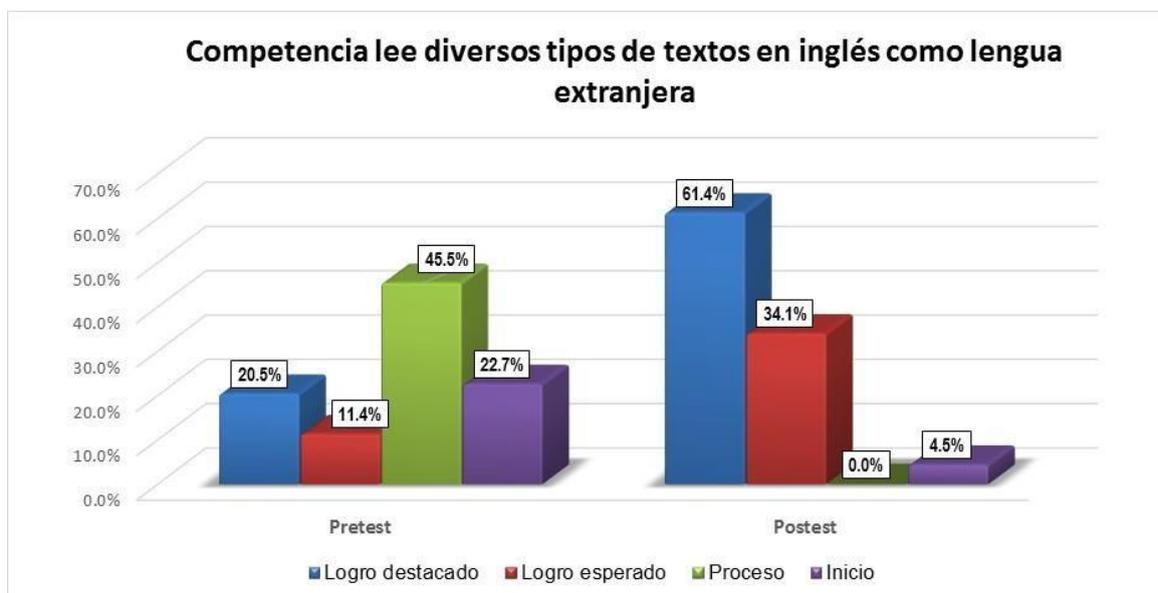
Tabla 7

Distribución de frecuencias de la competencia lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021 en el pretest y postest

Nivel		Grupo			
		Pretest (n=44)		Postest (n=44)	
		$\bar{x} = 2.09$	me = 2 mo = 2	$\bar{x} = 3,52$	me = 4 mo = 4
Logro destacado	[4]	9	20,5%	27	61,4%
Logro esperado	[3]	5	11,4%	15	34,1%
Proceso	[2]	20	45,5%	0	0,0%
Inicio	[0 - 1]	10	22,7%	2	4,5%

Figura 3

Competencia lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021



En La tabla 8 se muestran a los estudiantes en pretest el 45,5% (20) tiene una competencia lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en proceso, el 22,7% (10) están en inicio, el 20,5% (9) en logro destacado, y el 11,4% (5) en logro esperado. En el Postest, el 61,4% (27) tiene una competencia lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en logro destacado, el 34,1% (15) tienen un logro esperado, y el 4,5% (2) en inicio. Así también se observa en la 8 que la media en el pretest es igual a 2,09 a diferencia en el postest igual a 3,52, se aprecia diferencias entre ambas pruebas, favoreciendo al postest, esta diferencia fue gracias a la intervención mediante la gamificación.

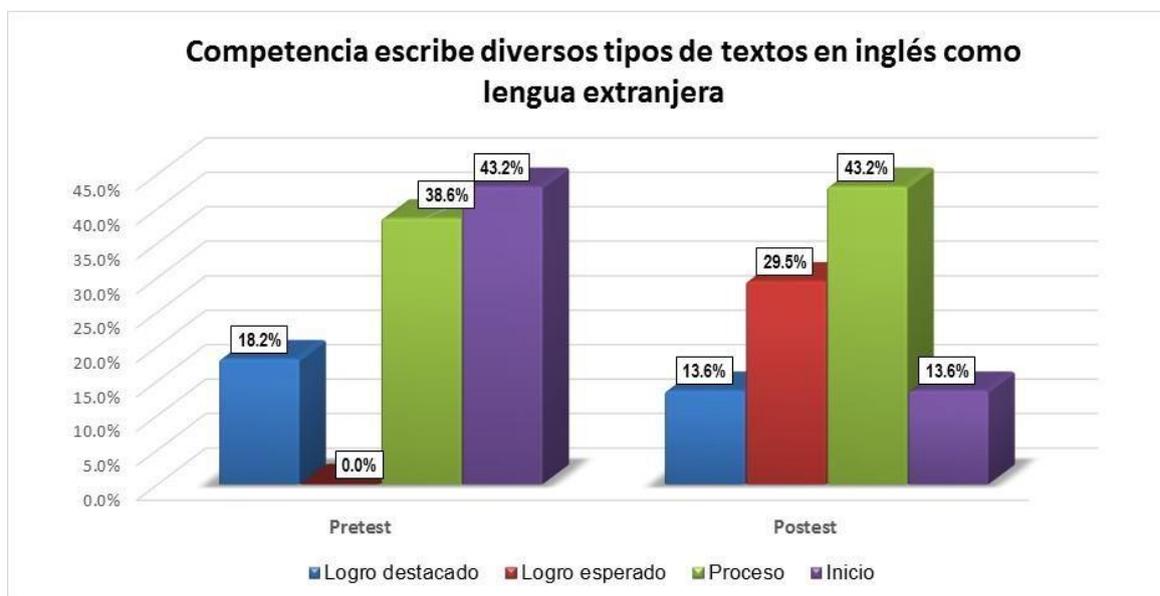
Tabla 8

Distribución de frecuencias de la competencia escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021 en el pretest y postest

Nivel		Grupo			
		Pretest (n=44)		Postest (n=44)	
		$\bar{x} = 1,86$	me = 2 mo = 2	$\bar{x} = 2,43$	me = 2 mo = 2
Logro destacado	[4]	8	18,2%	6	13,6%
Logro esperado	[3]	0	0,0%	13	29,5%
Proceso	[2]	17	38,6%	19	43,2%
Inicio	[0 - 1]	19	43,2%	6	13,6%

Figura 4

Competencia escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021



En La tabla 9 se muestran a los estudiantes en pretest el 43,2% (19) tiene una competencia escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en inicio, el 38,6% (17) están en proceso, y el 18,2% (8) en logro destacado. En el Postest, el 43,2% (19) tiene una competencia escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en proceso, el 29,5% (13) tienen un logro esperado, el 13,6% (6) tienen un logro destacado, y el 13,6% (6) en inicio. Así también se observa en la 9 que la media en el pretest es igual a 1,86 a diferencia en el postest igual a 2,43, se aprecia diferencias entre ambas pruebas, favoreciendo al postest, esta diferencia fue gracias a la intervención mediante la gamificación.

Prueba de hipótesis general

La gamificación influye significativamente en la competencia comunicativa del inglés en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021.

Ha La gamificación influye significativamente en la competencia comunicativa del inglés en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021.

H0 La gamificación no influye significativamente en la competencia comunicativa del inglés en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021.

Se acepta hipótesis alterna si y solo si $p < 0,05$

Se acepta hipótesis nula si y solo si $p > 0,05$

Tabla 9

Diferencia de rangos en las pruebas

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Competencia comunicativa del inglés Postets - Pretest	Rangos negativos	0	,00	,00
	Rangos positivos	88	44,50	3916,00
	Empates	0		
	Total	88		

Tabla 10

Prueba Wilcoxon para muestras relacionadas

	Competencia comunicativa del inglés Postets - Pretest
Z	-8,157
Sig. asintótica (bilateral)	,000

Las tablas 9 y 10 presentan la comparación entre el pretest y posttest luego de la intervención de la gamificación. Los resultados de la prueba Wilcoxon indican diferencias altamente significativas ($z = -8,157$, $p < 0.01$) a favor del posttest.

En tal sentido, se rechaza H_0 y se acepta H_a concluyendo que: La gamificación influyen significativamente en la competencia comunicativa del inglés en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021.

Prueba de hipótesis específicas

Tabla 11

Prueba Wilcoxon para muestras relacionadas

Postets – Pretest	Z	Sig. asintótica (bilateral)
Competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	-2,374	,000
Competencia lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	-7,184	,000
Competencia escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	-4,991	,000

Las tablas 11 presentan la comparación entre el pretest y posttest luego de la intervención de la gamificación. Los resultados de la prueba Wilcoxon indican diferencias altamente significativas entre las dimensiones ($z = -2,374; -7,181; -4,991; -6,164; -8,173$ $p < 0.01$) a favor del posttest. En tal sentido, se rechaza H_0 y se acepta H_a concluyendo que: La gamificación influyen significativamente en la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera, competencia lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera, competencia escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021.

V. DISCUSIÓN

La enseñanza del idioma inglés en la actualidad ha adquirido una enorme importancia, tanto en el Perú como en otros países del mundo, ya que, al observar los avances y cambios tecnológicos que se han producido a lo largo de los años, es posible constatar que el idioma inglés está más presente en la vida cotidiana de las personas, ya que, para conocer otras culturas, también es necesario conocer su lengua materna. En este sentido, la lengua inglesa aparece en el escenario mundial como una de las principales lenguas extranjeras utilizadas en la sociedad actual, en esta perspectiva, es claro que durante mucho tiempo la lengua inglesa fue considerada un plan secundario para la educación brasileña. después de todo, los profesores no tenían una formación adecuada, y el idioma inglés estaba entre las asignaturas solo para complementar la carga de trabajo de los profesores.

Es importante entender que, a través de cambios constantes en el conocimiento, los docentes juegan un papel importante en este proceso, siendo mediadores del conocimiento, responsables de estructurar y brindar situaciones y experiencias significativas para sus alumnos. De esta manera, sabemos que no será a partir de un producto educativo o alguna guía didáctica que cambiaremos la forma de pensar sobre la educación actual, pero creemos que, de alguna manera, esta propuesta en base a la gamificación, que ha sido investigado, pensado, analizado y aplicada en la práctica, puede generar reflexiones y aportes a la construcción de prácticas pedagógicas que promuevan la ruptura con prácticas obsoletas.

Se considera muy importante para los profesores de inglés poder desarrollar la investigación en este período atípico de la Pandemia, hablando de las experiencias en el desempeño de la práctica pedagógica. El enfoque de esta investigación se refiere a actividades desarrolladas en clases de inglés a través de la gamificación. Más allá de los desafíos ya enfrentados por los docentes en el uso de las TIC en su vida diaria, nos sorprendió la Pandemia que generó

Aislamiento Social y consecuentemente la enseñanza a distancia. Es fundamental estar al día tanto en la formación profesional como en las TIC.

De esta manera se realizó el análisis descriptivo logrando hallar que antes de realizar la intervención los estudiantes en un 81,8% se encuentran en Inicio en cuanto a sus competencias comunicativas del inglés, pero luego en el posttest ya el 59,1%, alcanza un logro esperado, la media también encuentra una diferencia en 6,48 puntos en favor al posttest. Por otro lado, a nivel inferencial se logró demostrar que la gamificación influye significativamente en la competencia comunicativa del inglés en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021. (Siendo el valor $p = 0,000$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alternativa, entonces: Sí existen diferencias significativas entre el Pretest y el Posttest), estos resultados pueden ser comparados con los hallados en Pinto (2020), quien encontró que la gamificación es una estrategia que ayuda en el rendimiento educativo en el curso de inglés en los estudiantes, por lo que podemos decir que existe una relación positiva entre las dos variables. Por su parte Pérez y Torres (2021), en su investigación de enfoque cualitativo, alegaron que la estrategia contribuyó de forma positiva en los estudiantes ya que tuvieron un progreso significativo en el reforzamiento de la competencia comunicativa en el idioma inglés, ya que se despertó el interés, la motivación de los alumnos por querer aprender la lengua extranjera.

Así, con base en lo ya señalado en la literatura, este análisis mostró que la gamificación juega un papel importante en la motivación del aprendizaje del inglés de algunos estudiantes, sin embargo, la influencia de la gamificación para dicha motivación no se puede generalizar, ya que, en los datos obtenidos en la investigación aquí presentada, incluso los estudiantes que practicaron o ya habían practicado la alfabetización en juegos esto es, aquellos que tienen o ya han tenido el hábito de jugar a los videojuegos como actividades de ocio, no se dieron cuenta de las características de la gamificación y no se sintieron más motivados para realizar actividades de gamificación, para mejorar una opción sería definir las preferencias de los estudiantes.

En cuanto el análisis descriptivo de la primera dimensión, se halló que antes de realizar la intervención los estudiantes el 100% se encuentran en Inicio en cuanto a la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera, pero luego en el postest ya el 40,9%, alcanza un logro esperado, la media también encuentra una diferencia en 1.79 puntos en favor al postest. Por otro lado, a nivel inferencial se logró demostrar que la gamificación influye significativamente en la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021. (Siendo el valor $p = 0,000$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alternativa, entonces: Sí existen diferencias significativas entre el Pretest y el Postest), estos resultados pueden ser comparados con los hallados en Bellido y Janampa (2020), quien afirma que la gamificación es una oportunidad buena a aplicar ya sea de forma virtual como presencial en las clases ya que los maestros no emplean metodologías que contribuyen a que el estudiante se desenvuelva de manera adecuada en su pensamiento crítico en clase. Por su parte Pérez, Quintero y Sertuche (2021), en su estudio descriptivo manifestó que los maestros al aplicar la técnica de la gamificación contribuyen en el estudiante, ya que este tiene un aprendizaje más significativo porque aprende de manera didáctica y lúdica.

La gamificación puede ser confundida, lo que indica la no percepción de las características del juego en el contexto escolar y/o académico, en este sentido, las motivaciones son propias de cada individuo o grupo de estudiantes y de cada situación. Por tanto, la generalización sobre los efectos de la gamificación, en este aspecto, se vuelve problemática. Asimismo, se debe considerar que, en el caso de actividades que estén orientadas al aprendizaje de idiomas, además del cuidado en cuanto al diseño pedagógico, cumpliendo con el enfoque comunicativo en la enseñanza de idiomas, también es necesario considerar el tipo de actividad y el tipo de retroalimentación para ella, de acuerdo con los objetivos del profesor.

En el caso de enseñar un idioma extranjero, por ejemplo, el alumno que solo quisiera jugar estaría muy bien atendido, pero no pasaría lo mismo con el que quisiera aprender el idioma. Se menciona como ejemplo de este caso un

juego didáctico, que tiene un sistema muy bien planificado en cuanto a jugabilidad, pero que deja mucho que desear en cuanto al concepto de lenguaje, visto solo como objeto de estudio y discusión y no como instrumento de comunicación y acción Social. Para intentar solucionar este problema, se propone la gamificación, que se describe como un recurso educativo abierto que puede ser reutilizado, reelaborado, remezclado y redistribuido por el docente, sin ningún tipo de restricción, ya sea de acceso o de copyright. Para que esto suceda, es necesario que el recurso deje de ser un bloque monolítico para convertirse en una especie de juego de ensamblaje, con partes moldeables, que el docente puede modificar, quitar o agregar, según su visión del contenido a desarrollar con sus alumnos, considerando su contexto de trabajo, incluyendo la opción de gamificar o no cada una de las actividades que produce. Si la educación es un cambio, este cambio debe ser viable en el mismo recurso utilizado para implementar el aprendizaje.

Por su parte, Orihuela (2019), manifiesta que el estudiante con la gamificación se siente más motivado en querer adecuarse a la nueva lengua, ya que por este medio obtienen recompensas como jugando, puntos e insignias generando un sentimiento de pertenencia y aprendiendo más sencillo. Por su parte Villanueva (2021), encontró que la plataforma académica que aplican los maestros en el estudio refuerza la competencia comunicativa en el idioma, ya que estos mejoraron en su speaking como su reading, a comparación del grupo que no lo utilizó.

Como se puede apreciar el intento demostrar, el reto de la gamificación para el profesor es descubrir dentro de los juegos aquellos elementos que pueden contribuir de forma más intensa al aprendizaje de idiomas. Creo que estos elementos, cuando están bien seleccionados, trascienden las concepciones de los profesores sobre diferentes enfoques pedagógicos. El compromiso en la ejecución de una actividad, por ejemplo, es un elemento característico de los juegos que atrae tanto a los profesores que adoptan enfoques estructuralistas como a los que defienden ideas constructivistas; Todos los profesores quieren

alumnos comprometidos, absortos en las actividades docentes con la misma intensidad con la que juegan.

En cuanto el análisis descriptivo de la segunda dimensión, se halló que antes de realizar la intervención los estudiantes el 45,5% se encuentran en proceso en cuanto a la competencia lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera, pero luego en el postest ya el 61,4%, alcanza un logro esperado, la media también encuentra una diferencia en 1.43 puntos en favor al postest. Por otro lado, a nivel inferencial se logró demostrar que la gamificación influye significativamente en la competencia lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021. (Siendo el valor $p = 0,000$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alternativa, entonces: Sí existen diferencias significativas entre el Pretest y el Postest), estos resultados pueden ser comparados con los hallados en Ramírez (2020), quien alegó que la gamificación es efectiva para mejorar la correcta ortografía acentual de los alumnos, de la misma manera los estudiantes manifestaron que los maestros deben de capacitarse un poco más en función a la actualidad y las nuevas tecnologías para que se lleve un correcto proceso de enseñanza con más motivación y autonomía en los menores. Por su parte Padilla y Caldera (2021), alegaron que la gamificación puede ser un medio viable y efectivo para mejorar las habilidades cardinales hoy en día, para poder controlar y manejar el inglés particularmente en los aspectos más básicos que son como la gramática.

