



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
DIDÁCTICA DE IDIOMAS EXTRANJEROS**

**Gamificación en la expresión oral del inglés de estudiantes de  
una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
MAESTRO EN DIDÁCTICA DE IDIOMAS EXTRANJEROS

**AUTOR:**

Ramirez Cruz, Rocío Ruth ([ORCID: 0000-0003-0048-5514](https://orcid.org/0000-0003-0048-5514))

**ASESORA:**

Dra. Ibarguen Cueva, Francis Esmeralda ([ORCID: 0000-0003-4630-6921](https://orcid.org/0000-0003-4630-6921))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Educación Intercultural

LIMA – PERÚ

2022

## **Dedicatoria**

Este trabajo de investigación se la dedico a mi querida familia que sin su apoyo no hubiese sido posible este logro, también mencionar a mi amado esposo que con su atención en momentos arduos de investigación siempre me dio la motivación para continuar. El aprendizaje de ser mejores cada día se lo dedico a mis docentes de la Universidad Cesar Vallejo por su paciencia y dedicación en su labor. Para finalizar menciono a mis compañeros de aula que unidos logramos muchas cosas. Muchas gracias.

## **Agradecimientos**

En primera instancia doy gracias a Dios por darme la oportunidad de crecer profesionalmente dándome el valor y la fuerza necesaria en tiempos difíciles, subir un peldaño más en mi carrera profesional.

También agradezco a mi familia por todo el apoyo demostrado durante mis estudios, al mismo tiempo a mis docentes de los cuales obtuve de cada uno de ellos sus conocimientos y consejos para seguir adelante en este mundo apasionante que es la docencia. Y finalmente a mis compañeros de aula aprendimos a intercambiar experiencias y conocer nuestro lado humano avanzando en apoyo mutuo. Muchas gracias, Dios los bendiga.

## Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimientos	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	vi
Índice de figuras	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	14
3.1 Tipo y diseño de investigación	14
3.2 Operacionalización de variables	15
3.3 Población, muestra y muestreo	15
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	16
3.5 Procedimiento	17
3.6 Método de análisis de datos	17
3.7 Aspectos éticos	18
IV. RESULTADOS	18
V. DISCUSIÓN	30
VI. CONCLUSIONES	37
VII. RECOMENDACIONES	38
REFERENCIAS	39
Anexos	46
Anexo 1: Matriz de consistencia	
Anexo 2: Operacionalización de la variable	
Anexo 3: Instrumentos de recolección de datos	
Anexo 4: Ficha técnica	
Anexo 5: Certificados de validación de expertos	
Anexo 6: Confiabilidad de la variable	
Anexo 7: Base de datos de las variables	

Anexo 8: Carta de presentación

Anexo 9: Constancia de haber aplicado el instrumento

Anexo 10: Evidencias

## Índice de tablas

Tabla 1.	Niveles de la variable gamificación	18
Tabla 2.	Distribución de frecuencias de las dimensiones de la gamificación	20
Tabla 3.	Niveles de la variable expresión oral	21
Tabla 4.	Distribución de frecuencias de las dimensiones de la expresión oral	22
Tabla 5.	Prueba de normalidad	24
Tabla 6.	Prueba de variabilidad de la hipótesis general y específicas	24
Tabla 7.	Estimación de los parámetros que explican la incidencia de la gamificación en la expresión oral	26
Tabla 8.	Estimación de los parámetros que explican la incidencia de la gamificación en la fluidez	26
Tabla 9.	Estimación de los parámetros que explican la incidencia de la gamificación en el vocabulario	27
Tabla 10.	Estimación de los parámetros que explican la incidencia de la gamificación en la gramática	28
Tabla 11.	Estimación de los parámetros que explican la incidencia de la gamificación en la pronunciación	28

## Índice de figuras

Figura 1.	Niveles de la variable gamificación	19
Tabla 2.	Niveles de la variable gamificación por dimensiones	20
Figura 3.	Niveles de la variable expresión oral	21
Figura 4.	Niveles de la variable expresión oral por dimensiones	23

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar el grado de influencia de la gamificación en la expresión oral del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021. La metodología fue de tipo básica y el enfoque cuantitativo. El nivel fue correlacional causal y el diseño no experimental. La población censal estuvo conformada por 90 estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa Pública "Juan Valer Sandoval". Las técnicas que se emplearon para la recolección de datos fueron la encuesta y la observación y los instrumentos fueron el cuestionario y la lista de cotejo, respectivamente. Los resultados descriptivos evidenciaron que la gamificación, se ubicó en un nivel bajo (37,8%) y la expresión oral se halló en un nivel en inicio (62,2%). Además, en el análisis inferencial, se concluye que la gamificación influye en la expresión oral del inglés, siendo el valor de significancia de 0,000 ( $p < 0,05$ ). Asimismo, el valor de Nagelkerke indica que el modelo propuesto explica el 70,6%% de la variable dependiente expresión oral.

**Palabras clave:** gamificación, expresión oral, idioma extranjero, educación escolar

## ABSTRACT

The main objective of this work was to determine the influence level of gamification in the English oral expression in students of an Educational Institution, Villa María del Triunfo, 2021. Likewise, the research was of a basic type and the quantitative approach. The level was causal correlational and the design was non-experimental, cross-sectional. The population consisted of 90 high school students from 'Juan Valer Sandoval' Educational Institution. The techniques used for data collection were the survey and observation, and the instruments were the questionnaire and the checklist, respectively. The descriptive results showed that gamification was found at a low level (37.8%) and oral expression was found at an initial level (62.2%). In addition, in the inferential analysis, it is concluded that gamification influences the English oral expression with a significance value of 0.000 ( $p < 0.05$ ). Finally, the Nagelkerke coefficient indicates that the proposed model explains 70.6% of the dependent variable oral expression.

**Keywords:** gamification, oral expression, foreign language, school education

## I. INTRODUCCIÓN

En el ámbito internacional, la ausencia de alguna estrategia para mejorar la expresión oral se ve como un problema en la enseñanza de idiomas. Es allí que la gamificación, crea un entorno seguro donde el idioma se puede utilizar libremente y de forma lúdica. Según la Organización de las Naciones Unidas, (ONU, 2020) el inglés ocupa el segundo puesto como lengua más hablada alrededor del orbe. Su enseñanza, por otro lado, es una tarea difícil porque el aprendizaje no es un proceso natural y, en cambio, requiere pedagogía en forma de estrategias de aprendizaje.