Durante la implementación de la propuesta, se pudo ver cambios en el comportamiento de los estudiantes que inicialmente trabajaron en parejas e individualmente, haciendo que el manejo de la conducta sea una tarea más complicada. Cuando la clase comenzó a desarrollar actividades gamificadas en grupos, el comportamiento fue cambiando paulatinamente y la sensación de trabajo en equipo pareció despertarse, como mencionó un alumno cuando trabajamos todos juntos, somos más fuertes. Por tanto, nos pareció que los alumnos siempre estaban muy motivados, adquiriendo las habilidades previstas por las metas curriculares para la enseñanza del Inglés, además de otras

transversales, como la autonomía, que no era un objeto directo de nuestro estudio., pero creemos que podría ser un tema con potencial para futuras investigaciones.

En cuanto a este resultado la investigación mostró que la gamificación tenía un buen potencial para promover el aprendizaje activo de los estudiantes. A través de estos resultados, es posible concluir que la gamificación aplicada como estrategia de aprendizaje activo se consideró exitosa. Así, se cree que esta investigación puede aportar aportes al área de la gamificación aplicada a la enseñanza del inglés, ya que son pocos los trabajos encontrados en la literatura que midan la ganancia de aprendizaje estandarizado. Finalmente, dadas las deficiencias presentadas, se sugiere realizar una investigación similar a esta para investigar sus efectos en la enseñanza de otras áreas. La idea es que la gamificación hace que el aprendizaje de cualquier contenido sea atractivo, ya sea intrínsecamente interesante o aburrido, relevante o inútil, e incluso absolutamente sin sentido, los datos antes mencionados directamente en las que se realizaron actividades gamificadas muestran que éstas actividades eran diferentes en todos los aspectos, diferenciadas únicamente por la presencia o ausencia de gamificación.

En cuanto el análisis descriptivo de la tercera dimensión, se halló que antes de realizar la intervención los estudiantes el 43,2% se encuentran en inicio en cuanto a la competencia escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera, pero luego en el posttest ya el 61,4%, alcanza un logro esperado, la media también encuentra una diferencia en 1.43 puntos en favor al posttest. Por otro lado, a nivel inferencial se logró demostrar que la gamificación influye significativamente en la competencia escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021. (Siendo el valor $p = 0,000$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alternativa, entonces: Sí existen diferencias significativas entre el Pretest y el Posttest), estos resultados pueden ser comparados con los hallados en Honorio (2020), quien manifiesta que los alumnos disfrutaban más las actividades gamificadas en equipo, así se vieron reflejados también en las calificaciones de

los menores, esto ayuda a que los alumnos comparen resultados con sus amigos y puedan comprender mejor. Por su parte Sánchez (2019), menciona que la estrategia denominada gamificación brinda un avance significativo en los alumnos evaluados, debido a que estos formaron sus competencias léxica a comparación del otro grupo. Según Cubas (2020), las estrategias aplicadas contribuyen al desarrollo de las competencias comunicativas orales del idioma inglés en los estudiantes, mejorando sus perspectivas, sus ideas, el sentir y hacer de los alumnos, volviéndolos más autónomos y el actor principal de sus aprendizajes.

Como indican los resultados, la gamificación como refracción es, en esencia, el desplazamiento de los recursos del juego hacia otros objetivos, el juego, originalmente diseñado para el entretenimiento, de alguna manera se tergiversa y se redirige a otros fines: aumentar las ventas de una marca en particular, hacer que los trabajadores produzcan más o hacer que los clientes sean leales a una empresa. La gamificación se ha visto en el lado positivo, como un factor de compromiso del estudiante, que hace una cosa pero, por refracción, termina aprendiendo otra, practicando lo que tradicionalmente se conoce como aprendizaje incidental; mientras busca el placer de jugar, puede estar aprendiendo un idioma extranjero.

Partiendo del objetivo de este estudio fue comprobar en qué medida la gamificación de las actividades docentes puede contribuir al aprendizaje de idiomas. Los resultados mostraron que la gamificación pura y simple, basada en el uso de mecanismos de juego, incluidos recursos como puntos, trofeos y tablas de clasificación, garantiza la motivación de los estudiantes. Asimismo aspectos fueron considerados más importantes por ellos, que señalaron, en primer lugar, la relevancia del contenido, con la presentación de temas de interés, y, en segundo lugar, el diseño didáctico de la actividad, con énfasis en la multimodalidad y el uso de tareas interactivas con la gamificación en tercer lugar.

Estos resultados no sugieren descartar la gamificación de la enseñanza, sino, por el contrario, ampliar sus recursos, buscando en los juegos atributos y principios más relevantes para el aprendizaje que la simple aplicación del

aprendizaje basado en problemas. La sugerencia que se hace es ir más allá de la liturgia del aprendizaje basado en problemas y buscar sus elementos esenciales en los juegos y comprobar en qué medida nos gustaría trasponer estos elementos al ámbito educativo. Entre estos elementos, característicos de los juegos, se encuentran el placer intrínseco de jugar, la perseverancia ante los desafíos y la posibilidad de obtener un desempeño superior a la competencia. Todas estas son características que muy probablemente a los docentes les gustaría ver trasladadas a su aula, viendo a los alumnos con gusto por estudiar, persistiendo en los desafíos encontrados y superando sus límites, exactamente como ocurre en los juegos.

Cabe señalar que, en las actividades analizadas en este artículo, las características de gamificación presentes fueron solo los juego, sin embargo, ya hay trabajos que abogan por la importancia de crear no solo actividades gamificadas aisladas, como fue el caso de las actividades utilizadas en mi investigación, sino de trabajar con la creación de un diseño gamificado, en el que toda la experiencia interactiva de la sala la clase ocurriría de forma gamificada. Es posible que, a partir de un diseño gamificado, las percepciones de los estudiantes y sus motivaciones se manifiesten de diferentes formas.

A lo largo de este viaje, tuvimos el privilegio de trabajar como tríada y de observar y seguir de cerca el trabajo de otros docentes, por lo tanto, notamos que cada uno trabajaba en un tema diferente, lo que nos lleva a pensar en la relevancia de combinar la pedagogía gamificada con otros enfoques metodológicos, como el aprendizaje integrado del lenguaje de contenidos y la enseñanza de la escritura en el idioma inglés. Se considera que sería importante explorar la perspectiva de los docentes (inglés y general) sobre la implementación de actividades gamificadas en el aula, con el fin de conocer sus representaciones, potencialidades y limitaciones. Finalmente, debido a las limitaciones que sentimos con respecto a la débil señal de internet, que nos lleva a optar por actividades gamificadas, despierta nuestra curiosidad por saber si los resultados que obtenemos serían los mismos o no.

VI. CONCLUSIONES

Primera: La gamificación influye significativamente en la competencia comunicativa del inglés en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021. (Siendo el valor $p = 0,000$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alternativa, entonces: Sí existen diferencias significativas entre el Pretest y el Postest)

Segunda: La gamificación influye significativamente en la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021. (Siendo el valor $p = 0,000$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alternativa, entonces: Sí existen diferencias significativas entre el Pretest y el Postest)

Tercera: La gamificación influye significativamente en la competencia lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021. (Siendo el valor $p = 0,000$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alternativa, entonces: Sí existen diferencias significativas entre el Pretest y el Postest)

Cuarta: La gamificación influye significativamente en la competencia escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021. (Siendo el valor $p = 0,000$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alternativa, entonces: Sí existen diferencias significativas entre el Pretest y el Postest)

VII. RECOMENDACIONES

Primera: Se recomienda las estrategias de gamificación para mejorar las competencias del inglés, ya que gamificar los contenidos de aprendizaje del inglés puede ponerlos al mismo nivel que los juegos e incluirlos en un momento de ocio siendo estos recursos lúdicos y visuales, para ser utilizada especialmente en el teléfono inteligente.

Segunda: Se recomienda el uso de la gamificación para mejorar la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera, porque quedó demostrada que aumenta la motivación como la creación de avatares, medallas y trofeos que son elementos clásicos del juego, que se han aplicado en la enseñanza del inglés. Duolingo, por ejemplo, es una aplicación que anima a los usuarios a responder preguntas relacionadas con el vocabulario y la gramática del inglés (y también con otros idiomas, si así lo desea).

Tercera: Se sugiere aplicar la gamificación para trabajar la competencia lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera porque se demostró que estimula la atención y la repetición de contenidos, siendo un método eficaz para aprender el inglés, por ejemplo, los Lyrics Training, son una plataforma donde las personas entrenan su inglés a través de la música, el usuario debe completar la letra de las canciones mientras se transmite su clip y simultáneamente al cantante.

Cuarta: Asimismo se sugiere implementar la gamificación porque mejora significativamente la competencia escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera, la práctica de la gamificación es ideal para desarrollar la competitividad y aún más interacción, el docente debe hacer que sus estudiantes quieran ganar estableciendo un tiempo de actividad, acciones importantes y una fecha límite, incluso crear un premio al final de cada etapa puede hacer que los estudiantes se sientan motivados para experimentar el inglés y ganar el premio final.

VIII. PROPUESTA

Título

La gamificación en la competencia comunicativa del inglés en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021

Descripción

Nuestra investigación tuvo como objetivo observar y reflexionar sobre la enseñanza del idioma inglés durante el período de la pandemia. Usar el recurso lúdico de la gamificación para involucrar, motivar e involucrar a los estudiantes en el aprendizaje de idiomas extranjeros. Los sujetos de investigación fueron estudiantes de EBA, La gamificación suele asociarse únicamente al medio digital, pero cabe señalar que existe en formato digital, pero todavía se utiliza mucho en formato físico, Ajedrez, Damas y otros. Es fundamental hablar del aula invertida que propone que el docente no es el único proveedor de conocimientos. Y tampoco lo fue el creador de los materiales didácticos, dándole al alumno la oportunidad de hacer su propio Juego de Mesa. Cuando la enseñanza es presencial, los estudiantes pueden ser llevados a la Maker Room, donde darán rienda suelta a su imaginación y dejarán operar su creatividad. Ante la necesidad de Aislamiento Social, los docentes debieron poner en práctica el uso de metodologías activas y orientar a sus alumnos en línea para que pudieran desarrollar sus actividades en busca de la construcción de sus conocimientos.

Justificación

La investigación se justifica porque se desarrolló en dos áreas: virtual y física: la primera está relacionada con el ciberespacio, internet, que se utilizó mediante el uso de la computadora o el teléfono inteligente del alumno. El segundo ámbito de la investigación es el físico: el hogar del estudiante - en lugar de ser el ambiente de aprendizaje tradicional que es la escuela - debido al período de aislamiento social resultante de la Pandemia. Los profesores guiaron a sus alumnos a través

de reuniones en línea (reuniones a través de MEET, conversaciones a través de Instagram, correos electrónicos) sobre el paso a paso que tendrían que seguir para hacer su propio juego de mesa. Se enviaron diapositivas con toda la información sobre el uso de elementos del juego como: trabajo en equipo, colaborativo, creación del circuito / placa, elaboración de las reglas, confección de las piezas, etc. Sorprende ver las habilidades que tienen los jóvenes en el manejo de las aplicaciones, que ellos mismos descubren, como un recurso aliado a la construcción de su conocimiento.

Objetivo general:

Mejorar la competencia comunicativa del inglés de los estudiantes de EBA a través de la gamificación.

Objetivo específico 1:

Diseñar estrategias a través de juegos gamificados para mejorar la competencia comunicativa del inglés de los estudiantes de EBA

Objetivo específico 2:

Capacitar al personal docente en el uso de estrategias a través de juegos gamificados para mejorar la competencia comunicativa del inglés de los estudiantes de EBA.

Actividades propuestas

N°	Actividades	Set	Oct	Nov	Dic
1	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	X			
2	Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera		X		
3	Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera				X

Evaluación

La evaluación debe estar bajo la guía de los profesores, los alumnos Tienen total autonomía tanto para elegir el trazado del circuito / pista, como las reglas del juego involucrando: comandos, obsequios y premios. Los profesores presentaron los contenidos y el proyecto para trabajar la temática Occupatios / Jobs para desarrollar Writing and Speaking. Todo realizado a través de una secuencia didáctica previamente elaborada. Todos los tipos de contenido, no solo el idioma extranjero, el inglés, se pueden trabajar dentro de Gamification. Sin embargo, hay un gran error al pensar que cuando trabajamos en Gamificación en clase, estamos trayendo un juego para ocupar a los estudiantes sin que esto represente una actividad pedagógica para una alfabetización efectiva.

REFERENCIAS

- Abbaspour, B. y Rastgoo, B. (2020). Analysis for finding the effect of mind mapping technique on the iranian English as Foreign Language learning' writing skills. *Redalyc*, 12
<https://www.redalyc.org/journal/5771/577164137007/>
- Abraham, P. y Farías, M. (2017). Reading with eyes wide open: reflections on the impact of multimodal texts in second language reading. *Redalyc*, 18.
<https://www.redalyc.org/journal/2550/255049724003/255049724003.pdf>
- Barrionuevo, J.; Venegas, O. y Otavalo, K. (2020). Integrated task to improve english speaking skill. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 9.
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/2155/2274>
- Barrios, E. y Montijano, M. (2017). Uso declarado de estrategias y su variación según el nivel de competencia en aprendientes universitarios de inglés como lengua extranjera. *redalyc*, 26.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=157053619001>
- Bellido, J. y Janampa, R. (2020). *Desarrollo del pensamiento crítico a través de la gamificación en estudiantes de primaria. (Tesis de licenciatura)*. Perú: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.
https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/653939/Bellido_GJ.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Beltrán, J.; Sánchez, H. y Rico, M. (2021). *Aprendizaje divertido de programación con gamificación*. Ecuador: Scielo.
http://www.scielo.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1646-98952021000100017&lang=es
- Beltrán, M. (2017). El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. *Dialnet*, 8. <file:///C:/Users/MARCOS/Downloads/Dialnet-ElAprendizajeDelIdiomaInglesComoLenguaExtranjera-6119355.pdf>
- Carabelli, P. (2021). English for Academic Purposes Related to Dentistry: Analyzing the Reading Comprehension Process. *redalyc*, 17. Obtenido de

- Carrasco, S. (2009). *Metodología de investigación científica: Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Lima: San Marcos.
- Chiunti, M. (2021). *Gamificación para el desarrollo de competencia comunicativa en una segunda lengua (inglés) en estudiantes de Medicina de la Universidad Autónoma de Tlaxcala. (Tesis de maestría)*. México: Benemerita Universidad Autónoma de Puebla.
- Cubas, S. (2020). *Estrategia metodológica para desarrollar la competencia comunicativa oral en los estudiantes de inglés de negocios internacionales de una Universidad Privada de Lima. (Tesis de maestría)*. Perú: Universidad San Ignacio de Loyola.
http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9705/1/2020_Cubas-Cruz.pdf
- Dichev, C. & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *springeropen*, 36.
<https://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Escobedo, J. y Tobón, S. (2019). *Desarrollo de Competencias Comunicativas del Inglés desde la Socioformación*. México: Revista Científica Virtual Hexágono Pedagógico.
<https://revistas.curn.edu.co/index.php/hexagonopedagogico/article/view/1476>
- Folashade, M. (2020). EFL and Communicative Competence in English Language Teaching. *ResearchGate*, 8.
https://www.researchgate.net/publication/338611814_EFL_and_Communicative_Competence_in_English_Language_Teaching/link/5e2614e1299bf1031e27b624/download
- García, F. (2018). *Propuesta didáctica para el fortalecimiento de la competencia comunicativa en inglés mediante el método activo "Flipped Learning" en los estudiantes de grado sexto y séptimo del Colegio Bilingüe Montessori, Cali. (Tesis de maestría)*. Colombia: Universidad Nacional Abierta y a Distancia.

- <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/25562/fgarcias.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García, I.; Vecorena, N. y Velasco, E. (2019). El nivel de inglés alcanzado en quinto grado de secundaria en tres colegios públicos de Lima metropolitana. *Scielo*, 23.
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1019-94032019000200004
- García, N., Quevedo, N. y Cañizares, F. (2021). La enseñanza del inglés en entornos virtuales de aprendizaje en Uniandes - Santo Domingo, Ecuador. *Scielo*, 13.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442021000400066&lang=es
- Guzmán, D. y Moreno, J. (2018). The Use of Plotagon to Enhance the English Writing Skill in Secondary School Students. *Redalyc*, 15.
<https://www.redalyc.org/journal/1692/169257848010/>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014) *Metodología de la investigación* (5ª ed.). México D.F.: McGraw-Hill.
- Honorio, R. (2020). *Aplicación de la gamificación a través de la herramienta "Mentimer" con el fin de promover la participación de los estudiantes de niveles básicos de inglés en un Instituto Privado de Lima. (Tesis de maestría)*. Perú: Pontificia Universidad Católica del Perú.
https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/17920/HONORIO_VARGAS_ROSA_AMELIA%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Karakan, P.; Rachawieng, F.; Chionarai, N. y Yeeso, C. (2020). Communicative Linguistic Competence of English for International Communication Undergraduates on the Basis of the Common European Framework of Reference for Language. *Research article*, 26.
<https://so05.tci-thaijo.org/index.php/balajhss/article/view/246057/169197>
- Martínez, D. y Toscano, A. (2021). *La gamificación para la formación del profesional en ciencias de la información mediante las tecnologías de la información y la comunicación (Artículo Científico)*. Cuba: Scielo.

- http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442021000400007&lang=es
- Mendoza, R. y Saltos, M. (2021). *Gamificación para la enseñanza práctica y eficiente del inglés*. Ecuador: UNIVERSIDAD, CIENCIA y TECNOLOGÍA.
<https://www.uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/view/473/904>
- Ministerio de Educación. (2010). *Orientaciones para el trabajo pedagógico. Área de inglés*. Lima: Minedu.
<http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/4-otpingles2010.pdf>
- Ministerio de Educación. (2010). *Orientaciones para el trabajo pedagógico. Área de inglés*. Lima: Minedu.
<http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/4-otpingles2010.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional*. Lima: MINEDU.
- Ministerio de Educación. (2017). *Currículo Nacional*. Lima: MINEDU.
- Nieto, F. y Roldán, M. (2021). Gamification as Online Teaching Strategy During COVID-19: A Mini-Review|. *Front. Psychol.*, 9.
<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2021.648552/full>
- Ninatanta, M. (2019). *Competencia comunicativa y estrategias de aprendizaje metacognitivas de los estudiantes de Inglés de la Universidad Peruana Los Andes de Lima, 2019. (Tesis de maestría)*. Perú: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2622/TM%20CE-Du%204215%20N1%20-%20Ninatanta%20Castillo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ofosu, K. (2020). The Shift to Gamification in Education: A Review on Dominant Issues. *Sage Journals*, 25.
<https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/0047239520917629>
- Orihuela, P. (2019). *La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de Inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un Instituto de idiomas de Lima. (Tesis de licenciatura)*. Perú: Pontificia Universidad Católica del Perú.

https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14515/ORIHUELA_ARREDONDO_LA_GAMIFICACION_COMO ESTRATEGIA DE ENSE%3%91ANZA_EN_DOCENTES_DE_INGLES.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ortiz, A.; Jordán, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica. *Scielo*, 17.

<https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?lang=es&format=pdf>

Ozturk, C. y Korkmaz, O. (2020). The Effect of Gamification Activities on Students' Academic Achievements in Social Studies Course, Attitudes towards the Course and Cooperative Learning Skills. *Participatory Educational Research (PER)*, 15.

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1244229.pdf>

Padilla, R. y Caldera, J. (2021). *La gamificación como estrategia para la mejora de la grámatica del idioma inglés. (Artículo científico)*. México: Revista Ecuateconciencia.

<http://tecnocientifica.com.mx/educateconciencia/index.php/revistaeducate/article/view/402/570>

Peláez, I. (2020). *M-learning y su impacto en la competencia lingüística, aspecto de las competencias comunicativas de la lengua: caso idioma inglés en estudiantes de educación superior. (Tesis de maestría)*. México: Universidad Tecnológico de Monterrey.

<https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/636898/201016-TesisCompletaIrisCristinaPelaezVersionFinalPARA%20PUBLICAR.pdf?sequence=7&isAllowed=y>

Pérez, N. y Torres, H. (2021). *Estrategia didáctica apoyada en la gamificación para fortalecer la competencias comunicativa en el idioma inglés con estudiantes de decimo grado de la IED Betulia Tena Cundinamarca. (Tesis de maestría)*. Colombia: Universidad Cooperativa de Colombia.

https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/33349/1/2021_P%C3%A9rezTorres-gamificacion_competencia_aprendizaje.pdf

- Pérez, W., Quintero, S. y Sertuche, A. (2021). *Implementación de la Gamificación en el Aula de Inglés en el grado 9. (Tesis de maestría)*. Colombia: Universidad Santo Tomás.
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/37688/2021windyper ez%2Candreasertuche%2Csergioquintero.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pinto, F. (2020). *Uso de gamificación con las plataformas Kahoot, Quizizz y Duolingo y su relación con el rendimiento académico en el área de inglés en estudiantes de 5to de secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana 2020. (Tesis de licenciatura)*. Perú: Universidad Nacional San Agustín.
- Puentes, J. (2020). *Fortalecimiento de la competencia comunicativa de inglés, en los estudiantes de sexto grado del Instituto Caldas, a través de una estrategia didáctica mediada por las Tic. (Tesis de maestría)*. Colombia: Universidad Autónoma de Bucaramanga.
https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/12482/2020_Tesis_Johanna_Marcela_Puentes_Celis.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ramírez, L. (2020). *Uso de herramientas de gamificación como estrategias didácticas complementarias en la correcta acentuación ortográfica en estudiantes de 4to de secundaria de una Institución Educativa Pública de la Molina. (Tesis de licenciatura)*. Perú: Universidad San Ignacio de Loyola.
http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/10657/3/2020_RAM%c3%8dREZ%20RODR%c3%8dGUEZ.pdf
- Ratnaningsih, D.; Nofandii, F. y Purba, D. (2019). The Influence of Computer Assisted Language Learning (Call) to Improve English Speaking Skills. *Redalyc*, 6.
<https://www.redalyc.org/journal/5606/560662201043/>
- Reina, L. (2018). *Motivación, anclaje clave para la formación en competencias en lengua extranjera inglés, en los estudiantes de grado 305 de IEM San Juan Bautista de la Salle-Zipacquirá. (Tesis de maestría)*. Colombia: Universidad Sergio Arboleda.
<https://repository.usergioarboleda.edu.co/bitstream/handle/11232/1681/Moti>

- vacion%20anclaje%20para%20la%20formacion%20en%20competencias%20en%20lengua%20extranjera.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ricra, Y. (2019). *Estrategia didáctica para desarrollar la competencia comunicativa en estudiantes de Inglés de la Escuela de traducción e interpretación de una Universidad Privada. (Tesis de maestría)*. Perú: Universidad San Ignacio de Loyola.
http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8972/1/2019_Ricra-Lescano.pdf
- Romero, Y. y Pérez, A. (2021). *Fostering Citizenship and English Language Competences in Teenagers Through Task-Based Instruction*. Colombia: Scielo. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-07902021000200103&lang=es
- Saleh, S. (2018). Communicative Competence in English as a Foreign Language: Its Meaning and the Pedagogical Considerations for its Development. *ResearchGate*, 13.
https://www.researchgate.net/publication/324392820_Communicative_Competence_in_English_as_a_Foreign_Language_Its_Meaning_and_the_Pedagogical_Considerations_for_its_Development
- Sánchez, A.; Robles, S. y Pons, J. (2017). A gamification experience to improve engineering students performance through motivation. *Redalyc*, 13.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331151224004>
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2015) *Metodología y diseños en la investigación científica*. Perú: Business Suport Aneth SRL.
- Sánchez, M. (2019). *Gamificación: Una estrategia para la adquisición de vocabulario del idioma inglés nivel Pre-Intermedio. (Tesis de maestría)*. Ecuador: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
<https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/2261/1/76630.pdf>
- Siemens, G. (2005). *Conectivismo: el aprendizaje como creación de redes*. Espacio e-Learning.
<http://www.elearnspace.org/Articles/networks.htm>
- Smiderle, R. ; Rigo, S.; Marques, L.; Peçanha, J. & Jaques, P. (2020). The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on

- their personality traits. *springeropen*, 11.
<https://slejournal.springeropen.com/articles/10.1186/s40561-019-0098-x>
- Tamayo, D.; Varona, Z. y López, R. (2016). ¿Cómo desarrollar la competencia comunicativa en inglés desde el tratamiento didáctico a las Inteligencias Múltiples? *Redalyc*, 12.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=589166500002>
- Trejo, H. (2021). *Experiencia de gamificación para la enseñanza de un segundo idioma*. México: Scielo.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-12942020000400611&lang=es
- Villafuerte, J. (2019). *Tecnología de la Información y Comunicación y el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés de los futuros docentes de lengua extranjera de Ecuador: propuesta de intervención educativa. (Tesis doctoral)*. España: Universidad del País Vasco.
https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/35071/TESIS_VILLAFUERTE_HOLGUIN_JHONNY%20SAULO.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Villanueva, J. (2021). *Kahoot en la formación de la competencia comunicativa en estudiantes de inglés, en un instituto de educación superior, Lima, 2021. (Tesis de maestría)*. Perú: Universidad César Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/68770/Villanueva_SJS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Yufrizal, H. (2017). Teachers and students' perceptions of communicative competence in English as a foreign language in Indonesia. *Academic Journals*, 17. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1156258.pdf>
- Zampeta, N.; Nannan, X.; Hamari, J.; Karpouzis, K. y Assimakopoulos, V. (2020). The effect of challenge-based gamification on learning: An experiment in the context of statistics education. *ELSEVIER*, 14.
<https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1071581920300987?token=8B085FD75B8735199B26C41CC54E2D0DA0E0F3F78A7F73BBDB0C969E0F226CF2373D6D28BA2816EA7AC7BAF76905C084&originRegion=us-east-1&originCreation=20211229235701>

ANEXOS

Anexo 1 Matriz de consistencia

Título: La gamificación en la competencia comunicativa del inglés en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021																													
Autora: Yanina Elizabeth, Rojas Camacho																													
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE E INDICADORES																										
<p>Problema general</p> <p>¿Cuál es la influencia de la gamificación en la competencia comunicativa del inglés en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021?</p> <p>Problemas específicos:</p> <p>¿Cuál es la influencia de la gamificación en la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021?</p> <p>¿Cuál es la influencia de la gamificación en la competencia lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021?</p> <p>¿Cuál es la influencia de la gamificación en la competencia escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la influencia de la gamificación en la competencia comunicativa del inglés en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Determinar la influencia de la gamificación en la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021</p> <p>Determinar la influencia de la gamificación en la competencia lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021.</p> <p>Determinar la influencia de la gamificación en la competencia escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>La gamificación influyen significativamente en la competencia comunicativa del inglés en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>La gamificación influye significativamente en la competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021.</p> <p>La gamificación influye significativamente en la competencia lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021.</p> <p>La gamificación influye significativamente en la competencia escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">Variables</th> <th style="text-align: center;">Definición operacional</th> <th style="text-align: center;">Dimensiones</th> <th style="text-align: center;">Indicadores</th> <th style="text-align: center;">Ítems</th> <th style="text-align: center;">Escala de medición</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4" style="vertical-align: top;">Variable dependiente (VD): Competencia comunicativa del inglés</td> <td rowspan="4" style="vertical-align: top;">La competencia comunicativa del inglés abarca tres competencias según el Minedu (2016) las cuales son: Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera; Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera; Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera</td> <td rowspan="2" style="vertical-align: top;">Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera</td> <td style="text-align: center;">Obtiene información de textos orales en inglés</td> <td style="text-align: center;">23,24</td> <td rowspan="4" style="vertical-align: middle;">Inicio (0-10) Proceso (11-13) Logro esperado (14-17) Logro destacado (18- 20)</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Infiere información de textos orales</td> <td style="text-align: center;">25, 26</td> </tr> <tr> <td rowspan="2" style="vertical-align: top;">Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera</td> <td style="text-align: center;">Obtiene información del texto escrito</td> <td style="text-align: center;">1,2,3,4,5 6,7,8,9,10,11</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Infiere e interpreta información del texto</td> <td style="text-align: center;">12,13,14 15, 16, 17</td> </tr> <tr> <td rowspan="2" style="vertical-align: top;">Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera</td> <td style="text-align: center;">Adecúa el texto a la situación comunicativa</td> <td style="text-align: center;">18, 19</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</td> <td style="text-align: center;">20,21,22</td> </tr> </tbody> </table>	Variables	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Variable dependiente (VD): Competencia comunicativa del inglés	La competencia comunicativa del inglés abarca tres competencias según el Minedu (2016) las cuales son: Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera; Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera; Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Obtiene información de textos orales en inglés	23,24	Inicio (0-10) Proceso (11-13) Logro esperado (14-17) Logro destacado (18- 20)	Infiere información de textos orales	25, 26	Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Obtiene información del texto escrito	1,2,3,4,5 6,7,8,9,10,11	Infiere e interpreta información del texto	12,13,14 15, 16, 17	Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Adecúa el texto a la situación comunicativa	18, 19	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	20,21,22		
Variables	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición																								
Variable dependiente (VD): Competencia comunicativa del inglés	La competencia comunicativa del inglés abarca tres competencias según el Minedu (2016) las cuales son: Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera; Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera; Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Obtiene información de textos orales en inglés	23,24	Inicio (0-10) Proceso (11-13) Logro esperado (14-17) Logro destacado (18- 20)																								
			Infiere información de textos orales	25, 26																									
		Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Obtiene información del texto escrito	1,2,3,4,5 6,7,8,9,10,11																									
			Infiere e interpreta información del texto	12,13,14 15, 16, 17																									
Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Adecúa el texto a la situación comunicativa	18, 19																											
	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	20,21,22																											

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	Estadística		
<p>ENFOQUE: El enfoque es el cuantitativo</p> <p>TIPO: Este estudio es de tipo aplicada</p> <p>DISEÑO: El diseño es preexperimental</p>	<p>Población: Conformada por 129 estudiantes del VI ciclo, distribuidos en cuatro aulas entre los grados de primero y segundo grado del nivel avanzado del CEBA.</p> <p>Muestra: La muestra fue hallada bajo el muestreo no probabilístico y estuvo constituida por 44 estudiantes que participan de manera activa, del segundo grado de avanzado, estos fueron seleccionados bajo los siguientes criterios de selección: Estudiantes que acepten ser parte del estudio. Estudiantes que estén presentes en el pretest y posttest Estudiantes que participen del tratamiento experimental en base a la gamificación. Por lo tanto, la unidad de análisis son los 44 estudiantes que se encuentran 24 mujeres y 20 varones con edades entre 14 y 40 años.</p>	<p>Instrumento de la variable competencia comunicativa del inglés Ficha técnica:</p> <ol style="list-style-type: none"> Nombre del instrumento: Prueba escrita de la competencia comunicativa del inglés Autor: Yanina Rojas Camacho - Universidad Cesar Vallejo Año: 2021 Objetivo: Conocer el nivel de la competencia comunicativa del inglés en estudiantes entre los grados de primero y segundo grado del nivel avanzado del CEBA. Normativos – información <ul style="list-style-type: none"> Su finalidad es académica Anónima Objetividad y honestidad Solo se acepta una respuesta Usuarios 44 estudiantes Unidad de análisis: Estudiantes entre los grados de primero y segundo grado del nivel avanzado del CEBA. Modo de aplicación: <ul style="list-style-type: none"> Conformado por 26 ítems, divididos en cinco dimensiones, con una escala binomial. Tiempo de desarrollo son 40 minutos Estructura: La estructura es la siguiente: Competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera Competencia lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera Competencia escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua 	<p>DESCRIPTIVA Se usarán tablas de frecuencias y gráficos estadísticos con gráfico de barras,</p> <p>INFERENCIAL: La estadística inferencial planteada a través del estadístico no paramétrico para muestras relacionadas de los rangos con signo de Wilcoxon a través del cual se contrastan las hipótesis estadísticas.</p>		

Anexo 2

Matriz de operacionalización de variables

Variables	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Variable dependiente (VD): Competencia comunicativa del inglés	La competencia comunicativa del inglés abarca tres competencias según el Minedu (2016) las cuales son: Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera; Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera; Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Obtiene información de textos orales en inglés	23,24	Inicio (0-10) Proceso (11-13) Logro esperado (14-17) Logro destacado (18- 20)
			Infiere información de textos orales	25, 26	
		Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Obtiene información del texto escrito	1,2,3,4,5 6,7,8,9,10,11	
			Infiere e interpreta información del texto	12,13,14 15, 16, 17	
		Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera	Adecúa el texto a la situación comunicativa	18, 19	
			Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	20,21,22	

Nota: Esta tabla muestra las dimensiones e indicadores de la variable dependiente.

Anexo 3
Instrumento de recolección de datos

TEST

FULL NAME: _____

GRADE AND SECTION: _____

VOCABULARY: MARCA LA OPCION CORRECTA (1/2 pt c/u)

1. CHIPS

a



b



c



d



2. CUCUMBER

a



b



c



d



3. ONIONS

a



b



c



d



4. BREAD

a



b



c



d



5. OLIVES

a



b



c



d



6. CHEESE

a



b



c



d



7. LETTUCE

a



b



c



d



8. TOMATO SAUCE

a



b



c



d



9. SANDWICH

a



b



c



d



10. CHICKEN

a



b



c



d



11. MUSHROOMS

a



b



c



d



12. WRITE THE INGREDIENTS THAT THE SANDWICH HAS..... (1 pt)



MY SANDWICH HAS BREAD AND.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

GRAMMAR: Marca la alternativa correcta. (1/2 pt c/u)

13. There areapples on the table.

- a. some**
- b. any**

14. There aren'teggs in the refrigerator.

- a. some**
- b. any**

15. There isn't..... milk in the carton.

- a. some**
- b. any**

16. There is..... mustard in the jar.

- a. some**
- b. any**

17. There aren'tonions in this stew.

- a. some**
- b. any**

MARCA LA RESPUESTA: (1/2 pt c/u)

18. Is there any bread?

- a. Yes, there are.**
- b. Yes, there is.**
- c. No, there isn't.**



19. Are there any onions?

- a. Yes, there are.**
- b. Yes, there is.**
- c. No, there isn't.**



ESCRIBE LA PREGUNTA: (2pts c/u)

20. _____ ?