Esto requiere la formación del profesorado para producir resultados de aprendizaje efectivos y significativos (Rueda y Wilburn, 2014). Debido a que se desconocen los beneficios de usar la gamificación como estrategia de enseñanza, rara vez se aplican en el aula de clase. De acuerdo con Rivas et al. (2016) la gamificación puede ayudar a los estudiantes a aprender más contenido al mismo tiempo que desarrollan habilidades prácticas.

En el escenario regional, los gobiernos de los países de Latinoamérica, han realizado grandes esfuerzos en los últimos años para implementar políticas y políticas que aseguren que el ciudadano común tenga acceso al idioma inglés (Cronquist y Fiszbein, 2017). Las pruebas de competencia lingüística, sin embargo, revelan niveles de competencia en la expresión oral todavía muy bajo. La enseñanza de mala calidad es un factor que contribuye, ya que es principalmente de naturaleza instructiva, centrándose en la teoría sin considerar contextos o situaciones importantes, que faciliten estrategias prácticas en el aprendizaje de idiomas (Escalona et al., 2020).

En el ámbito nacional, Education First (EF, 2020) sitúa al Perú en la posición 56 de 112 países sobre el dominio del inglés y en Latinoamérica en la posición 11 de 20. Por este motivo, los docentes deben fortalecer las estrategias de gamificación, para paliar las dificultades que se presentaron en la expresión oral de los discentes. En ese contexto, la Institución Educativa Pública Juan Valer Sandoval se encuentra atravesando una problemática debido a las dificultades para lograr un dominio de la expresión oral del inglés de manera adecuada. Y a pesar de que la

gamificación con los estudiantes se desarrolla mediante la plataforma Wordwall, donde ellos pueden practicar el inglés, las clases que se imparten tienen poco manejo de estrategias que puedan desarrollar la expresión oral en inglés porque a menudo se prioriza el desarrollo y el progreso del contenido, lo que resulta en un bajo interés y atención en las clases y bajos niveles de habilidad de expresión oral en su fluidez, pronunciación, gramática y vocabulario. Como resultado, se deben proponer nuevas estrategias para mejorar las habilidades orales, estrategias de gamificación que, por sus cualidades únicas, tengan resultados efectivos tanto para los estudiantes como para el profesorado. Otra característica es que, la gamificación a menudo se descarta porque se toma como una pérdida de tiempo, pero en realidad pueden ser una herramienta eficaz para elevar el rendimiento académico.

Debido a ello, se formuló el problema principal: ¿Cómo influye la gamificación en la expresión oral del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021? Además, se desprende cada problema específico: ¿cómo influye la gamificación en la gramática de la expresión oral del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021?, ¿Cómo influye la gamificación en la pronunciación de la expresión oral del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021?, ¿Cómo influye la gamificación en la fluidez de la expresión oral del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021? Y ¿cómo influye la gamificación en el vocabulario de la expresión oral del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021?

En la justificación teórica se consideró la teoría de la gamificación de Ortiz-Colón et al. (2018) que consideró tres niveles para la gamificación: dinámico, mecánico y de componentes. Además, se tomó en cuenta las teorías de la expresión oral de Thornbury (2005), que considera actividades que involucran al estudiante en las interacciones de manera oral participativa que se divide en cuatro aspectos: gramática, pronunciación, fluidez y vocabulario.

En la parte metodológica de este estudio, se utilizaron como instrumentos el cuestionario y la rúbrica. Estos instrumentos fueron analizado a través del coeficiente Alfa de Cronbach lo cual pudo determinar su confiabilidad. En la justificación práctica, al desarrollar esta investigación se pudo determinar la influencia de la gamificación en la expresión oral del idioma inglés en los discentes de tercer año de secundaria, así como se pudo contribuir con el uso de la estrategia didáctica lúdica para afianzar la expresión oral.

El objetivo principal fue: determinar el grado de de la gamificación en la expresión oral del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021. Seguidamente, los objetivos específicos son los que se muestran: determinar la gamificación en la gramática de la expresión oral del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021, determinar el grado de influencia de la gamificación en la pronunciación de la expresión oral del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021, determinar el grado de influencia de la gamificación en la fluidez de la expresión oral del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021 y determinar el grado de influencia de la gamificación en el vocabulario de la expresión oral del inglés de discentes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021.

Finalmente, se planteó la hipótesis general: la gamificación influye en la expresión oral del inglés de discentes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021. Y como hipótesis específicas: la gamificación influye en la gramática de la expresión oral del inglés de discentes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021, la gamificación influye en la pronunciación de la expresión oral del inglés de discentes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021, la gamificación influye en la fluidez de la expresión oral del inglés de discentes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021 y la gamificación influye en el vocabulario de la expresión oral del inglés de discentes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021.

## II. MARCO TEÓRICO

En relación a los estudios realizados con anterioridad en el Perú, se ha hallado a Simón (2021), quien en su investigación estableció si la estrategia lúdica de dramatización incide en la expresión oral. Se aplicó como metodología de enfoque cuantitativo, con diseño no experimental, con nivel correlacional causal y como muestra se consideró un grupo de 25 discentes. Además, la data fue recopilada haciendo uso de las técnicas de observación directa y participativa, utilizando la lista de cotejo como instrumento. El resultado de los hallazgos puso en evidencia que los promedios alcanzados por el grupo analizado, según la prueba aplicada se tuvo un promedio de 5.15, y el coeficiente de Nagelkerke fue de 0.75. La conclusión demuestra que el uso de las actividades dramatización influye significativamente en la comunicación y expresión oral de la lengua inglesa.

López y Quispe (2020), en su investigación, tuvieron como propósito determinar cómo inciden las técnicas de gamificación sobre el aprendizaje del inglés en discentes de la escuela secundaria Francisco Mostajo de Tiabaya. Los estudiantes participaron en el programa propuesto y fueron evaluados en cada una de las actividades desarrolladas. La investigación fue de naturaleza cuantitativa y de nivel correlacional causal. El experimento incluyó veinte sesiones de aprendizaje utilizando la técnica de gamificación con aplicaciones como Duolingo, Edmodo, ¡LyricsTraining, Kahoot! y Voscreen. La muestra fueron 18 estudiantes. Los hallazgos mostraron que el 70% de los discentes estuvieron satisfechos con el uso de la gamificación en el aula para aprender inglés como lengua extranjera.