No, there isn't any cake.

21. _____ ?

Yes, there are some cucumbers.

22. _____ ?

Yes, there is some cheese.

LISTENING

**MIRA Y ESCUCHA CUIDADOSAMENTE EL VIDEO LUEGO
MARCAR LAS ALTERNATIVAS CORRECTAS. (1pt c/u)**



23. Mom wants for dessert

a. chocolate cake

b. ice cream

24. The girl wants chicken soup and

a. lasagna

b. fruit

25. What's the daughter's name?

.....

26. What's the son's name?

.....

**¡Muchas gracias por tu
participación!**



Thank you!

Anexo 4

Ficha técnica del del instrumento

Ficha técnica:

1. Nombre del instrumento:
Prueba escrita de la competencia comunicativa del inglés
2. Autor:
Mg. Yanina Rojas Camacho - Universidad Cesar Vallejo
3. Año:
2021
4. Objetivo:
Conocer el nivel de la competencia comunicativa del inglés en estudiantes entre los grados de primero y segundo grado del nivel avanzado del CEBA.
5. Normativos – información
 - Su finalidad es académica
 - Anónima
 - Objetividad y honestidad
 - Solo se acepta una respuesta
6. Usuarios
44 estudiantes
7. Unidad de análisis:
Estudiantes entre los grados de primero y segundo grado del nivel avanzado del CEBA.
8. Modo de aplicación:
 - Conformado por 26 ítems, divididos en cinco dimensiones, con una escala binomial.
 - Tiempo de desarrollo son 40 minutos
9. Estructura:
La estructura es la siguiente:
Competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera
Competencia lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera

Competencia escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera

10. Escala valorativa

Tabla

Escala valorativa de la prueba

Alternativa	Valor
Correcto	1
Incorrecto	0

Anexo 5

Estadísticos de confiabilidad

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	10	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,827	26

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	10,4000	6,044	-,021	,848
VAR00002	11,2000	6,178	,000	,828
VAR00003	11,2000	6,178	,000	,828
VAR00004	11,2000	6,178	,000	,828
VAR00005	10,4000	4,711	,704	,408
VAR00006	10,3000	5,344	,502	,468
VAR00007	10,8000	4,844	,469	,444
VAR00008	10,9000	4,989	,443	,488
VAR00009	11,0000	6,444	-,208	,878
VAR00010	10,8000	5,956	-,018	,886
VAR00011	10,9000	6,100	-,065	,862
VAR00012	10,4000	4,933	,569	,436
VAR00013	10,5000	6,944	-,393	,620
VAR00014	10,2000	6,178	,000	,828
VAR00015	11,2000	6,178	,000	,828
VAR00016	11,2000	6,178	,000	,828
VAR00017	11,2000	6,178	,000	,828
VAR00018	10,2000	6,178	,000	,828
VAR00019	10,7000	5,789	,044	,844
VAR00020	10,6000	5,156	,322	,480
VAR00021	10,4000	6,044	-,021	,848
VAR00022	11,2000	6,178	,000	,828
VAR00023	11,2000	6,178	,000	,828
VAR00024	11,2000	6,178	,000	,828
VAR00025	10,4000	4,711	,704	,408
VAR00026	10,3000	5,344	,502	,468

Anexo 6

Formatos de validación



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE APRENDIZAJE MATEMÁTICO (ver anexo items)

N°	DIMENSIONES / INDICADOR PRECISADO	/items (ver anexo)	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
			Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Lee diversos tipos de texto en inglés como lengua extranjera.								
1	Obtiene información del texto escrito: identifica el sentido global del texto y el nuevo vocabulario.	01	X		X		X		
2	Obtiene información del texto escrito: identifica el sentido global del texto y el nuevo vocabulario.	02	X		X		X		
3	Obtiene información del texto escrito: identifica el sentido global del texto y el nuevo vocabulario.	03	X		X		X		
4	Obtiene información del texto escrito: identifica el sentido global del texto y el nuevo vocabulario.	04	X		X		X		
5	Obtiene información del texto escrito: identifica el sentido global del texto y el nuevo vocabulario.	05	X		X		X		
6	Obtiene información del texto escrito: identifica el sentido global del texto y el nuevo vocabulario.	06	X		X		X		
7	Obtiene información del texto escrito: identifica el sentido global del texto y el nuevo vocabulario.	07	X		X		X		
8	Obtiene información del texto escrito: identifica el sentido global del texto y el nuevo vocabulario.	08	X		X		X		
9	Obtiene información del texto escrito: identifica el sentido global del texto y el nuevo vocabulario.	09	X		X		X		
10	Obtiene información del texto escrito: identifica el sentido global del texto y el nuevo vocabulario.	10	X		X		X		
11	Obtiene información del texto escrito: identifica el sentido global del texto y el nuevo vocabulario.	11	X		X		X		
12	Infiere e interpreta información del texto escrito: la información implícita.	12	X		X		X		
13	Infiere e interpreta información del texto escrito: infiere significados a partir del contexto	13	X		X		X		
14	Infiere e interpreta información del texto escrito: infiere significados a partir del contexto	14	X		X		X		
15	Infiere e interpreta información del texto escrito: infiere significados a partir del contexto	15	X		X		X		
16	Infiere e interpreta información del texto escrito: infiere significados a partir del contexto	16	X		X		X		
17	Infiere e interpreta información del texto escrito: infiere significados a partir del contexto	17	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.								
18	Adecua el texto a la situación comunicativa: selecciona información pertinente								
19	Adecua el texto a la situación comunicativa: selecciona información pertinente	19	X		X		X		
20	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada: elabora la estructura de un texto.	20	X		X		X		
21	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada: elabora la estructura de un texto.	21	X		X		X		
22	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada: elabora la estructura de un texto.	22	X		X		X		
	DIMENSION 3: Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera								
23	Infiere información de textos orales en inglés: discrimina ideas principales y secundarias	23	X		X		X		

22	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada: elabora la estructura de un texto.	22	X		X		X		
DIMENSION 3: Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera			Si	No	Si	No	Si	No	
23	Infiere información de textos orales en inglés: discrimina ideas principales y secundarias	23	X		X		X		
24	Infiere información de textos orales en inglés: discrimina ideas principales y secundarias	24	X		X		X		
25	Infiere e interpreta información de textos orales: Identifica información específica de textos orales.	25	X		X		X		
26	Infiere e interpreta información de textos orales: Identifica información específica de textos orales.								

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dra. Garro Aburto, Luzmila Lourdes

DNI: 09469026

Especialidad del validador: Doctora en Educación

14 de setiembre del 2021

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



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE APRENDIZAJE MATEMÁTICO (ver anexo ítems)

Nº	DIMENSIONES / INDICADOR PRECISADO	Ítems (ver anexo)	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
			Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Lee diversos tipos de texto en inglés como lengua extranjera.		Si	No	Si	No	Si	No	
1	Obtiene información del texto escrito: identifica el sentido global del texto y el nuevo vocabulario.	01	X		X		X		
2	Obtiene información del texto escrito: identifica el sentido global del texto y el nuevo vocabulario.	02	X		X		X		
3	Obtiene información del texto escrito: identifica el sentido global del texto y el nuevo vocabulario.	03	X		X		X		
4	Obtiene información del texto escrito: identifica el sentido global del texto y el nuevo vocabulario.	04	X		X		X		
5	Obtiene información del texto escrito: identifica el sentido global del texto y el nuevo vocabulario.	05	X		X		X		
6	Obtiene información del texto escrito: identifica el sentido global del texto y el nuevo vocabulario.	06	X		X		X		
7	Obtiene información del texto escrito: identifica el sentido global del texto y el nuevo vocabulario.	07	X		X		X		
8	Obtiene información del texto escrito: identifica el sentido global del texto y el nuevo vocabulario.	08	X		X		X		
9	Obtiene información del texto escrito: identifica el sentido global del texto y el nuevo vocabulario.	09	X		X		X		
10	Obtiene información del texto escrito: identifica el sentido global del texto y el nuevo vocabulario.	10	X		X		X		
11	Obtiene información del texto escrito: identifica el sentido global del texto y el nuevo vocabulario.	11	X		X		X		
12	Infiere e interpreta información del texto escrito: la información implícita.	12	X		X		X		
13	Infiere e interpreta información del texto escrito: infiere significados a partir del contexto	13	X		X		X		
14	Infiere e interpreta información del texto escrito: infiere significados a partir del contexto	14	X		X		X		
15	Infiere e interpreta información del texto escrito: infiere significados a partir del contexto	15	X		X		X		
16	Infiere e interpreta información del texto escrito: infiere significados a partir del contexto	16	X		X		X		
17	Infiere e interpreta información del texto escrito: infiere significados a partir del contexto	17	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.		Si	No	Si	No	Si	No	
18	Adecua el texto a la situación comunicativa: selecciona información pertinente								
19	Adecua el texto a la situación comunicativa: selecciona información pertinente	19	X		X		X		
20	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada: elabora la estructura de un texto.	20	X		X		X		
21	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada: elabora la estructura de un texto.	21	X		X		X		
22	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada: elabora la estructura de un texto.	22	X		X		X		
	DIMENSION 3: Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera		Si	No	Si	No	Si	No	
23	Infiere información de textos orales en inglés: discrimina ideas principales y secundarias	23	X		X		X		

21	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada: elabora la estructura de un texto.	21	X		X		X		
22	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada: elabora la estructura de un texto.	22	X		X		X		
DIMENSION 3: Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera			Si	No	Si	No	Si	No	
23	Infiere información de textos orales en inglés: discrimina ideas principales y secundarias	23	X		X		X		
24	Infiere información de textos orales en inglés: discrimina ideas principales y secundarias	24	X		X		X		
25	Infiere e interpreta información de textos orales: Identifica información específica de textos orales	25	X		X		X		
26	Infiere e interpreta información de textos orales: Identifica información específica de textos orales								

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador: Dra Chávez Campó Soledad Mirella - DNI: 70069207

Especialidad del validador: Doctora 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

14 de ~~setiembre~~ ~~del~~ 2021



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE APRENDIZAJE MATEMÁTICO (ver anexo ítems)

Nº	DIMENSIONES / INDICADOR PRECISADO	/ítems (ver anexo)	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
			Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Lee diversos tipos de texto en inglés como lengua extranjera.								
1	Obtiene información del texto escrito: identifica el sentido global del texto y el nuevo vocabulario.	01	X		X		X		
2	Obtiene información del texto escrito: identifica el sentido global del texto y el nuevo vocabulario.	02	X		X		X		
3	Obtiene información del texto escrito: identifica el sentido global del texto y el nuevo vocabulario.	03	X		X		X		
4	Obtiene información del texto escrito: identifica el sentido global del texto y el nuevo vocabulario.	04	X		X		X		
5	Obtiene información del texto escrito: identifica el sentido global del texto y el nuevo vocabulario.	05	X		X		X		
6	Obtiene información del texto escrito: identifica el sentido global del texto y el nuevo vocabulario.	06	X		X		X		
7	Obtiene información del texto escrito: identifica el sentido global del texto y el nuevo vocabulario.	07	X		X		X		
8	Obtiene información del texto escrito: identifica el sentido global del texto y el nuevo vocabulario.	08	X		X		X		
9	Obtiene información del texto escrito: identifica el sentido global del texto y el nuevo vocabulario.	09	X		X		X		
10	Obtiene información del texto escrito: identifica el sentido global del texto y el nuevo vocabulario.	10	X		X		X		
11	Obtiene información del texto escrito: identifica el sentido global del texto y el nuevo vocabulario.	11	X		X		X		
12	Infiere e interpreta información del texto escrito: la información implícita.	12	X		X		X		
13	Infiere e interpreta información del texto escrito: infiere significados a partir del contexto	13	X		X		X		
14	Infiere e interpreta información del texto escrito: infiere significados a partir del contexto	14	X		X		X		
15	Infiere e interpreta información del texto escrito: infiere significados a partir del contexto	15	X		X		X		
16	Infiere e interpreta información del texto escrito: infiere significados a partir del contexto	16	X		X		X		
17	Infiere e interpreta información del texto escrito: infiere significados a partir del contexto	17	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.		Si	No	Si	No	Si	No	
18	Adecua el texto a la situación comunicativa: selecciona información pertinente								
19	Adecua el texto a la situación comunicativa: selecciona información pertinente	19	X		X		X		
20	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada: elabora la estructura de un texto.	20	X		X		X		
21	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada: elabora la estructura de un texto.	21	X		X		X		
22	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada: elabora la estructura de un texto.	22	X		X		X		
	DIMENSION 3: Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera		Si	No	Si	No	Si	No	
23	Infiere información de textos orales en inglés: discrimina ideas principales y secundarias	23	X		X		X		

24	Infiere información de textos orales en inglés: discrimina ideas principales y secundarias	24	X		X		X	
25	Infiere e interpreta información de textos orales: Identifica información específica de textos orales.	25	X		X		X	
26	Infiere e interpreta información de textos orales: Identifica información específica de textos orales.							

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dra. Liliana Isabel Castillo Vento DNI:07670812

Especialidad del validador: Doctora en Educación

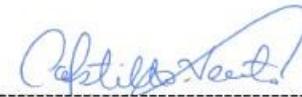
14 de setiembre del 2021

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



Firma del Experto Informante.

Anexo 7

Tabulación de datos

GRUPO EXPERIMENTAL PRETEST

	i1	i2	i3	i4	i5	i6	i7	i8	i9	i10	i11	i12	i13	i14	i15	i16	i17	i18	i19	i20	i21	i22	i23	i24	i25	i26	
1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	
2	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1
3	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1
4	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1
5	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1
6	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1
7	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1
8	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1
9	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1
10	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1
11	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1
12	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1
13	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1
14	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1
15	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0
16	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0
17	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1
18	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1
19	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1
20	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1
21	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1
22	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1
23	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1
24	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1
25	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0
26	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1
27	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1
28	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1
29	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1
30	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0
31	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0
32	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1
33	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0
34	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1
35	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1

36	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1
37	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1
38	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1
39	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0
40	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0
41	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1
42	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1
43	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1
44	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1

GRUPO EXPERIMENTAL POSTEST

	i1	i2	i3	i4	i5	i6	i7	i8	i9	i10	i11	i12	i13	i14	i15	i16	i17	i18	i19	i20	i21	i22	i23	i24	i25	i26
1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2		0	1	1	0	1	1	1	1		0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
3	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
4	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
6	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
8	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
11	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
12	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
13	0		0	0	1	1	1	1	1	0		0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
16	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
17	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
18	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0
19	0		1	1	1	1	1	1	1	0		1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
22	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
23		0	1	1	0	1	1	1	1		0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
24	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
25	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
26	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
27	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
28	0		0	0	1	1	1	1	1	0		0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
30	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
31	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
32	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
33	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
34		0	1	1	0	1	1	1	1		0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
35	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
36	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

37	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
38	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
39	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
40	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
41	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
42	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0
43	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
44	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1



“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de independencia”

Lima, 20 de setiembre del 2021

Carta de Presentación N° 088- 2021 – UCV – VA – EPG – F05L04/J

SR (A)

JORGE ROCA NUÑEZ

CEBA “EDELMIRA DEL PANDO”

DIRECTOR

De nuestra consideración:

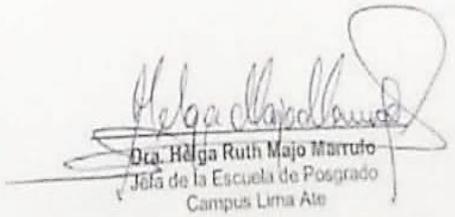
Es grato dirigirme a usted, para presentar a ROJAS CAMACHO, YANINA ELIZABETH

N° 42828364 y código de matrícula N° 7000903581 estudiante del programa de Doctorado de Educación quien se encuentra desarrollando el trabajo de investigación (tesis):

La gamificación en la competencia comunicativa del inglés en estudiantes de educación básica alternativa ATE – 2021

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

Atentamente.



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



21-09-2021

Anexo 9
Sesiones



PERÚ

Ministerio
de Educación

ÁREA CURRICULAR DE INGLÉS

SESIONES DEL 01 AL 12



LEARNING SESSION N° 01 "FABULOUS FOOD"

I. INFORMATIONAL DATA

1. CEBA	:	"Edelmira del Pando"
2. Director	:	Mg. Jorge, Roca Núñez
3. Área Curricular	:	Inglés
4. Professor of the area	:	Mg. Yanina Rojas Camacho
5. Hours	:	2 horas
6. Level and grade	:	2º grado - Avanzado
7. Date	:	20- 09- 2021

II. I. CROSS-CUTTING APPROACHES

APPROACH	VALUES	ATTITUDES
INTERCULTURAL APPROACH	Respect for cultural identity	Students recognize the value of students' diverse cultural identities and relationships of belonging.

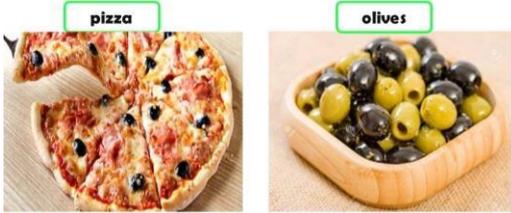
III. TRANSVERSAL COMPETENCES

COMPETENCE	CAPABILITIES	PERFORMANCE STANDARD
It develops in virtual environments generated by ICT	Customize in virtual environments	Access virtual platforms (Google Meet) through a mobile device or laptop to develop learning in the area of science, technology and health in a relevant and responsible manner.
Manage your learning autonomously.	Define learning goals	Determines viable learning goals associated with their knowledge, learning style, skills and attitudes for the achievement of their task and asks questions in a reflective manner.