Asimismo, Saras (2020) en su estudio de nivel correlacional causal y diseño no experimental tuvo como fin establecer en qué grado el uso de estrategias de gamificación influyen en la expresión oral. La población y muestra estuvieron conformados por 85 discentes de una escuela pública y el muestreo fue censal. El instrumento aplicado fue la prueba de evaluación de conocimientos de inglés. Es de esta manera, que en la prueba de entrada se puso de manifiesto que el alumnado que se hallaba en una escala en inicio fue un 31%, los que se encontraron en proceso fue un 44% y los que mostraron un logro destacado fueron un 15%. En cuanto al coeficiente de Nagelkerke, se halló que la variable estrategias de gamificación incide en 48% sobre la dependiente. Se llegó a la conclusión de

que es posible elevar el nivel de la capacidad y expresión oral utilizando la estrategia de gamificación.

Del mismo modo, Bautista (2019) en su estudio tuvo como fin encontrar si la gamificación influye de manera positiva en la expresión oral del habla de los discentes de tercer grado de educación secundaria. La metodología fue de nivel correlacional causal, tipo básico y diseño no experimental. Para el análisis se empleó como técnica la observación y como instrumento fue usada la rúbrica de evaluación, siendo la muestra de 40 estudiantes de una institución privada. Los resultados mostraron que 25% de los estudiantes se encontraban en un nivel inicio, 45% en proceso, 20% en nivel logrado y 10% en logro destacado. Se llegó a la conclusión de que la gamificación incide en las habilidades del habla en los estudiantes, ya que el valor del coeficiente de Nagelkerke fue de 0.67.

Así también, Alayo (2018) en estudio tuvo como propósito hacer el estudio de la incidencia de la gamificación en la comunicación oral del idioma inglés, donde se consiguió encontrar que el uso de esta clase de estrategia como el juego verbal, el juego de roles y vivenciales en el aula produce un efecto positivo en la expresión oral del inglés y su comprensión. Por ello, se utilizó un muestreo no probabilístico en la población de 102 estudiantes. Se obtuvo que el 36,5% del alumnado se ubicó en un nivel inicio del proceso de aprendizaje, 15, 5% en un nivel en proceso, el 24,3% obtuvo la puntuación de logro esperado y 23,7% tuvo una puntuación de logro destacado, por lo tanto, la conclusión fue que la estrategia didáctica de la gamificación influye en la comprensión y expresión oral.

En cuanto a las investigaciones previas consultadas en el ámbito internacional se halló a Cui y Wang (2021) quienes desarrollaron un estudio con el objetivo de encontrar la incidencia de la gamificación en la expresión oral y comunicación en inglés como idioma extranjero, bajo la guía de la hipótesis de interacción. Para ello, elaboraron dicho curso, que incluyó la preparación de materiales didácticos y se diseñaron métodos de evaluación de resultados. El estudio fue de diseño no experimental, con nivel correlacional causal, estableciéndose como muestra 80 discentes. Al aplicar el instrumento se evidenció que 38% de los estudiantes alcanzaron un puntaje medio en la expresión oral. Se concluyó que la gamificación

incide sobre la expresión oral de los discentes a los que se les aplicó la prueba de evaluación.

Asimismo, Hompanera (2020) tuvo como propósito estudiar la incidencia de las habilidades sociales en la expresión oral en los programas educativos bilingües. El estudio fue de tipo correlacional descriptivo y el enfoque cuantitativo. La encuesta sirvió como la técnica aplicada y el instrumento utilizado el cuestionario. La muestra se conformó por 79 alumnos de los programas educativos bilingües y el muestreo aleatorio simple. Para la recopilación de la data se usó un cuestionario que sirvió para evaluar la expresión oral de los alumnos. Los resultados evidenciaron que los discentes se ubican en una escala alta de desempeño de su expresión oral (39%), medio (51%) y bajo (10%). Se llegó a la conclusión de que existe influencia entre las habilidades sociales sobre la expresión oral, dado que el estadístico de Nagelkerke fue 56%.

Rivera-Trigueros y Sánchez-Pérez (2020) estudiaron el efecto de la gamificación mediante el Classcraft sobre el aprendizaje del inglés en estudiantes de preparatoria. Para ello, utilizaron una plataforma de juego de roles en línea que permite al profesor convertir el aula en un escenario real de juego de roles. El estudio fue correlacional causal y los instrumentos aplicados fueron cuestionarios de percepción, los cuales evaluaron el nivel de gamificación y rendimiento en el aprendizaje de la lengua inglesa en 80 estudiantes. Los resultados mostraron que el 75% los estudiantes consideraron que el uso de estrategias de gamificación fue eficiente. Se llegó a la conclusión de que la gamificación mediante el Classcraft incide de manera positiva sobre el aprendizaje del inglés

En tanto que Kumar et al. (2019) quienes tuvieron como finalidad analizar y establecer una relación directa entre las competencias sociales y la expresión oral. El enfoque del estudio cuantitativo y el nivel correlacional causal, teniendo el diseño no experimental y de corte transeccional. La muestra fueron 120 niños hablantes del idioma hindi de edades conformadas entre los 3 y los 7 años. El instrumento utilizado fue la prueba oral, en base al reconocimiento de palabras, en las dimensiones de vocabulario, pragmática, y sintaxis según la escala siguiente:

desconocida (0), familiar (1) o muy familiar (2). Los resultados mostraron que el 35% de los niños mostraron una expresión oral destacada, el 55% regular y el 10% de nivel bajo. Se llegó a la conclusión de que existe incidencia significativa de la expresión sobre las competencias sociales.

Además, Rahman y Maarof (2018) investigaron sobre el efecto del juego de roles y su incidencia en la habilidad de expresión oral en el alumnado de ingeniería politécnica de Malasia. Se empleó un diseño no experimental de método hipotético deductivo, utilizando enfoques de recopilación de datos cuantitativos. Los datos cuantitativos se obtuvieron del estudio correlacional causal (n = 100). Los datos se recopilaban mediante un conjunto de cuestionarios y una prueba. Los datos de los cuestionarios se analizaron mediante estadística descriptiva (porcentajes y medias). Los resultados mostraron que los discentes se encontraron en un nivel medio de expresión oral y consideraron que las estrategias de gamificación fueron regulares. Los hallazgos indicaron que la gamificación incide de manera positiva sobre la expresión oral. Una implicación del estudio es que el enfoque de simulación y gamificación puede servir como una posible estrategia para mejorar la habilidad de expresión oral de los universitarios.

En cuanto a la variable gamificación, Ortiz-Colón et al. (2018) la definen como una estrategia educativa que aplica la mecánica de los juegos en el campo educativo con la finalidad de desarrollar habilidades y mejorar el conocimiento en los estudiantes, haciendo que el aprendizaje sea más divertido y atractivo tanto para estudiantes como para profesores.

Antonaci et al. (2019) definen la gamificación como la innovación en el aprendizaje que integra características del juego en entornos no relacionados con el juego. Para Alomari et al. (2019), la gamificación emplea juegos digitales y no digitales bien diseñados para estimular el lenguaje de los alumnos, incluidos juegos y elementos del juego de acuerdo al medio de aprendizaje para impulsar el compromiso y la participación. Por ello, se espera que la naturaleza de la gamificación en sí misma aumente la motivación y el compromiso de los educandos, así como que les brinde un comportamiento positivo y competitivo.

De acuerdo con Montero (2017), la gamificación es la aplicación de ideas, técnicas y características de juegos en un entorno distinto al de los juegos en sí. Esta metodología activa involucra estrategias para aprender el lenguaje y facilita la que la competencia comunicativa mejore, dado que, el estudiantado participa de forma espontánea en el uso del lenguaje mediante actividades en un ambiente en el que se comunica de manera real. En ese sentido, Muñoz et al. (2019), manifestaron que la gamificación realiza la aplicación de una estrategia direccionada al desarrollo de un método de conducta que facilite la disciplina, con la finalidad de afianzar los aprendizajes logrados.

Además, Corchuelo (2018) indicó que la gamificación involucra la construcción de una experiencia de aprendizaje significativa mediante el uso de elementos lúdicos que buscan conseguir una meta y proveer propósito, dirección y significado educativo a las acciones de los alumnos que participan. En ese sentido, Contreras (2016) sostuvo que la gamificación es un conjunto de actividades que desarrolla un estudiante al verse inmerso en la digitalización. En ese sentido, Novoa-Castillo y Sánchez-Aguirre, (2020) establecen que el uso de los recursos digitales, juegan un papel fundamental.

Asimismo, Parra-González et al. (2021) considera la gamificación como un conjunto de estrategias lúdicas en el curso de idiomas, en la que se estimula el comprender, memorizar y usar estructuras lingüísticas del idioma, asimismo, el alumnado se desenvuelve colaborativamente y socializa al interactuar con sus pares comunicándose con el lenguaje que se está aprendiendo. Para c la gamificación consiste en una metodología que favorece la activación de mecanismos para aprender idiomas y otorga la oportunidad de mantener comunicación oral eficiente en el idioma inglés.

Por otro lado, losup y Epema (2014) indican que la gamificación involucra la aplicación de juegos en ámbitos educativos, con el propósito de motivar a los discentes cuando desarrollen sus actividades para así contribuir positivamente con su aprendizaje significativo. Además, Ortiz-Colón et al. (2018) manifiesta que la

gamificación se compone de tres elementos: las dinámicas, mecánicas y de componentes.

En tanto que Krebt (2017) manifiesta que la expresión oral requiere la participación de los discentes en las actividades orales del aula, sin embargo, la inconsistencia entre los objetivos de la clase y del curso obstruye sus oportunidades para la práctica real. Los profesores y los estudiantes tienden a dedicar el tiempo de clase a practicar tareas para exámenes basados en formularios en lugar de centrarse en actividades para la mejora de la competencia comunicativa de los discentes (Mahdi, 2017). Una forma de aumentar el uso del segundo idioma es incluir juegos de idiomas en las actividades de aprendizaje, como la gamificación, para hacer estímulo en el interés de los alumnos por hablar y mejorar su competencia.

Para Parra-González et al. (2021), la gamificación se caracteriza por ser dinámica y atractivo, ya que también puede incluir una variedad de funciones multimedia. Las actividades de aprendizaje deben prepararse de una manera que sea específica para los objetivos de aprendizaje y permita lo que las actividades de enseñanza deben diseñarse de tal manera que los discentes puedan repetirlas si no tienen éxito la primera vez que se intentan. Es fundamental establecer las condiciones y oportunidades necesarias para alcanzar el objetivo final. Las habilidades de los estudiantes aumentarán como resultado de las repeticiones que reciban. Además, deben estar al alcance de los alumnos que participan, ajustándose y adaptándose al potencial y los niveles de capacidad de los alumnos implicados.

Asimismo, Montero (2017) señaló que la gamificación debe de considerar un aumento del nivel de complejidad, pues los alumnos deben esperar que cada actividad siguiente sea más compleja, requiera más trabajo de ellos y se relacione con la información y las habilidades recién adquiridas, para crear un conjunto diverso de habilidades en los alumnos, que les ayuden a alcanzar la meta utilizando varias rutas diferentes. La capacidad de desarrollar sus propias estrategias es una

de las cualidades más importantes del aprendizaje mediante el uso de la gamificación y esto permite a los alumnos hacerlo.

Según Sánchez y Galera (2020), la gamificación es interactiva porque los participantes interactúan con otros jugadores durante el juego, de acuerdo con el sistema de juego y también con el contexto presentado durante el juego. Rahmani (2020) sostiene que la gamificación incorpora características del juego en actividades que no están diseñadas para jugarse en un entorno lúdico. Por ello, los objetivos de las estrategias lúdicas deben estar bien definidos para que sean eficaces, dado que su propósito es ayudar a los estudiantes a consumir sus objetivos de aprendizaje. Además, si el uso de la gamificación está alineado con el plan de estudios nacional y se combinan con objetivos de aprendizaje específicos, la implementación de esta estrategia puede ser una herramienta de enseñanza eficaz y significativa cuando los jugadores aprenden y generan fragmentos de lenguaje a partir de los juegos.

Asimismo, Reyes (2018) señala que las actividades dinámicas se conforman por los deseos finales que se quieren conseguir al usar las mecánicas. Si bien el esfuerzo desarrollado por ser partícipe de una mecánica se ve simplificado en un elemento mecánico, los deseos finales que estos conllevan es la recompensa, el reconocimiento, comentario o incluso, diversión (Dichev y Dicheva, 2017). Las dinámicas son determinantes para los tiempos y valor, que posibilitan el conseguir algo positivo. En cuanto a las actividades mecánicas, Simões et al. (2013) indican que son aquellas reglas y especificaciones de uso que tienen los componentes en los que se usarán dichas actividades. Y para Hanson-Smith (2016) las de componentes, son los puntos básicos que conforman las actividades lúdicas, como son los avatares, los puntos y las posiciones.