IV. LEARNING PURPOSE

COMPETENCES	CAPABILITIES	PERFORMANCE
Read various types of texts in English as a foreign language.	Obtains information from the written text	Identifies explicit, relevant and complementary information, distinguishing scattered details in the text that contain some complex elements in their structure and everyday vocabulary, in different types of texts written in English.

V. DIDACTIC SEQUENCE

MOMENTS	ACTIVITIES	MATERIALS OR RESOURCES	TIME
<p>BEGINNING</p>	<p>The teacher begins the session by welcoming the students, then reminds them of the rules of coexistence in the virtual classroom..</p>  <p>Motivation: We analyze the Images! They analyze images of food.</p>  <p>Previous knowledge: After looking at the images, ask yourself the following questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ What do you think the topic of the session is about? ▪ How many types of food do you see in the picture? <p>Problematization</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ What do you understand by healthy food? 	<p>Flash cards</p>	<p>2 MIN</p> <p>10 MIN</p>
<p>CLASS DEVELOPMENT</p>	<p>Information Presentation Then they read a short text and then answer 3 short questions.</p> <p>How are you going to help Remi? I'm going to help Remi to fill the fridge choosing the food I like.</p> <p>What are you going to describe? I'm going to describe the food there is in the fridge.</p> <p>Does the food have to be awful and unhealthy? No, it doesn't. It has to be delicious and healthy.</p> <p>We read our goal of the session! I will learn vocabulary about food and tell my classmates the food I like and don't like.</p> <p>We introduce the new vocabulary and practice the sentences that express what we like and what we don't like using the verb like and don't like.</p>  <p>I like _____, but I don't like _____.</p>	<p>Short reading with posed questions.</p> <p>Quizz Platform</p>	<p>68 MIN</p>

LEARNING SESSION N° 02 "FABULOUS FOOD"

I. INFORMATIONAL DATA

1. CEBA	:	"Edelmira del Pando"
2. Director	:	Mg. Jorge, Roca Núñez
3. Área Curricular	:	Inglés
4. Professor of the area	:	Mg. Yanina Rojas Camacho
5. Hours	:	2 horas
6. Level and grade	:	2º grado - Avanzado
7. Date	:	27- 09- 2021

II. I. CROSS-CUTTING APPROACHES

APPROACH	VALUES	ATTITUDES
INTERCULTURAL APPROACH	Respect for cultural identity	Students recognize the value of students' diverse cultural identities and relationships of belonging.

III. TRANSVERSAL COMPETENCES

COMPETENCE	CAPABILITIES	PERFORMANCE STANDARD
It develops in virtual environments generated by ICT	Customize in virtual environments	Access virtual platforms (Google Meet) through a mobile device or laptop to develop learning in the area of science, technology and health in a relevant and responsible manner.
Manage your learning autonomously.	Define learning goals	Determines viable learning goals associated with their knowledge, learning style, skills and attitudes for the achievement of their task and asks questions in a reflective manner.

IV. LEARNING PURPOSE

COMPETENCES	CAPABILITIES	PERFORMANCE
Write various types of texts in English as a foreign language.	Adapt the text to the communicative situation.	Adapts the text written in English to the communicative situation considering the text type, some characteristics of the discursive genre, the format, the support and the purpose.

LEARNING SESSION N° 03 "FABULOUS FOOD"

I. INFORMATIONAL DATA

1. CEBA	:	"Edelmira del Pando"
2. Director	:	Mg. Jorge, Roca Núñez
3. Área Curricular	:	Inglés
4. Professor of the area	:	Mg. Yanina Rojas Camacho
5. Hours	:	2 horas
6. Level and grade	:	2º grado - Avanzado
7. Date	:	04- 10- 2021

VI. I. CROSS-CUTTING APPROACHES

APPROACH	VALUES	ATTITUDES
INTERCULTURAL APPROACH	Respect for cultural identity	Students recognize the value of students' diverse cultural identities and relationships of belonging.

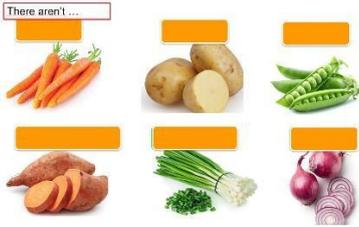
VII. TRANSVERSAL COMPETENCES

COMPETENCE	CAPABILITIES	PERFORMANCE STANDARD
It develops in virtual environments generated by ICT	Customize in virtual environments	Access virtual platforms (Google Meet) through a mobile device or laptop to develop learning in the area of science, technology and health in a relevant and responsible manner.
Manage your learning autonomously.	Define learning goals	Determines viable learning goals associated with their knowledge, learning style, skills and attitudes for the achievement of their task and asks questions in a reflective manner.

VIII. LEARNING PURPOSE

COMPETENCES	CAPABILITIES	PERFORMANCE
Write various types of texts in English as a foreign language.	Adapt the text to the communicative situation.	Adapts the text written in English to the communicative situation considering the text type, some characteristics of the discursive genre, the format, the support and the purpose.

IX. DIDACTIC SEQUENCE

MOMENTS	ACTIVITIES	MATERIALS OR RESOURCES	TIME
<p>BEGINNING</p>	<p>The teacher begins the session by welcoming the students, then reminds them of the rules of coexistence in the virtual classroom.</p>  <p>Motivation: The teacher remembers what was worked on in the previous session. What are we dealing with? Remember? And she invites them to play a game at https://wordwall.net to remember the vocabulary learned. We analyze the images and choose the right option!</p>  <p>Previous knowledge: After playing, ask yourself the following questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ What do you think the topic of today's session is about? ▪ What grammatical structure do you use when you want to express that there are some things in the kitchen? <p>Problematization</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ What do you understand by healthy food? 	<p>Flash cards</p> <p>Kahoot Platform</p>	<p>2 MIN</p> <p>10 MIN</p>
<p>CLASS DEVELOPMENT</p>	<p>Information Presentation The teacher explains the objective of the session: I will learn vocabulary about food and tell my classmates the ingredients there aren't in a Juane. Then show the negative sentences with there isn't and there aren't.</p>  <p>Time to reinforce what you have learned by playing! https://quizizz.com</p>  <p>Let's analyze! We analyze how sentences are written correctly in the affirmative form using there isn't and there aren't.</p>	<p>Short reading with posed questions.</p> <p>Quizizz Platform</p>	<p>68 MIN</p>

	<p style="text-align: center;">There are + plural countable nouns</p> <p>Plural</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. There are potatoes but there aren't onions. 2. There are mushrooms but there aren't tomatoes. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>Sweet potatoes</p>  <p>There are sweet potatoes.</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Potatoes</p>  <p>There are potatoes.</p> </div> </div> <p>Organize the information To find out which elements are NOT in a place, we use there isn't and there aren't as follows:</p> <p>What food is there in this Juane? There is an egg. There is hen.</p> <p>What food isn't there in this Juane? There isn't fish. There aren't tomatoes.</p> 	Flash cards																									
CLOSING	<p>I EVALUATE MY LEARNING</p> <p>What food is there in this ceviche? There is corn. There are red peppers.</p> <p>What food is there in this ceviche? There isn't chicken. There aren't potatoes.</p>  <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr style="background-color: #f4a460;"> <th style="padding: 5px;">Criterios</th> <th style="padding: 5px;">Lo logré</th> <th style="padding: 5px;">En proceso de logrado</th> <th style="padding: 5px;">¿Cómo puedo hacer para lograr mis aprendizajes?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px;">Usé THERE IS, THERE ISN'T, THERE ARE and THERE AREN'T.</td> <td style="width: 40px;"></td> <td style="width: 40px;"></td> <td style="width: 40px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Usé oraciones completas para responder.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Usé el vocabulario aprendido.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>WE REFLECT</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="background-color: #f2f2f2;"> <th style="padding: 5px;">QUESTIONS</th> <th style="padding: 5px;">ANSWERS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px;">What have I learned by doing this activity?</td> <td style="width: 40px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">¿Para qué te sirve aprender el uso del there is, isn't, are y aren't?</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">What difficulties did you have? How did you get over them?</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> 	Criterios	Lo logré	En proceso de logrado	¿Cómo puedo hacer para lograr mis aprendizajes?	Usé THERE IS, THERE ISN'T, THERE ARE and THERE AREN'T .				Usé oraciones completas para responder.				Usé el vocabulario aprendido.				QUESTIONS	ANSWERS	What have I learned by doing this activity?		¿Para qué te sirve aprender el uso del there is, isn't, are y aren't?		What difficulties did you have? How did you get over them?		<p>Self-Assessment and Reflection Worksheet</p> <p>Jamboard Platform</p> <p>Nearpod Platform</p>	10 MIN
Criterios	Lo logré	En proceso de logrado	¿Cómo puedo hacer para lograr mis aprendizajes?																								
Usé THERE IS, THERE ISN'T, THERE ARE and THERE AREN'T .																											
Usé oraciones completas para responder.																											
Usé el vocabulario aprendido.																											
QUESTIONS	ANSWERS																										
What have I learned by doing this activity?																											
¿Para qué te sirve aprender el uso del there is, isn't, are y aren't?																											
What difficulties did you have? How did you get over them?																											



Felix

M^o JOSÉ FELIX ROCA MUÑOZ
DIRECTOR DE CABA
EDELMIIRA DEL PANDO

VºBº DIRECCIÓN

Yanina

PROFESSOR OF THE AREA

LEARNING SESSION N° 04 "FABULOUS FOOD"

I. INFORMATIONAL DATA

1. CEBA	:	"Edelmira del Pando"
2. Director	:	Mg. Jorge, Roca Núñez
3. Área Curricular	:	Inglés
4. Professor of the area	:	Mg. Yanina Rojas Camacho
5. Hours	:	2 horas
6. Level and grade	:	2º grado - Avanzado
7. Date	:	11- 10- 2021

II. I. CROSS-CUTTING APPROACHES

APPROACH	VALUES	ATTITUDES
INTERCULTURAL APPROACH	Respect for cultural identity	Students recognize the value of students' diverse cultural identities and relationships of belonging.

III. TRANSVERSAL COMPETENCES

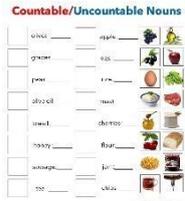
COMPETENCE	CAPABILITIES	PERFORMANCE STANDARD
It develops in virtual environments generated by ICT	Customize in virtual environments	Access virtual platforms (Google Meet) through a mobile device or laptop to develop learning in the area of science, technology and health in a relevant and responsible manner.
Manage your learning autonomously.	Define learning goals	Determines viable learning goals associated with their knowledge, learning style, skills and attitudes for the achievement of their task and asks questions in a reflective manner.

IV. LEARNING PURPOSE

COMPETENCES	CAPABILITIES	PERFORMANCE
Read various types of texts in English as a foreign language.	Obtains information from the written text	Identifies explicit, relevant and complementary information, distinguishing scattered details in the text that contain some complex elements in their structure and everyday vocabulary, in different types of texts written in English.

V. DIDACTIC SEQUENCE

MOMENTS	ACTIVITIES	MATERIALS OR RESOURCES	TIME
<p>BEGINNING</p>	<p>The teacher begins the session by welcoming the students, then reminds them of the rules of coexistence in the virtual classroom.</p> <div data-bbox="352 282 842 443" style="text-align: center;"> </div> <p>Motivation: The teacher remembers what was worked on in the previous session. What are we dealing with? Remember? And she invites them to develop a game at https://quizizz.com to remember what they learned in the previous class. We analyze the images and choose the right option!</p> <div data-bbox="421 667 756 882" style="text-align: center;"> </div> <p>Previous knowledge: After playing, ask yourself the following questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ What do you think the topic of today's session is about? ▪ What grammatical structure do you use when you want to express that there are or there are not some typical dishes? <p>Problematization</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ What ingredients are the most used in your community to prepare their typical dishes? 	<p>Flash cards</p> <p>Quizizz Platform</p>	<p>2 MIN</p> <p>10 MIN</p>
<p>CLASS DEVELOPMENT</p>	<p>Information Presentation The teacher explains the objective of the session: <i>I will write sentences with countable and uncountable nouns about food.</i> Then the nouns are classified between countable and non-countable.</p> <div data-bbox="464 1357 831 1576" style="text-align: center;"> </div> <p>Let's analyze! We analyze what are the differences between countable and uncountable nouns.</p> <div data-bbox="347 1664 762 1966" style="text-align: center;"> </div> <p>Time to reinforce what you have learned by pl https://liveworksheets.com</p> <div data-bbox="762 1765 948 2033" style="text-align: center;"> </div>	<p>Slides.</p> <p>Liveworksheets Platform</p>	<p>68 MIN</p>

	<p>Organize the information</p> <p>Students enter the platform and drag food to their respective names then write the C if they are countable and the U if they are not countable.</p> 	Liveworksheets Plataform																					
<p>CLOSING</p>	<p>I EVALUATE MY LEARNING</p> <p>Look at the pictures and match the countable and uncountable nouns.</p> <table border="1" data-bbox="347 488 1043 786"> <thead> <tr> <th>Crterios</th> <th>Lo logré</th> <th>En proceso de logrado</th> <th>¿Cómo puedo hacer para lograr mis aprendizajes?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Identifican los alimentos en inglés.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Identifican a los sustantivos contables e incontables</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>WE REFLECT</p> <table border="1" data-bbox="347 891 1043 1122"> <thead> <tr> <th>QUESTIONS</th> <th>ANSWERS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>What have I learned from doing this session?</td> <td></td> </tr> <tr> <td>What is the use of learning the difference between countable and uncountable?</td> <td></td> </tr> <tr> <td>What difficulties did you have? How did you get over them?</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> 	Crterios	Lo logré	En proceso de logrado	¿Cómo puedo hacer para lograr mis aprendizajes?	Identifican los alimentos en inglés.				Identifican a los sustantivos contables e incontables				QUESTIONS	ANSWERS	What have I learned from doing this session?		What is the use of learning the difference between countable and uncountable?		What difficulties did you have? How did you get over them?		<p>Self-Assessment and Reflection Worksheet</p> <p>Jamboard Platform</p> <p>Nearpod Plataform</p>	<p>10 MIN</p>
Crterios	Lo logré	En proceso de logrado	¿Cómo puedo hacer para lograr mis aprendizajes?																				
Identifican los alimentos en inglés.																							
Identifican a los sustantivos contables e incontables																							
QUESTIONS	ANSWERS																						
What have I learned from doing this session?																							
What is the use of learning the difference between countable and uncountable?																							
What difficulties did you have? How did you get over them?																							



M. JORGE FÉLIX RÓCA MUÑOZ
DIRECTOR DE CÉBA
"EDELMIRA DEL PANDO"

VºBº DIRECCIÓN



PROFESSOR OF THE AREA

LEARNING SESSION N° 05 "FABULOUS FOOD"

I. INFORMATIONAL DATA

1. CEBA	:	"Edelmira del Pando"
2. Director	:	Mg. Jorge, Roca Núñez
3. Área Curricular	:	Inglés
4. Professor of the area	:	Mg. Yanina Rojas Camacho
5. Hours	:	2 horas
6. Level and grade	:	2º grado - Avanzado
7. Date	:	18-10-2021

II. I. CROSS-CUTTING APPROACHES

APPROACH	VALUES	ATTITUDES
INTERCULTURAL APPROACH	Respect for cultural identity	Students recognize the value of students' diverse cultural identities and relationships of belonging.

III. TRANSVERSAL COMPETENCES

COMPETENCE	CAPABILITIES	PERFORMANCE STANDARD
It develops in virtual environments generated by ICT	Customize in virtual environments	Access virtual platforms (Google Meet) through a mobile device or laptop to develop learning in the area of science, technology and health in a relevant and responsible manner.
Manage your learning autonomously.	Define learning goals	Determines viable learning goals associated with their knowledge, learning style, skills and attitudes for the achievement of their task and asks questions in a reflective manner.

IV. LEARNING PURPOSE

COMPETENCES	CAPABILITIES	PERFORMANCE
Write various types of texts in English as a foreign language.	Adapt the text to the communicative situation.	Adapts the text written in English to the communicative situation considering the text type, some characteristics of the discursive genre, the format, the support and the purpose.