En cuanto a la variable expresión oral que fundamenta en la teoría del lenguaje (Piaget e Inhelder, 2007). Por ello, se conceptúa como una forma de representar un pensamiento a través de un significado. Debido a que las palabras son simbólicas, se utiliza el lenguaje para expresar lo que se ve en el mundo real. Como resultado, el individuo no actúa pasivamente en el proceso de aprendizaje

porque construye cada significado a partir de lo que ve en la realidad. Y en este proceso para adquirir un segundo idioma hay dos etapas: la etapa preconceptual, que se distingue por ser simbólica y la etapa operativa, donde el individuo expresa características críticas y más sociales de forma oral

Cuando se trata de la expresión oral, Thornbury (2005) define que es una capacidad expresiva que proviene de los métodos de interrelación verbal y se enseña usando como medio la declaración oral de una propuesta que pretende presentar y enseñar conceptos a partir del trasfondo de un tema y según lo que sabe y necesita. Para Byrne (1986), la expresión oral es un camino dual que combina las habilidades de hablar y escuchar, dado que implica el uso sostenido de ambas partes.

Por ello, Triveño et al. (2010) aseveraron que la expresión oral es la comunicación base de la convivencia humana, dado que implica poseer la capacidad de comunicarse de forma clara, fluida, coherente y persuasiva utilizando medios verbales. Además, es a través de este medio que una persona es capaz de relacionar y explicar información como hechos, ideas, experiencias y sentimientos a través del diálogo y las estructuras morfosintácticas.

En tanto que, Wang (2019) manifiesta que la expresión oral implica hacer uso del habla mediante un intercambio y un flujo bidireccional dentro de una conversación en un escenario que se está produciendo exactamente en el mismo momento. Por esto, Crawford (2020) afirma que la expresión oral no tiene esencia o no puede demostrarse sin otros métodos como la comprensión, el proceso y la explicación de lo que se escucha. En consecuencia, se establecen un número interminable de reglas de interpretación, dificultando que los hablantes no nativos utilicen estos métodos porque reflejan la forma en que la gente habla en sus lenguas nativas (Cohen et al., 2021).

Thornbury (2005) sostuvo que la expresión oral está relacionada con la compenetración con la comunicación por medio del habla y que estas conexiones se extienden en la misma dirección que su investigación sugiere. Por lo tanto, no

sólo se establece la realización de la misma, sino que el conocimiento del patrimonio discursivo es estratégico. En cuanto a las dimensiones de la expresión oral, identificó cuatro de ellas: gramática, pronunciación, fluidez y vocabulario. Para el caso de la gramática, se define como la habilidad de dominar códigos de lingüística, manejando el léxico, además de poder dominar los aspectos morfológico, fonológico y sintáctico. Se puede distinguir la gramática escrita de la hablada, dado que se toma en consideración el contexto en la cual se realiza la comunicación.

Asimismo, Refat et al. (2020), señaló que uno de los componentes más importantes del lenguaje es la gramática, donde los alumnos deben poder demostrar comprensión en la construcción de oraciones, lo cual requiere el uso apropiado del lenguaje. Un gran elemento de la estructura apropiada de una oración es conocer el tiempo verbal, lo que ayuda en la construcción de frases con la referencia correcta del tiempo. Una oración no puede tener un significado efectivo si carece de características de tiempo. Como resultado, la enseñanza de los tiempos verbales en el segundo idioma es un problema al estudiar la lengua inglesa.

En tanto que, Cassany et al. (1994), indican que la pronunciación se refiere a la articulación correcta de los sonidos de una palabra para poder pronunciarla adecuadamente. Triveño et al. (2010) manifiestan que es la capacidad de reproducir oralmente diferentes fonemas (los sonidos que producen las letras). Como resultado, Giralt (2013) afirma que es el acto de hablar cada componente de la lengua con propiedad. En otras palabras, tiene que ver con la capacidad de construir oraciones coherentes. Las declaraciones se componen de una combinación de emisiones de sonido individuales, conexiones de palabras y la entonación y el acento apropiados. Además, la competencia fonética solo se puede adquirir mediante una comunicación significativa en el idioma. Gardner-Neblett et al. (2012) manifiestan que la pronunciación se relaciona al expresar las palabras correctamente, mejorando la calidad de la comunicación. Sin embargo, si pronuncia una palabra incorrectamente, cambia el significado de su mensaje y causa confusión.

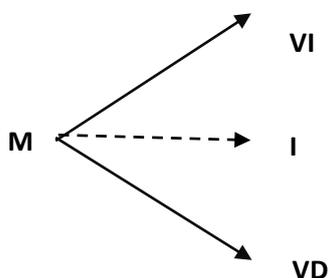
Además, la fluidez está definida por Cassany et al. (1994) como la capacidad de expresarse correcta y espontáneamente en el idioma materno y en un segundo idioma. Según Thornbury (2005) para ello se requiere el dominio de los códigos lingüísticos, el uso de un léxico y el dominio de los aspectos morfológicos, sintácticos y fonológicos. Para Refat et al. (2020), en cuanto al vocabulario es el uso efectivo de las palabras que conforman un idioma, siendo parte crucial del lenguaje porque los estudiantes deben poder construir oraciones completas oralmente. Si alguien usa vocabulario, entonces sabe lo que significa cada palabra y cómo se usa, lo que da como resultado que se establezca un acto de comunicación.

### III.MÉTODOLOGÍA

#### 3.1 Tipo y diseño de investigación

De acuerdo con Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), La investigación de tipo básica se centra en estudiar las teorías de acuerdo al problema propuesto, realizando un análisis de fenómenos con precisión con el propósito de ampliar el campo del conocimiento general. Es por ello que el presente estudio fue de tipo básico.

En cuanto al diseño, fue no experimental. En ese caso, Fresno (2019) manifiesta que este tipo de investigaciones no realizan manipulación deliberada sobre las variables y se limitan a su estudio mediante la observación. Además, fue correlacional causal. En este caso, se realiza la medición de dos o más variables con la finalidad de determinar una causalidad de una sobre otra (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). En cuanto al corte, fue transeccional, dado que se realizó el estudio mediante una única medición en un momento determinado (Arias, 2020).



Dónde:

M: Estudiantes

VI: Gamificación

VD: Expresión oral del inglés

I: Influencia entre ambas variables

Por otro lado, el nivel de la investigación fue explicativo dado que se hizo el estudio tanto las causas como los efectos de una variable sobre otra (Fresno, 2019). Para el enfoque, se estableció un enfoque cuantitativo. Tamayo (2012) indica que este estudio es caracterizado por la recolección de data que luego será

procesada mediante el conteo, la medición numérica y el análisis estadístico. Finalmente, el método fue hipotético deductivo, dado que se basa en el ciclo inducción-deducción-inducción para enunciar una hipótesis y luego comprobarla (Arroyo, 2020).

### **3.2 Operacionalización de variables**

La gamificación es una estrategia de aprendizaje que aplica la mecánica de los juegos en el campo educativo con el propósito de desarrollar habilidades y mejorar el conocimiento en los estudiantes, haciendo que el aprendizaje sea más divertido y atractivo tanto para estudiantes como para profesores (Ortiz-Colón et al., 2018).

Operacionalmente, la variable será medida por medio de sus dimensiones de nivel dinámico, mecánico y de componentes, haciendo uso de un cuestionario (Ver anexo 2).

La expresión oral es la capacidad que tienen las personas para comunicar sus necesidades, sentimientos y deseos a los demás de una manera clara y espontánea mientras comprenden los mensajes que reciben de los demás (Thornbury, 2005).

Operacionalmente, la variable será medida por medio de sus dimensiones gramática, pronunciación, fluidez y vocabulario, haciendo uso de una prueba de evaluación (Ver anexo 2).

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

La población según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), es definida como el número total de elementos pertenecientes a un conjunto, con propiedades similares. Se empleó la población censal dado que se trabajó con la totalidad de los sujetos de análisis. En esta investigación participaron 90 estudiantes de nivel secundaria de la Institución Educativa Pública, Juan Valer Sandoval, de Villa María del Triunfo.

Los criterios de selección que se tuvieron en cuenta son los criterios de inclusión, se incluyen a todos los estudiantes sin distinción alguna del nivel de secundaria, pertenecientes a la Institución Educativa Pública, Juan Valer Sandoval, ubicada en el distrito de Villa María del Triunfo y como criterio de exclusión a los estudiantes que no pertenecen a la Institución Educativa Pública, Juan Valer Sandoval.

### **3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad**

La técnica es el medio por el cual el investigador descubre información que le ayuda a realizar la aplicación de la metodología. La encuesta se utilizó para la variable gamificación. De acuerdo con Wolf et al. (2020) esta técnica facilita que los datos de la variable de estudio se recolectan de manera organizada y estructurada. En el caso de la variable expresión oral, la observación fue el método de elección. Para Escudero (2017), el objetivo de esta técnica es realizar el control del avance del estudio y recopilar datos para su posterior análisis.

En el caso del instrumento, se consideró para la variable gamificación un cuestionario. Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) sostienen que este instrumento se compone de ítems estructurados de acuerdo a las dimensiones que componen la variable. El instrumento con el que se midió el nivel de la gamificación estuvo constituido por 20 preguntas, que se califican de acuerdo a la escala de Likert, mediante 5 niveles "Siempre", "Casi siempre", "A veces", "Casi nunca" y "Nunca". Para el caso de la variable expresión oral se hizo uso de la lista de cojeto. Arias (2020) manifiesta que este instrumento está formado por una matriz de doble entrada que posee criterios preestablecidos que miden las acciones del discente acerca de los aspectos de actividades que serán evaluadas.

La validez de un instrumento, está ligada a la precisión con la que mide las variables que se le asignan para cumplir con los objetivos de la investigación (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). En este caso, se utilizó el juicio de expertos como parte del proceso de validación. Para Fresno (2019), este procedimiento se basa en los veredictos unánimes de expertos de larga trayectoria

sobre el instrumento y la metodología a emplear. Como resultado, se solicitaron las opiniones de tres expertos. Luego de realizar un minucioso análisis, llegaron a la conclusión de que los instrumentos eran confiables y aplicables en esta investigación en particular. (Ver anexo 5)

Para Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), el análisis de consistencia interna del instrumento muestra la fiabilidad del instrumento, a través de la medida de la correlación entre sus ítems. Se hizo uso del Alfa de Cronbach debido a la escala politómica de los instrumentos en esta investigación. Esto se logró mediante el uso de una prueba piloto en la que participaron 15 estudiantes a quienes se les realizó la aplicación de los instrumentos de gamificación y expresión oral. Esto fue seguido por un cálculo de la confiabilidad del instrumento utilizando el programa SPSS V.25, lo que resultó en un resultado positivo y favorable a la confiabilidad, siendo los resultados de la prueba de confiabilidad para la gamificación (0,785) y para la expresión oral (0,943). (Ver anexo 6)

### **3.5 Procedimiento**

Al comenzar la investigación, se eligió el tema y se realizó la búsqueda de la información necesaria para el estudio de las variables gamificación y expresión oral. Luego, se solicitaron los permisos necesarios a las autoridades educativas correspondientes de la institución educativa Juan Valer Sandoval. Para probar los instrumentos, se hizo el piloto con 15 alumnos y después se calculó la confiabilidad, determinándose que el instrumento era confiable. Entonces, se procedió a aplicar los instrumentos a los 90 estudiantes de la muestra seleccionada para la investigación. Además, se creó una hoja de Excel para organizar los hallazgos para un análisis estadístico adicional, mediante el programa SPSS V.25.

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

En lo relacionado a la compilación y el análisis de datos, este se hizo a través del análisis de tablas de frecuencia y gráficos de barras, que utilizaron estadísticas descriptivas para verificar las magnitudes de las variables. Esto se logró sumando los puntajes de las pruebas individuales de los estudiantes. Para encontrar los niveles y dimensiones de las variables independientes y dependientes en función

de los valores bajo, medio y alto de cada una, se utilizaron los baremos para calcular sus escalas.

Cuando se descubrió que el análisis inferencial tenía que ser no paramétrico debido a que las variables estudiadas eran categóricas, de naturaleza cualitativa y escaladas de forma ordinal, se omitió el test de normalidad. Para el análisis inferencial se hizo uso del análisis no paramétrico de regresión logística para verificar las hipótesis. Se estudió el impacto de la gamificación, variable independiente, en la expresión oral, variable dependiente. Se utilizó 0.05 como valor de referencia, que es el valor de significación estadística, para determinar si la hipótesis nula debe rechazarse o no al aceptar la hipótesis alternativa. Se utilizó el coeficiente Chi cuadrado y el estadístico de Nagelkerke para medir la incidencia de una variable sobre otra. Además, se utilizó el estadístico de Wald para evaluar la incompatibilidad de las variables. Finalmente, se redactaron las discusiones, conclusiones y recomendaciones, en concordancia con los resultados obtenidos.

### 3.7 Aspectos éticos

La investigación se ciñó bajo los principios de respeto, beneficencia y no maleficencia (Zerón, 2019), respetándose la confidencialidad e integridad de los educandos que participaron en el estudio. Asimismo, La tesis, fue redactada y estructurada de acuerdo con los estándares APA, 7ª edición y los autores consultados también fueron respetados, haciendo la inclusión de su aporte en citas y referencias. Finalmente, el esquema de la investigación fue redactado siguiendo el reglamento del área de posgrado de la Universidad César Vallejo.