	<p>With affirmative plural countable nouns we use some, with negative countable nouns we use any. There are some onions in the fridge. There aren't any tomatoes in the fridge.</p> <p>Uncountable nouns will always be singular and in the affirmative form we will use some and in the negative form we will use any. There is some must in the fridge. There isn't any beef in the fridge.</p> <div style="text-align: center;">  </div>	Flash cards	
--	--	-------------	--

CLOSING	<p>I EVALUATE MY LEARNING Answer the questions using some or any. What's in your fridge?</p> <div style="text-align: center;">  </div> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr style="background-color: #f4a460;"> <th>Criteria</th> <th>Lo logré</th> <th>En proceso de logro</th> <th>¿Cómo puedo hacer para lograr mis aprendizajes?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>I used some and any properly to give answers.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>I used long and short answers.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>I used the vocabulary learned.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>WE REFLECT</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">QUESTIONS</th> <th style="width: 50%;">ANSWERS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>What have I learned by doing this activity?</td> <td></td> </tr> <tr> <td>What is the use of learning the use of some and any?</td> <td></td> </tr> <tr> <td>What difficulties did you have? How did you get over them?</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>	Criteria	Lo logré	En proceso de logro	¿Cómo puedo hacer para lograr mis aprendizajes?	I used some and any properly to give answers.				I used long and short answers.				I used the vocabulary learned.				QUESTIONS	ANSWERS	What have I learned by doing this activity?		What is the use of learning the use of some and any?		What difficulties did you have? How did you get over them?		Self-Assessment and Reflection Worksheet Jamboard Platform Nearpod Platform	10 MIN
Criteria	Lo logré	En proceso de logro	¿Cómo puedo hacer para lograr mis aprendizajes?																								
I used some and any properly to give answers.																											
I used long and short answers.																											
I used the vocabulary learned.																											
QUESTIONS	ANSWERS																										
What have I learned by doing this activity?																											
What is the use of learning the use of some and any?																											
What difficulties did you have? How did you get over them?																											



 M^o EDUCACIÓN DEL PANDO
 DIRECCIÓN DE CEBAS
 EDUCELMA DEL PANDO
 M^o JOSÉ FELIX ROCA MUÑOZ
 DIRECTOR DE CEBAS

VºBº DIRECCIÓN



PROFESSOR OF THE AREA

LEARNING SESSION Nº 06 "FABULOUS FOOD"

I. INFORMATIONAL DATA

1. CEBA	:	"Edelmira del Pando"
2. Director	:	Mg. Jorge, Roca Núñez
3. Área Curricular	:	Inglés
4. Professor of the area	:	Mg. Yanina Rojas Camacho
5. Hours	:	2 horas
6. Level and grade	:	2º grado - Avanzado
7. Date	:	25- 10- 2021

II. I. CROSS-CUTTING APPROACHES

APPROACH	VALUES	ATTITUDES
INTERCULTURAL APPROACH	Respect for cultural identity	Students recognize the value of students' diverse cultural identities and relationships of belonging.

III. TRANSVERSAL COMPETENCES

COMPETENCE	CAPABILITIES	PERFORMANCE STANDARD
It develops in virtual environments generated by ICT	Customize in virtual environments	Access virtual platforms (Google Meet) through a mobile device or laptop to develop learning in the area of science, technology and health in a relevant and responsible manner.
Manage your learning autonomously.	Define learning goals	Determines viable learning goals associated with their knowledge, learning style, skills and attitudes for the achievement of their task and asks questions in a reflective manner.

IV. LEARNING PURPOSE

COMPETENCES	CAPABILITIES	PERFORMANCE
Communicates orally in English as a foreign language.	Infer and interpret information from oral texts.	Retrieves explicit and relevant information by selecting specific data in the oral texts that he hears in English, with everyday and relevant vocabulary. Recognizes the educational purpose based on the context.

V. DIDACTIC SEQUENCE

MOMENTS	ACTIVITIES	MATERIALS OR RESOURCES	TIME
BEGINNING	<p>The teacher begins the session by welcoming the students, then reminds them of the rules of coexistence in the virtual classroom..</p>  <p>Motivation: The teacher remembers what was worked on in the previous session. What are we dealing with? Remember? And she invites you to develop a game at https://Quizizz.com to remember what you learned in the previous class. We analyze the images and choose the right option!</p>  <p>Previous knowledge:</p>  <p>After looking at the images, ask yourself the following questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ What do you think the topic of today's session is about? ▪ What grammatical structure do you use when you want to express that there are some ingredients in foods? <p>problematization</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ What do you understand by typical food? 	Flash cards	2 MIN
CLASS DEVELOPMENT	<p>Information Presentation The teacher explains the objective of the session: <i>I will listen to conversations about food to answer some questions and complete a True or False activity.</i> The teacher introduces the new vocabulary, including the three main meals of the day.</p>  <p>Time to reinforce what you have learned by playing! https://quizizz.com</p>  <p>Let's analyze! We analyze how the sentences are written correctly with the use of there is – there are – some – any – there isn't – there aren't</p> <p>There is some... There are some...</p> 	Slides.	68 MIN

STRATEGY FOR LISTENING

The teacher indicates that the first strategy in listening is prediction, we look at the images, read the introduction and then predict the answer.
The teacher invites each student to make her prediction.



The next listening strategy will be to listen carefully to the audio and identify the keywords and finally check if our prediction was correct.



I EVALUATE MY LEARNING

Listen and choose the correct alternative / write T or F LISTENING.



CLOSING

Self-Assessment and Reflection Worksheet

10 MIN

Jamboard Platform

Nearpod Platform

Criteria	I achieved it	In the process of achieving	How can I do to achieve my learning?
I understood simple audios about eating habits.			
I identified the literal information.			
I inferred some information.			

WE REFLECT

QUESTIONS	ANSWERS
What have I learned from doing this session?	
What is listening for?	
What difficulties did you have? How did you get over them?	



Felix Roa Muñoz
FELIX ROA MUÑOZ
 DIRECTOR DE CEBAS
 FEDELMIRA DEL PANDO

VºBº DIRECCIÓN

[Signature]

PROFESSOR OF THE AREA

LEARNING SESSION N° 07 "FABULOUS FOOD"

I. INFORMATIONAL DATA

1. CEBA	:	"Edelmira del Pando"
2. Director	:	Mg. Jorge, Roca Núñez
3. Área Curricular	:	Inglés
4. Professor of the area	:	Mg. Yanina Rojas Camacho
5. Hours	:	2 horas
6. Level and grade	:	2º grado - Avanzado
7. Date	:	08- 11- 2021

II. I. CROSS-CUTTING APPROACHES

APPROACH	VALUES	ATTITUDES
INTERCULTURAL APPROACH	Respect for cultural identity	Students recognize the value of students' diverse cultural identities and relationships of belonging.

III. TRANSVERSAL COMPETENCES

COMPETENCE	CAPABILITIES	PERFORMANCE STANDARD
It develops in virtual environments generated by ICT	Customize in virtual environments	Access virtual platforms (Google Meet) through a mobile device or laptop to develop learning in the area of science, technology and health in a relevant and responsible manner.
Manage your learning autonomously.	Define learning goals	Determines viable learning goals associated with their knowledge, learning style, skills and attitudes for the achievement of their task and asks questions in a reflective manner.

IV. LEARNING PURPOSE

COMPETENCES	CAPABILITIES	PERFORMANCE
Communicates orally in English as a foreign language.	Infer and interpret information from oral texts.	Retrieves explicit and relevant information by selecting specific data in the oral texts that he hears in English, with everyday and relevant vocabulary. Recognizes the educational purpose based on the context.

V. DIDACTIC SEQUENCE

MOMENTS	ACTIVITIES	MATERIALS OR RESOURCES	TIME
<p>BEGINNING</p>	<p>The teacher begins the session by welcoming the students, then reminds them of the rules of coexistence in the virtual classroom..</p>  <p>Motivation: The teacher remembers what was worked on in the previous session. What are we dealing with? Remember? And she invites you to develop a game at https://Quizizz.com to remember what you learned in the previous class. We analyze the images and choose the right option!</p>  <p>Previous knowledge:</p>  <p>After looking at the images, ask yourself the following questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ What do you think the topic of today's session is about? ▪ What strategies do you use when there are listening activities to develop? <p>Problematization</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ What do you understand by national and international food? 	<p>Flash cards</p> <p>Quizizz Platform</p>	<p>2 MIN</p> <p>10 MIN</p>
<p>CLASS DEVELOPMENT</p>	<p>Information Presentation The teacher explains the objective of the session: <i>I will listen to conversations about food to answer some questions.</i> The teacher introduces the new vocabulary, including the three main meals of the day.</p>  <p>Time to reinforce what you have learned by playing! https://quizizz.com</p>  <p>Let's analyze! We analyze how to correctly answer the questions: Yes, there are, Yes, there is, No, there isn't, No there aren't.</p> 	<p>Slides.</p> <p>Quizizz Platform</p>	<p>68 MIN</p>

STRATEGY FOR LISTENING

The teacher indicates that the first strategy in listening is prediction, we look at the images, read the introduction and then predict the answer.
The teacher invites each student to make her prediction.
The next listening strategy will be to listen carefully to the audio and identify the keywords and finally check if our prediction was correct.




Slides

I EVALUATE MY LEARNING

Listen and choose the correct alternative / write True or False <https://liveworksheet.com>

LISTENING



Self-Assessment and Reflection Worksheet

10 MIN

CLOSING

Criteria	I achieved it	In the process of achieving	How can I do to achieve my learning?
I understood simple audios about eating habits.			
I identified the literal information.			
I inferred some information.			

Jamboard Platform

Nearpod Platform

WE REFLECT

PREGUNTA	RESPUESTA			
What was the objective?	I Will listen to conversations about food.		I will listen to conversations about senses.	
What ability did we practice?	Writing	Listening	Reading	Speaking
How did you learn today?	Making predictions, underlining key words, completing a worksheet, using the listening rubric.		Underlining key words, preparing a drafting, writing sentences.	



[Signature]
 M^g. JOSÉ FELIX KOOKA NUÑEZ
 DIRECCIÓN DE CEBAS
 DELEMIRA DEL PANDO

VºBº DIRECCIÓN



PROFESSOR OF THE AREA

LEARNING SESSION Nº 08 "FABULOUS FOOD"

I. INFORMATIONAL DATA

1. CEBA	:	"Edelmira del Pando"
2. Director	:	Mg. Jorge, Roca Núñez
3. Área Curricular	:	Inglés
4. Professor of the area	:	Mg. Yanina Rojas Camacho
5. Hours	:	2 horas
6. Level and grade	:	2º grado - Avanzado
7. Date	:	15- 11- 2021

II. I. CROSS-CUTTING APPROACHES

APPROACH	VALUES	ATTITUDES
INTERCULTURAL APPROACH	Respect for cultural identity	Students recognize the value of students' diverse cultural identities and relationships of belonging.

III. TRANSVERSAL COMPETENCES

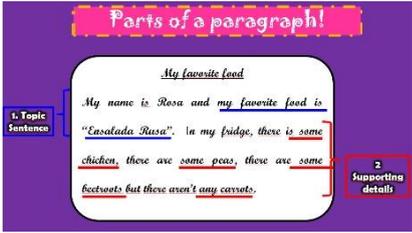
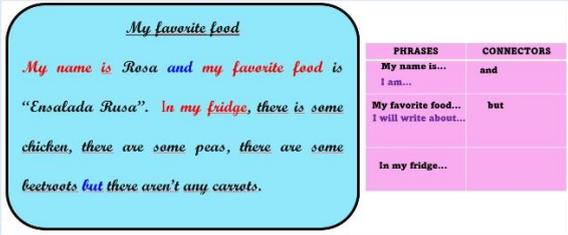
COMPETENCE	CAPABILITIES	PERFORMANCE STANDARD
It develops in virtual environments generated by ICT	Customize in virtual environments	Access virtual platforms (Google Meet) through a mobile device or laptop to develop learning in the area of science, technology and health in a relevant and responsible manner.
Manage your learning autonomously.	Define learning goals	Determines viable learning goals associated with their knowledge, learning style, skills and attitudes for the achievement of their task and asks questions in a reflective manner.

IV. LEARNING PURPOSE

COMPETENCES	CAPABILITIES	PERFORMANCE
Write various types of texts in English as a foreign language.	Adapt the text to the communicative situation.	Adapts the text written in English to the communicative situation considering the text type, some characteristics of the discursive genre, the format, the support and the purpose.

V. DIDACTIC SEQUENCE

MOMENTS	ACTIVITIES	MATERIALS OR RESOURCES	TIME
BEGINNING	<p>The teacher begins the session by welcoming the students, then reminds them of the rules of coexistence in the virtual classroom.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Raise your hand to participate.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Keep your microphones off.</p> </div> </div> <p>Motivation: The teacher remembers what was worked on in the previous session. What are we dealing with? Remember? And she invites you to develop a game at https://Quizizz.com to remember what you learned in the previous class.</p> <p>We analyze the images and choose the right option!</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Previous knowledge:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>After looking at the images, ask yourself the following questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> What do you think the topic of today's session is about? What strategies do you use when there are writing activities? <p>problematization</p> <ul style="list-style-type: none"> What do you understand by ingredients and recipe? 	Flash cards	2 MIN
CLASS DEVELOPMENT	<p>Information Presentation The teacher explains the objective of the session: <i>I will write a paragraph about my favorite food and the ingredients there are in my fridge to prepare it.</i> The teacher introduces the new vocabulary about main dishes. (main dish)</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Time to reinforce what you have learned by playing! https://kahoot.it</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Let's analyze! We analyze as the structure of the given text.</p> <div style="background-color: #f8d7da; padding: 10px; border: 1px solid #f5c6cb;"> <p style="text-align: center;"><u><i>My favorite food</i></u></p> <p><i>My name is Rosa and my favorite food is "Ensalada Rusa". In my fridge, there is some chicken, there are some peas, there are some beetroots but there aren't any carrots.</i></p> </div> <div style="text-align: right;">  </div>	Slides	68 MIN

	<p>Organize the information</p> <p>The teacher indicates that the paragraph contains the main sentence on the topic and, in addition, other supporting details, as well as two connectors such as but / and.</p> 	Flash cards																																					
<p>CLOSING</p>	<p>I EVALUATE MY LEARNING</p> <p>Write a text similar to the one in the class example where you can write about your favorite food and the ingredients you have and don't have in your fridge, don't forget to consider the rubric. https://jamboard.com</p> <p>WRITING</p>  <table border="1" data-bbox="678 772 874 918"> <thead> <tr> <th>PHRASES</th> <th>CONNECTORS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>My name is... I am...</td> <td>and</td> </tr> <tr> <td>My favorite food... I will write about...</td> <td>but</td> </tr> <tr> <td>In my fridge...</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" data-bbox="311 1003 1134 1344"> <thead> <tr> <th>Criteria</th> <th>Lo logré</th> <th>En proceso de logro</th> <th>¿Cómo puedo hacer para lograr mis aprendizajes?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>I included the structure of the text: title, topic sentence and supporting details.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>I included vocabulary about food.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>I included the correct grammatical structure: there is, there are, there aren't, some, any.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>WE REFLECT</p> <table border="1" data-bbox="311 1444 1134 1632"> <thead> <tr> <th>PREGUNTA</th> <th colspan="2">RESPUESTA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>What was the objective?</td> <td>I will write a paragraph about my favorite food.</td> <td>I will write a paragraph about my planet.</td> </tr> <tr> <td>What ability did we practice?</td> <td>Writing</td> <td>Listening</td> </tr> <tr> <td>What can you use to evaluate your writing?</td> <td>The listening rubric.</td> <td>The writing rubric.</td> </tr> </tbody> </table>	PHRASES	CONNECTORS	My name is... I am...	and	My favorite food... I will write about...	but	In my fridge...		Criteria	Lo logré	En proceso de logro	¿Cómo puedo hacer para lograr mis aprendizajes?	I included the structure of the text: title, topic sentence and supporting details.				I included vocabulary about food.				I included the correct grammatical structure: there is, there are, there aren't, some, any.				PREGUNTA	RESPUESTA		What was the objective?	I will write a paragraph about my favorite food.	I will write a paragraph about my planet.	What ability did we practice?	Writing	Listening	What can you use to evaluate your writing?	The listening rubric.	The writing rubric.	<p>Self-Assessment and Reflection Worksheet</p> <p>Jamboard Platform</p> <p>Nearpod Platform</p>	<p>10 MIN</p>
PHRASES	CONNECTORS																																						
My name is... I am...	and																																						
My favorite food... I will write about...	but																																						
In my fridge...																																							
Criteria	Lo logré	En proceso de logro	¿Cómo puedo hacer para lograr mis aprendizajes?																																				
I included the structure of the text: title, topic sentence and supporting details.																																							
I included vocabulary about food.																																							
I included the correct grammatical structure: there is, there are, there aren't, some, any.																																							
PREGUNTA	RESPUESTA																																						
What was the objective?	I will write a paragraph about my favorite food.	I will write a paragraph about my planet.																																					
What ability did we practice?	Writing	Listening																																					
What can you use to evaluate your writing?	The listening rubric.	The writing rubric.																																					




 No. 0002 FELIX ROCA MUÑOZ
 DIRECTOR DE CEEBA
 "EDELMIRO DEL PANDO"

VºBº DIRECCIÓN



PROFESSOR OF THE AREA

LEARNING SESSION N° 09 "FABULOUS FOOD"

I. INFORMATIONAL DATA

1. CEBA	:	"Edelmira del Pando"
2. Director	:	Mg. Jorge, Roca Núñez
3. Área Curricular	:	Inglés
4. Professor of the area	:	Mg. Yanina Rojas Camacho
5. Hours	:	2 horas
6. Level and grade	:	2º grado - Avanzado
7. Date	:	22- 11- 2021

II. I. CROSS-CUTTING APPROACHES

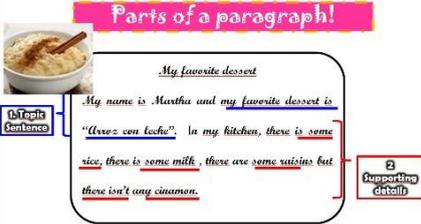
APPROACH	VALUES	ATTITUDES
INTERCULTURAL APPROACH	Respect for cultural identity	Students recognize the value of students' diverse cultural identities and relationships of belonging.

III. TRANSVERSAL COMPETENCES

COMPETENCE	CAPABILITIES	PERFORMANCE STANDARD
It develops in virtual environments generated by ICT	Customize in virtual environments	Access virtual platforms (Google Meet) through a mobile device or laptop to develop learning in the area of science, technology and health in a relevant and responsible manner.
Manage your learning autonomously.	Define learning goals	Determines viable learning goals associated with their knowledge, learning style, skills and attitudes for the achievement of their task and asks questions in a reflective manner.

IV. LEARNING PURPOSE

COMPETENCES	CAPABILITIES	PERFORMANCE
Write various types of texts in English as a foreign language.	Adapt the text to the communicative situation.	Adapts the text written in English to the communicative situation considering the text type, some characteristics of the discursive genre, the format, the support and the purpose.

	<p>Organize the information</p> <p>The teacher indicates that the paragraph contains the main sentence on the topic and, in addition, other supporting details, as well as two connectors such as but / and.</p> 	Flash cards																																									
CLOSING	<p>I EVALUATE MY LEARNING</p> <p>Write a text similar to the one in the class example where you can write about your favorite food and the ingredients you have and don't have in your fridge, don't forget to consider the rubric. https://jamboard.com</p> <p>WRITING</p>  <table border="1" data-bbox="708 770 880 898"> <thead> <tr> <th>PHRASES</th> <th>CONNECTORS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>My name is...</td> <td>and</td> </tr> <tr> <td>I am...</td> <td></td> </tr> <tr> <td>My favorite dessert...</td> <td>but</td> </tr> <tr> <td>I will write about...</td> <td></td> </tr> <tr> <td>In my kitchen...</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" data-bbox="309 956 1147 1301"> <thead> <tr> <th>Crterios</th> <th>Lo logré</th> <th>En proceso de logrado</th> <th>¿Cómo puedo hacer para lograr mis aprendizajes?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>I included the structure of the text: title, topic sentence and supporting details.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>I included vocabulary about food.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>I included the correct grammatical structure: there is, there are, there aren't, some, any.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>WE REFLECT</p> <table border="1" data-bbox="309 1368 1147 1563"> <thead> <tr> <th>PREGUNTA</th> <th colspan="2">RESPUESTA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>What was the objective?</td> <td>I Will write a paragraph about my favorite dessert.</td> <td>I will write a paragraph about my planet.</td> </tr> <tr> <td>What ability did we practice?</td> <td>Writing</td> <td>Listening</td> </tr> <tr> <td>What can you use to evaluate your writing?</td> <td>The listening rubric.</td> <td>The writing rubric.</td> </tr> </tbody> </table>	PHRASES	CONNECTORS	My name is...	and	I am...		My favorite dessert...	but	I will write about...		In my kitchen...		Crterios	Lo logré	En proceso de logrado	¿Cómo puedo hacer para lograr mis aprendizajes?	I included the structure of the text: title, topic sentence and supporting details.				I included vocabulary about food.				I included the correct grammatical structure: there is, there are, there aren't, some, any.				PREGUNTA	RESPUESTA		What was the objective?	I Will write a paragraph about my favorite dessert.	I will write a paragraph about my planet.	What ability did we practice?	Writing	Listening	What can you use to evaluate your writing?	The listening rubric.	The writing rubric.	<p>Self-Assessment and Reflection Worksheet</p> <p>Jamboard Platform</p> <p>Nearpod Platform</p>	10 MIN
PHRASES	CONNECTORS																																										
My name is...	and																																										
I am...																																											
My favorite dessert...	but																																										
I will write about...																																											
In my kitchen...																																											
Crterios	Lo logré	En proceso de logrado	¿Cómo puedo hacer para lograr mis aprendizajes?																																								
I included the structure of the text: title, topic sentence and supporting details.																																											
I included vocabulary about food.																																											
I included the correct grammatical structure: there is, there are, there aren't, some, any.																																											
PREGUNTA	RESPUESTA																																										
What was the objective?	I Will write a paragraph about my favorite dessert.	I will write a paragraph about my planet.																																									
What ability did we practice?	Writing	Listening																																									
What can you use to evaluate your writing?	The listening rubric.	The writing rubric.																																									



M. VICERRE FELIX ROCA MUÑOZ
DIRECTORA DE CÉBA
"EDELMIRA DEL PANDO"

VºBº DIRECCIÓN



PROFESSOR OF THE AREA

LEARNING SESSION N° 10 "FABULOUS FOOD"

I. INFORMATIONAL DATA

1. CEBA	:	"Edelmira del Pando"
2. Director	:	Mg. Jorge, Roca Núñez
3. Área Curricular	:	Inglés
4. Professor of the area	:	Mg. Yanina Rojas Camacho
5. Hours	:	2 horas
6. Level and grade	:	2º grado - Avanzado
7. Date	:	29- 11- 2021

II. I. CROSS-CUTTING APPROACHES

APPROACH	VALUES	ATTITUDES
INTERCULTURAL APPROACH	Respect for cultural identity	Students recognize the value of students' diverse cultural identities and relationships of belonging.

III. TRANSVERSAL COMPETENCES

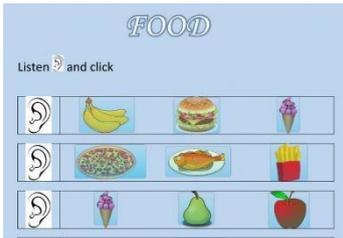
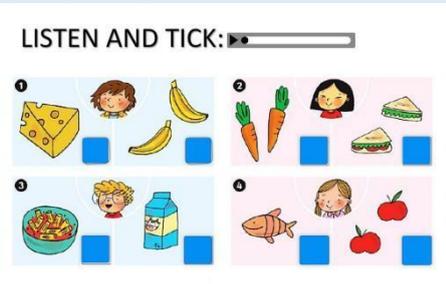
COMPETENCE	CAPABILITIES	PERFORMANCE STANDARD
It develops in virtual environments generated by ICT	Customize in virtual environments	Access virtual platforms (Google Meet) through a mobile device or laptop to develop learning in the area of science, technology and health in a relevant and responsible manner.
Manage your learning autonomously.	Define learning goals	Determines viable learning goals associated with their knowledge, learning style, skills and attitudes for the achievement of their task and asks questions in a reflective manner.

IV. LEARNING PURPOSE

COMPETENCES	CAPABILITIES	PERFORMANCE
Communicates orally in English as a foreign language.	Infer and interpret information from oral texts.	Retrieves explicit and relevant information by selecting specific data in the oral texts that he hears in English, with everyday and relevant vocabulary. Recognizes the educational purpose based on the context.

V. DIDACTIC SEQUENCE

MOMENTS	ACTIVITIES	MATERIALS OR RESOURCES	TIME
<p>BEGINNING</p>	<p>The teacher begins the session by welcoming the students, then reminds them of the rules of coexistence in the virtual classroom..</p>  <p>Motivation: The teacher remembers what was worked on in the previous session. What are we dealing with? Remember? And she invites you to develop a game at https://Quizizz.com to remember what you learned in the previous class. We analyze the images and choose the right option!</p>  <p>Previous knowledge:</p>  <p>After looking at the images, ask yourself the following questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ What do you think the topic of today's session is about? ▪ What strategies do you use when there are speaking activities? <p>problematization</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ What do you understand by an oral product? 	<p>Flash cards</p> <p>Quizizz Platform</p>	<p>2 MIN</p> <p>10 MIN</p>
<p>CLASS DEVELOPMENT</p>	<p>Information Presentation The teacher explains the objective of the session: I will practice my speaking with my partner and finally, I will record my voice and send my oral product to the WhatsApp group. The teacher presents the activity to be carried out where they choose the correct answer, then the teacher models the correct pronunciation, then the students will practice the questions and answers with their classmates in the small rooms.</p> <p>READ AND DRAG THE ANSWER TO THE CORRECT PICTURE:</p>  <p>Time to evaluate what has been practiced!</p> 	<p>Slides.</p> <p>Liveworksheets Platform</p>	<p>68 MIN</p>

	<p>Let's practice listening! We develop the listening activity.</p> 																																		
<p>CLOSING</p>	<p>I EVALUATE MY LEARNING I EVALUATE MY LEARNING Listen to the audio and from there develop the activity, then practice the dialogue heard, record your voice and send it to the WhatsApp group, do not forget to consider the rubric. WhatsApp LISTENING AND SPEAKING</p>   <table border="1" data-bbox="443 1048 1054 1496"> <thead> <tr> <th>Criteria</th> <th>I achieved it</th> <th>In the process of achieving</th> <th>How can I do to achieve my learning?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>I included the given vocabulary.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>I included the correct pronunciation and intonation.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>I included the correct order of dialogue.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>WE REFLECT</p> <table border="1" data-bbox="430 1541 1067 1760"> <thead> <tr> <th>PREGUNTA</th> <th colspan="3">RESPUESTA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>What was the objective?</td> <td>I Will speak a dialogue about food.</td> <td colspan="2">I will speak a dialogue about my planet.</td> </tr> <tr> <td>What ability did we practice?</td> <td>Writing</td> <td>Listening</td> <td>Reading Speaking</td> </tr> <tr> <td>What can you use to evaluate your writing?</td> <td colspan="2">The listening rubric.</td> <td>The speaking rubric.</td> </tr> </tbody> </table>	Criteria	I achieved it	In the process of achieving	How can I do to achieve my learning?	I included the given vocabulary.				I included the correct pronunciation and intonation.				I included the correct order of dialogue.				PREGUNTA	RESPUESTA			What was the objective?	I Will speak a dialogue about food.	I will speak a dialogue about my planet.		What ability did we practice?	Writing	Listening	Reading Speaking	What can you use to evaluate your writing?	The listening rubric.		The speaking rubric.	<p>Self-Assessment and Reflection Worksheet</p> <p>WhatsApp Platform</p> <p>Nearpod Platform</p>	<p>10 MIN</p>
Criteria	I achieved it	In the process of achieving	How can I do to achieve my learning?																																
I included the given vocabulary.																																			
I included the correct pronunciation and intonation.																																			
I included the correct order of dialogue.																																			
PREGUNTA	RESPUESTA																																		
What was the objective?	I Will speak a dialogue about food.	I will speak a dialogue about my planet.																																	
What ability did we practice?	Writing	Listening	Reading Speaking																																
What can you use to evaluate your writing?	The listening rubric.		The speaking rubric.																																



[Signature]
 No. 10321 FELIX ROCA MUÑOZ
 DIRECTOR DE CEBAS
 FEDELMIRA DEL PANDO

VºBº DIRECCIÓN

[Signature]

PROFESSOR OF AREA

LEARNING SESSION N° 11 "FABULOUS FOOD"

I. INFORMATIONAL DATA

1. CEBA	:	"Edelmira del Pando"
2. Director	:	Mg. Jorge, Roca Núñez
3. Área Curricular	:	Inglés
4. Professor of the area	:	Mg. Yanina Rojas Camacho
5. Hours	:	2 horas
6. Level and grade	:	2º grado - Avanzado
7. Date	:	06-12-2021

II. I. CROSS-CUTTING APPROACHES

APPROACH	VALUES	ATTITUDES
INTERCULTURAL APPROACH	Respect for cultural identity	Students recognize the value of students' diverse cultural identities and relationships of belonging.

III. TRANSVERSAL COMPETENCES

COMPETENCE	CAPABILITIES	PERFORMANCE STANDARD
It develops in virtual environments generated by ICT	Customize in virtual environments	Access virtual platforms (Google Meet) through a mobile device or laptop to develop learning in the area of science, technology and health in a relevant and responsible manner.
Manage your learning autonomously.	Define learning goals	Determines viable learning goals associated with their knowledge, learning style, skills and attitudes for the achievement of their task and asks questions in a reflective manner.

IV. LEARNING PURPOSE

COMPETENCES	CAPABILITIES	PERFORMANCE
Write various types of texts in English as a foreign language.	Adapt the text to the communicative situation.	Adapts the text written in English to the communicative situation considering the text type, some characteristics of the discursive genre, the format, the support and the purpose.

V. DIDACTIC SEQUENCE

MOMENTS	ACTIVITIES	MATERIALS OR RESOURCES	TIME
<p>BEGINNING</p>	<p>The teacher begins the session by welcoming the students, then reminds them of the rules of coexistence in the virtual classroom.</p>  <p>Motivation: The teacher remembers what was worked on in the previous session. What are we dealing with? Remember? And she invites you to develop a game at https://Quizizz.com to remember what you learned in the previous class.</p> <p>We analyze the images and choose the right option!</p>  <p>Previous knowledge:</p>   <p>After looking at the images, ask yourself the following questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> What do you think the topic of today's session is about? What strategies do you use when there are writing activities? <p>problematization</p> <ul style="list-style-type: none"> What do you understand by ingredients and recipe? 	<p>Flash cards</p> <p>Quizizz Plataform</p>	<p>2 MIN</p> <p>10 MIN</p>
<p>CLASS DEVELOPMENT</p>	<p>Information Presentation</p> <p>The teacher explains the objective of the session: <i>I will write a paragraph about a recipe.</i></p> <p>The teacher presents a review on there is and there are.</p> <p>Choose between THERE IS or THERE ARE.</p> <ol style="list-style-type: none"> There is / There are some bananas. There is / There are some milk. There isn't / There aren't any orange juice. There isn't / There aren't any broccoli on the table. Is there / Are there any vegetables in the fridge. Is there / Are there any bread.  <p>Let's analyze!</p> <p>We analyze and remember the use of some, an, a any.</p> <p>Choose between A / AN and SOME / ANY</p> <ol style="list-style-type: none"> There is <input type="text"/> milk in the fridge. There is <input type="text"/> tomato on the plate. Is there <input type="text"/> cheese? Yes, there is. There aren't <input type="text"/> eggs. There is <input type="text"/> apple in the fridge. There are <input type="text"/> tomatoes. There isn't <input type="text"/> burger Is there <input type="text"/> water in the bottle? There aren't <input type="text"/> carrots in the basket. There isn't <input type="text"/> carrot in the basket. <p>Time to reinforce what you have learned by playing!</p> <p>https://liveworksheet.it</p> 	<p>Slides</p> <p>Liveworksheet Plataform</p>	<p>68 MIN</p>

	<p>Organize the information The teacher indicates how to write a recipe in English, using infinitive verbs and keywords such as then, next, finally.</p> <p style="text-align: center;">MY RECIPE cheese and tomato sandwich</p>  <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="background-color: #e0f2f1; padding: 5px;"> <p>Ingredients: 1 tomato some cheese some mayonnaise some lettuce 2 slices of bread</p> </div> <div style="background-color: #e0f2f1; padding: 5px;"> <p>To make cheese and tomato sandwich, first wash and dry the tomato. Then, slice the tomato and some cheese. Next, spread some mayonnaise on two slices of bread. Put the tomato, cheese and some lettuce on one slice. Finally, put the other slice of bread on top and cut the sandwich in half.</p> </div> </div>	Flash cards																																					
CLOSING	<p>I EVALUATE MY LEARNING Write a text similar to the one in the class example where you can write about your favorite food and the ingredients you have and don't have in your fridge, don't forget to consider the rubric. https://jamboard.com WRITING</p>  <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr style="background-color: #fce4d6;"> <th>Criteria</th> <th>Lo logré</th> <th>En proceso de logro</th> <th>¿Cómo puedo hacer para lograr mis aprendizajes?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>I included the structure of the text: title, topic sentence and supporting details.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>I included vocabulary about food.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>I included the correct grammatical structure: infinitive verbs, and keywords like then, next, finally.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>WE REFLECT</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>PREGUNTA</th> <th colspan="4">RESPUESTA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>What was the objective?</td> <td colspan="2">I Will write a paragraph about my favorite toy.</td> <td colspan="2">I will write a recipe about food.</td> </tr> <tr> <td>What ability did we practice?</td> <td>Writing</td> <td>Listening</td> <td>Reading</td> <td>Speaking</td> </tr> <tr> <td>What can you use to evaluate your writing?</td> <td colspan="2">The listening rubric.</td> <td colspan="2">The writing rubric.</td> </tr> </tbody> </table>	Criteria	Lo logré	En proceso de logro	¿Cómo puedo hacer para lograr mis aprendizajes?	I included the structure of the text: title, topic sentence and supporting details.				I included vocabulary about food.				I included the correct grammatical structure: infinitive verbs, and keywords like then, next, finally.				PREGUNTA	RESPUESTA				What was the objective?	I Will write a paragraph about my favorite toy.		I will write a recipe about food.		What ability did we practice?	Writing	Listening	Reading	Speaking	What can you use to evaluate your writing?	The listening rubric.		The writing rubric.		Self-Assessment and Reflection Worksheet Jamboard Platform Nearpod Platform	10 MIN
Criteria	Lo logré	En proceso de logro	¿Cómo puedo hacer para lograr mis aprendizajes?																																				
I included the structure of the text: title, topic sentence and supporting details.																																							
I included vocabulary about food.																																							
I included the correct grammatical structure: infinitive verbs, and keywords like then, next, finally.																																							
PREGUNTA	RESPUESTA																																						
What was the objective?	I Will write a paragraph about my favorite toy.		I will write a recipe about food.																																				
What ability did we practice?	Writing	Listening	Reading	Speaking																																			
What can you use to evaluate your writing?	The listening rubric.		The writing rubric.																																				



VºBº DIRECCIÓN

PROFESSOR OF THE AREA

LEARNING SESSION Nº 12 "FABULOUS FOOD"

I. INFORMATIONAL DATA

1. CEBA	:	"Edelmira del Pando"
2. Director	:	Mg. Jorge, Roca Núñez
3. Área Curricular	:	Inglés
4. Professor of the area	:	Mg. Yanina Rojas Camacho
5. Hours	:	2 horas
6. Level and grade	:	2º grado - Avanzado
7. Date	:	13- 12- 2021

II. I. CROSS-CUTTING APPROACHES

APPROACH	VALUES	ATTITUDES
INTERCULTURAL APPROACH	Respect for cultural identity	Students recognize the value of students' diverse cultural identities and relationships of belonging.