## IV. RESULTADOS

### 4.1 Resultados descriptivos

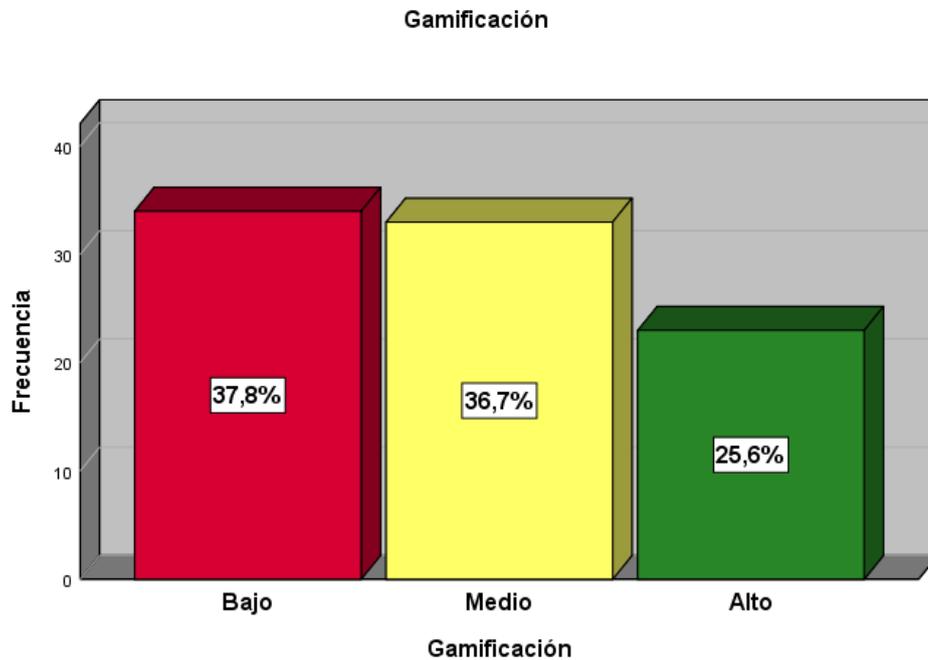
**Tabla 1**

*Niveles de la variable gamificación*

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	34	37,8%
Medio	33	36,7%
Alto	23	25,6%

Total	90	100,0%
-------	----	--------

**Figura 1.** Niveles de la variable gamificación



En la tabla 1 y figura 1, se presentaron los niveles de la gamificación en el estudiantado de una institución educativa y se obtuvo que el 37,8% identificó un rango bajo en la gamificación, el 36,7% evidenció un nivel medio y el 25,6% un nivel alto.

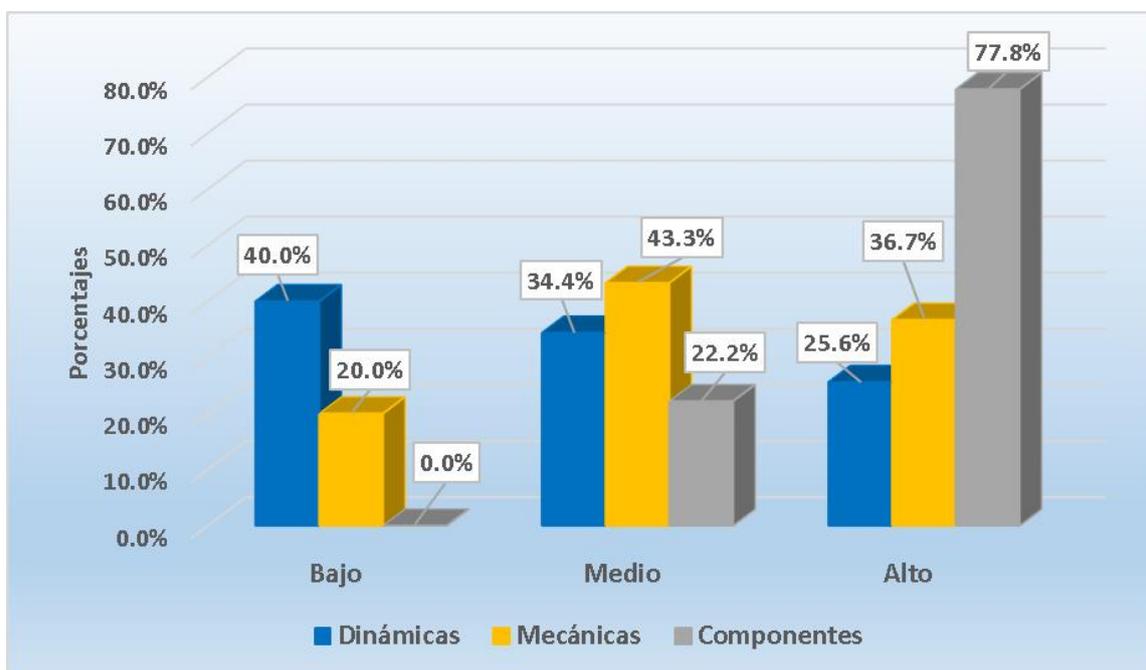
Tabla 2

*Distribución de frecuencias de las dimensiones de la gamificación*

Dimensiones	Niveles	Frecuencia (fi)	Porcentaje válido (%)
Dinámicas	Bajo	36	40,0%
	Medio	31	34,4%
	Alto	23	25,6%
Mecánicas	Bajo	18	20,0%

	Medio	39	43,3%
	Alto	33	36,7%
Componentes	Bajo	0	0%
	Medio	20	22,2%
	Alto	70	77,8%