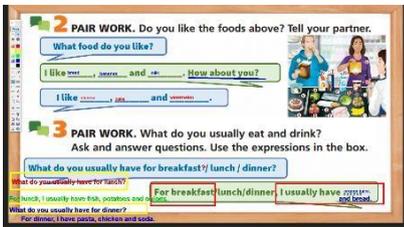
III. TRANSVERSAL COMPETENCES

COMPETENCE	CAPABILITIES	PERFORMANCE STANDARD
It develops in virtual environments generated by ICT	Customize in virtual environments	Access virtual platforms (Google Meet) through a mobile device or laptop to develop learning in the area of science, technology and health in a relevant and responsible manner.
Manage your learning autonomously.	Define learning goals	Determines viable learning goals associated with their knowledge, learning style, skills and attitudes for the achievement of their task and asks questions in a reflective manner.

IV. LEARNING PURPOSE

COMPETENCES	CAPABILITIES	PERFORMANCE
Read various types of texts in English as a foreign language.	Obtains information from the written text	Identifies explicit, relevant and complementary information, distinguishing scattered details in the text that contain some complex elements in their structure and everyday vocabulary, in different types of texts written in English.

V. DIDACTIC SEQUENCE

MOMENTS	ACTIVITIES	MATERIALS OR RESOURCES	TIME
<p>BEGINNING</p>	<p>The teacher begins the session by welcoming the students, then reminds them of the rules of coexistence in the virtual classroom.</p> <div data-bbox="497 286 991 443" style="text-align: center;">  </div> <p>Motivation: The teacher remembers what was worked on in the previous session. What are we dealing with? Remember? And she invites them to develop a game at https://quizizz.com to remember what they learned in the previous class.</p> <p>We analyze the images and choose the right option!</p> <div data-bbox="397 667 732 882" style="text-align: center;">  </div> <p>Previous knowledge:</p> <div data-bbox="325 958 780 1173" style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>After looking at the images, ask yourself the following questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ What do you think the topic of today's session is about? ▪ What strategies do you use when there are reading activities? <p>problematization</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ What do you understand by eating habits? <p>Problematization</p>	<p>Flash cards</p> <p>Quizizz Plataform</p>	<p>2 MIN</p> <p>10 MIN</p>
<p>CLASS DEVELOPMENT</p>	<p>Information Presentation</p> <p>The teacher explains the objective of the session: <i>I will read a paragraph about food and different healthy habits.</i></p> <p>The teacher presents questions about gastronomic preferences using the verb like.</p> <div data-bbox="419 1565 823 1792" style="text-align: center;">  </div> <p>Time to reinforce what you have learned by playing! https://kahoot.it</p> <div data-bbox="552 1890 732 2063" style="text-align: center;">  </div>	<p>Slides.</p> <p>Kahoot Plataform</p>	<p>68 MIN</p>

Let's analyze!
We analyze and reinforce the use of some and any in order to better understand a written text.

3 Complete the conversations. Use some or any.

1. A: I'm going to the store. Do we have any milk?
B: Yes, we have some in the refrigerator.

2. A: Do you want a snack? I have some cookies and some milk.
B: No, thanks. I'm not hungry.

3. A: Do we have any lettuce?
B: No, we don't, but I can buy some.

4. A: Do we have any fruit?
B: We don't have any apples, but there are some bananas on the table.

4 PAIR WORK. Look at the words in the box. Which food and drinks do you have at home? Ask and answer questions.

A: I have some tea and some <u>juice</u> .	tea	chicken	juice
B: Do you have any <u>eggs</u> ?	milk	fish	egg
A: No, I don't, but I have some <u>juice</u> . How about you?	coffee	ice cream	bread
B: I have some <u>ice cream</u> and <u>two bananas</u> .	potatoes	cake	bananas
	lettuce	celer	

Organize the information

The teacher presents a reading about routines or eating habits and we analyze, then we answer the questions raised.

My favourite food

I like to eat a variety of foods. My favourite food is spaghetti with meat sauce and a fresh piece of whole pizza. I don't like the dessert I love vanilla ice cream. I prefer it in the afternoon. I like to eat some vegetables, especially green beans and carrots. I like to eat some fruit, such as apples and oranges. I like to eat some nuts, such as almonds and walnuts. I like to eat some seafood, such as fish and shellfish. I like to eat some dairy products, such as milk and cheese. I like to eat some grains, such as rice and wheat. I like to eat some legumes, such as beans and lentils. I like to eat some fruits and vegetables, such as apples, oranges, and carrots. I like to eat some nuts, such as almonds and walnuts. I like to eat some seafood, such as fish and shellfish. I like to eat some dairy products, such as milk and cheese. I like to eat some grains, such as rice and wheat. I like to eat some legumes, such as beans and lentils.

I EVALUATE MY LEARNING
Read a Christmas reading about the different foods that are usually eaten at these Christmas parties and then answer the questions given, don't forget to consider the rubric. <https://liveworksheet.com>

WRITING

There is / There are

CLOSING

Criteria	Lo logré	En proceso de logrado	¿Cómo puedo hacer para lograr mis aprendizajes?
I understood the vocabulary of the reading.			
I understood the general idea and the specific ones.			
I understood the grammatical structures and answered the questions correctly.			

WE REFLECT

PREGUNTA	RESPUESTA			
What was the objective?	I Will read a paragraph about food.		I will write a paragraph about my planet.	
What ability did we practice?	Writing	Listening	Reading	Speaking
What can you use to evaluate your writing?	The listening rubric.		The speaking rubric.	



Felix Roca Nuñez
FELIX ROCA NUÑEZ
DIRECTOR DE CÉBA
FEDELMIRA DEL PANDO

VºBº DIRECCIÓN

Yanina

PROFESSOR OF THE AREA

Anexo 10

Evidencias

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA "Zaiín Zaiés" ENGLISH - 1st SECONDARY

B. Complete the questions with MUCH or MANY.

CUÁNTOS → How many bottles of juice does he need?
 → How much bread does he need?
 ← CUÁNTO → How much ice does he need?
 → How many paper plates does he need?
 → How many hot dogs does he need?

C. Complete the sentences with MUCH or MANY.

- I don't have many sweets.
- I don't have much money.
- There isn't much chocolate.
- My brother is very busy. He hasn't much time.
- How many eggs I need for an omelet?
- Does your students know many words in English?
- I have many friends who live in other countries.
- I had a great time at the beach, but now I have much sand in my shoes.
- Do you usually drink very much coffee in the morning?
- How many apples are on the table?

D. Fill the gaps with HOW MUCH or HOW MANY

What food do you like?
 I like banana, apple and ice cream. How about you?
 I like cheese, cake and milk.

What do you usually have for breakfast?
 For breakfast, I usually have papaya juice and bread.

What do you usually have for lunch?
 For lunch, I usually have chicken, potatoes and rice.

What do you usually have for dinner?
 For dinner, I usually have soup, coffee and bread.

DAYANA JOSSELYN ... CHRISTIAN IZAI MAC... Antony diaz rivas

YANET MILAGROS FE... ESTHER AVELINA BAZ... PAULO CÉSAR COR...

JUAN DIEGO ZAVALA... CRISTOPHER ALEJAN... YANINA ELIZABETH R...

ALDAIR KEVIN DURA... 3 mds

Paulo: What food do you like?
 Dayana: I like watermelon, pears and pineapple. How about you?
 Paulo: I like ice cream, apples and coffee.
 Paulo: What do you usually have for breakfast?
 Dayana: For breakfast, I usually have a glass of sour cream and bread with avocado
 Paulo: What do you usually have for lunch?
 Dayana: For lunch, I usually have rice and beans.
 Paulo: What do you usually have for dinner?
 Dayana: For dinner, I usually have a soup

DIÁLOGO GRUPO 1

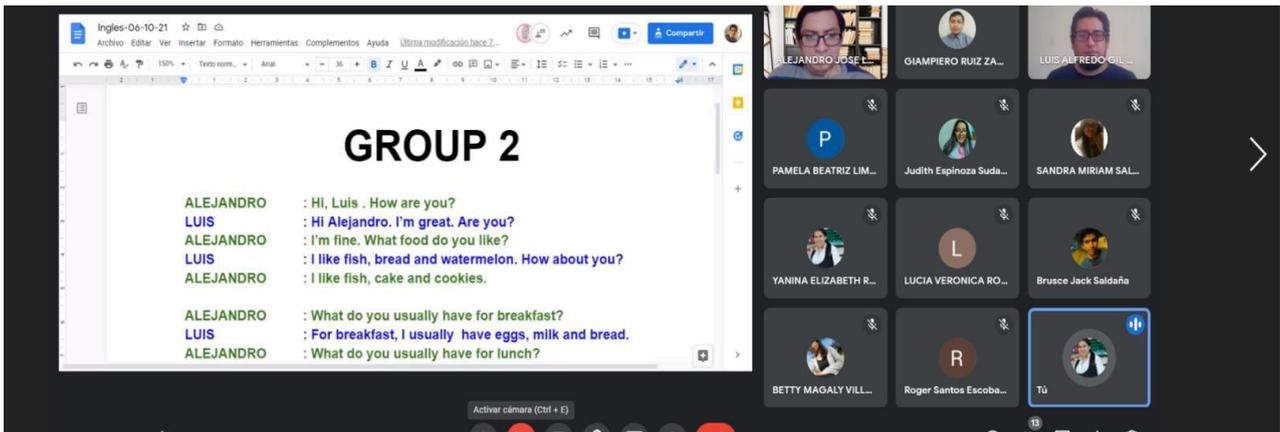
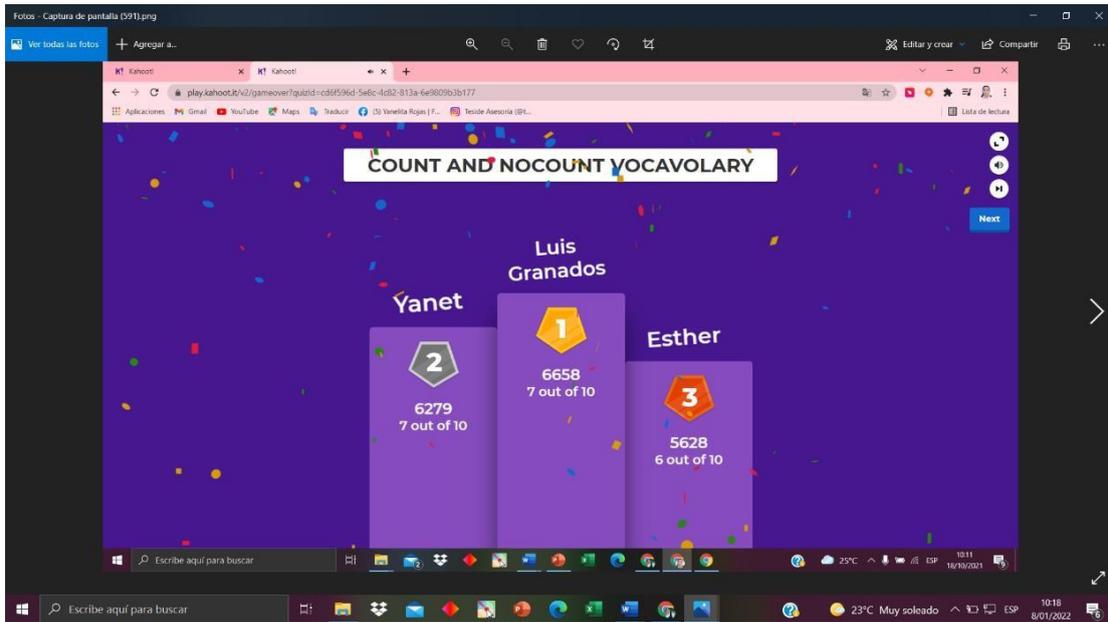
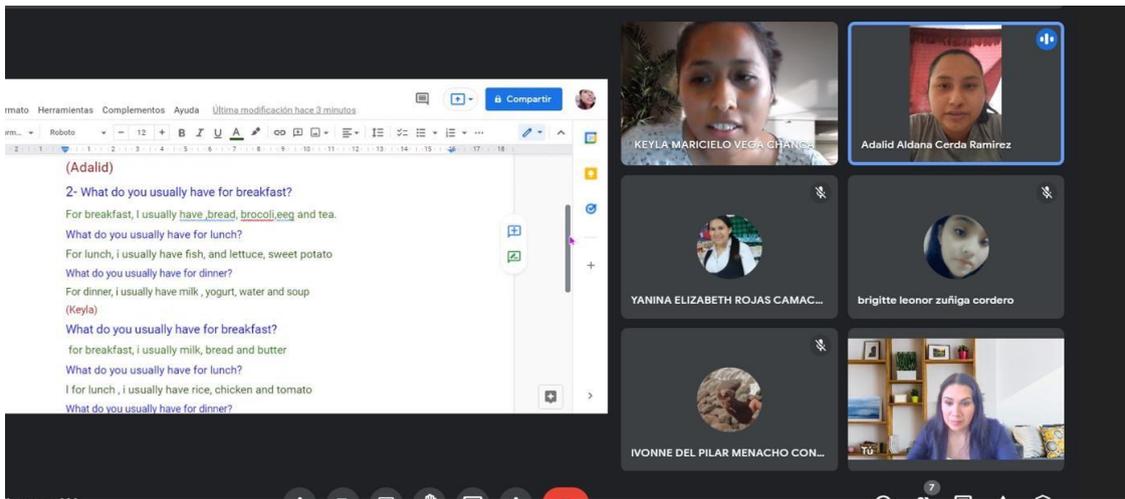
1. Hi Pamela, how are you?
 2. Hello Giampiero, I'm fine. What about you?
 1. I'm good. What food do you like?
 2. I like chicken, hamburgers and milk. How about you?
 1. I like cheese, cake and apples.
 1. What do you usually have for breakfast?
 2. For breakfast, I usually have bread, milk and eggs.
 1. What do you usually have for lunch?
 2. For lunch, I usually have rice, potato and carrot.

Judith Espinoza Suda... LUIS ALFREDO OIL B... ALEJANDRO JOSE LU...

BETTY MAGALY VILL... GIAMPIERO RUIZ ZA... YANINA ELIZABETH R...

LUCIA VERONICA RO... Bruce Jack Saldarfa... PAOLA BEATRIZ LL...

SANDRA MIRIAM SAL... Roger Santos Escoba... To



DIALOGO GRUPO 1

Archivo Editar Ver Insertar Formato Herramientas Complementos Ayuda La última modificación se realizó hace 8 minutos

125% Texto num. Arial

GRUPO 1

Los enlazados que agregas al documento se vinculan aquí.

1. Hi Giampiero, how are you?
 2. Hello Pamela, I'm fine. What about you?
 1. I'm good. What food do you like?
 2. I like pizza, soda and cookies. How about you?
 1. I like ice cream, cake and milk.
 1. What do you usually have for breakfast?
 2. For breakfast, I usually have bread, jam and eggs.
 1. What do you usually have for lunch?

Judith Espinoza Suda... LUIS ALFREDO GIL B... ALEJANDRO JOSE LU...
 BETTY MAGALY VILL... GIAMPIERO RUIZ ZA... YANINA ELIZABETH R...
 LUCIA VERONICA RO... Brusce Jack Saldaña PAMELA BEATRIZ L...
 SANDRA MIRIAM SAL... Roger Santos Escoba... Tú

Estás instaladas extensiones que pueden afectar a la calidad de la llamada Más información Cerrar

Estás presentando para todos Audio de la presentación Dejar de presentar

03:31

Works Across Sites and Apps

Erick Saldarriaga 2D

Tú

Tienes instaladas extensiones que pueden afectar a la calidad de la llamada Más información Cerrar

Estás presentando para todos Audio de la presentación Dejar de presentar

CHRISTMAS CRYPTOGRAM

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

Find out the Christmas words and match them with the correct picture:

Elizabeth Ruelas Alejandro Joan B... Maria castro 2E Rina Pozo 2C
 Yanette Irrazabal A... Bright Vera 2C Kely Soria Brando Conga Lop...
 Diana Mirella Coc... Erick Saldarriaga ... 6 más Tú

Compartiendo es.liveworksheets.com con meet.google.com Dejar de compartir Ver pestaña: es.liveworksheets.com

Tienes instaladas extensiones que pueden afectar a la calidad de la llamada Más información Cerrar

Estás presentando para todos Audio de la presentación

There is / There are



Participants:

- Mel Gchoa
- Patsy Anchi Zegarra
- Alacel Llerero Ca...
- Candy De la cruz e...
- María Cardenas
- Christian Osorio
- Rut marilín Yrigoin ...
- Brigitte yalico Ro...
- Maricruz Martinez carbajal
- Erica Gabriela Blas Camar...
- Tú