**Figura 2.** Niveles de la variable gamificación por dimensiones



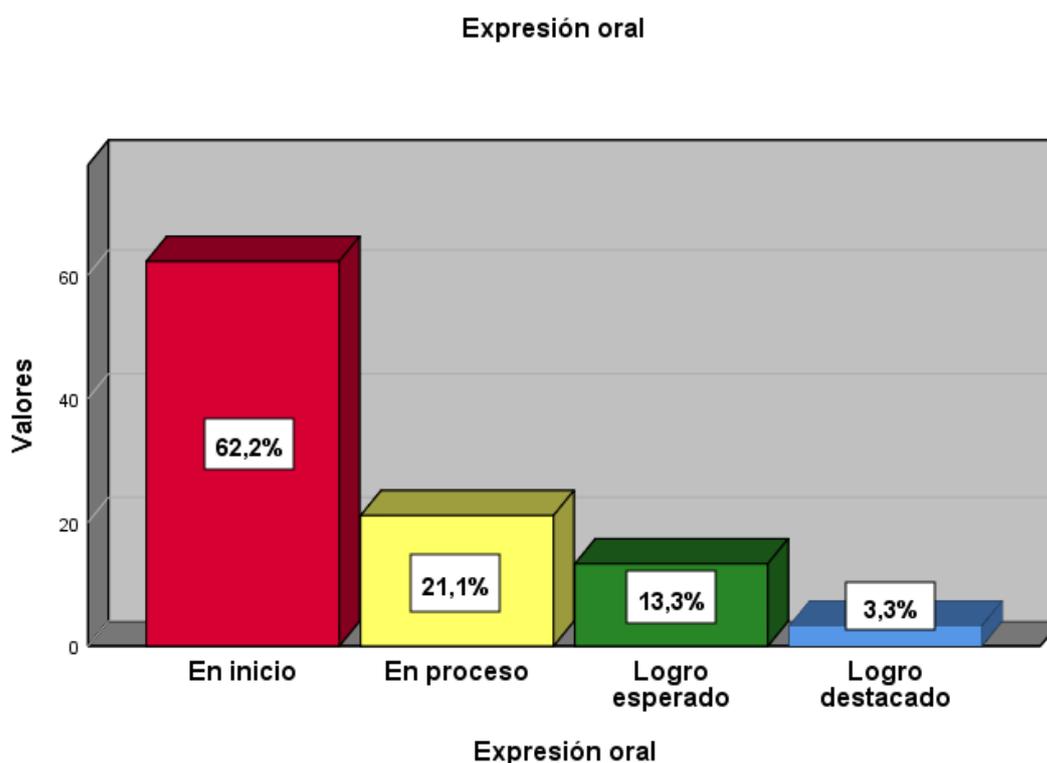
De acuerdo a los resultados mostrados en la tabla 2 y figura 2; en cuanto a la dimensión dinámicas, el 40,0% de los discentes consideró que posee un nivel bajo, el 34,4% indicó que se halla en un nivel medio y el 25,6% indicó que se encuentra en un nivel alto. Para la dimensión mecánicas, el 25,6% de los discentes consideró que posee un nivel bajo, el 20,0% indicó que se halla en un nivel medio y el 36,7% indicó que se encuentra en un nivel alto. Asimismo, para la dimensión componentes, ninguno de los discentes consideró que posee un nivel bajo, el 22,2% indicó que se halla en un nivel medio y el 77,8% manifestó que se encuentra en un nivel alto.

**Tabla 3**

*Distribución de niveles de la expresión oral*

	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	56	62,2%
En proceso	19	21,1%
Logro esperado	12	13,3%
Logro destacado	3	3,3%
Total	90	100,0%

**Figura 3.** Niveles de la variable expresión oral



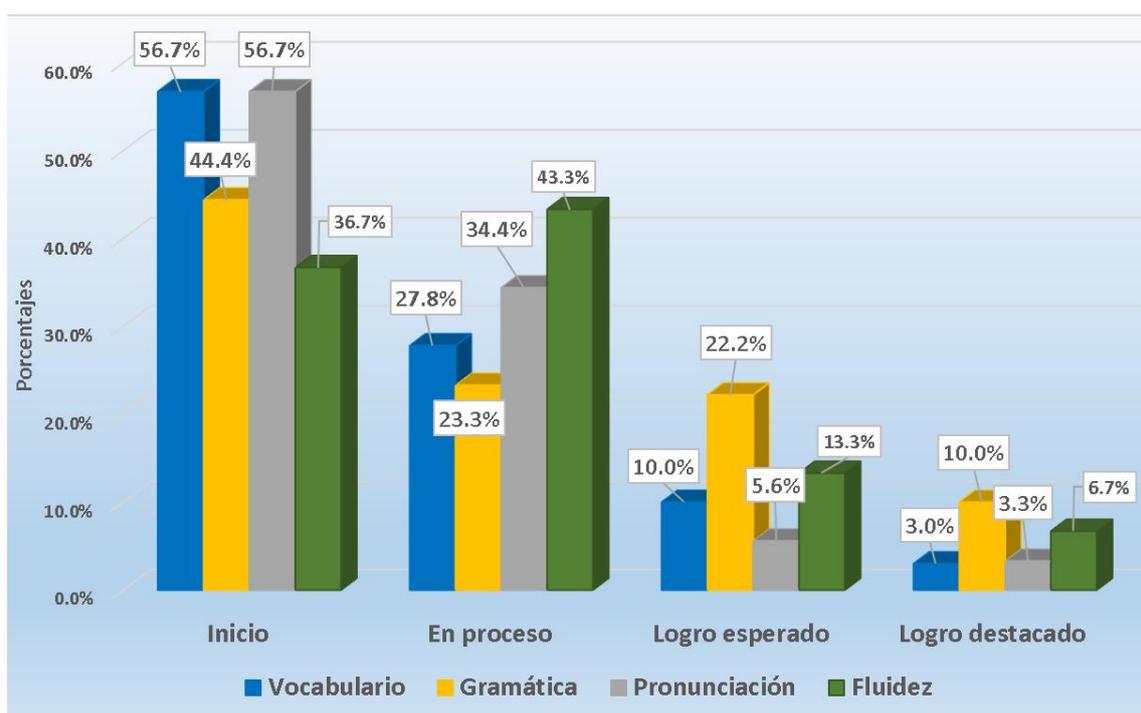
En la tabla 3 y figura 3, se presentaron los niveles de la expresión oral en el estudiantado de una institución educativa y se obtuvo que el 62,2% se encontró en un nivel en inicio, el 21,1% en un nivel proceso, el 13,3% alcanzó el logro esperado y el 3,3% obtuvo un logro destacado.

**Tabla 4**

*Distribución de frecuencias de las dimensiones de la expresión oral*

Dimensiones	Niveles	Frecuencia (fi)	Porcentaje válido (%)
Fluidez	En inicio	51	56,7%
	En proceso	25	27,8%
	Logro esperado	9	10,0%
	Logro destacado	5	3,0%
Vocabulario	En inicio	40	44,4%
	En proceso	21	23,3%
	Logro esperado	20	22,2%
	Logro destacado	9	10,0%
Gramática	En inicio	51	56,7%
	En proceso	31	34,4%
	Logro esperado	5	5,6%
	Logro destacado	3	3,3%
Pronunciación	En inicio	33	36,7%
	En proceso	39	43,3%
	Logro esperado	12	13,3%
	Logro destacado	6	6,7%

**Figura 4.** Niveles de la variable expresión oral por dimensiones



Según los resultados mostrados en la tabla 4 y figura 4; en cuanto a la dimensión fluidez, el 56,7% de los discentes se ubicó en un nivel inicio, el 27,8% En el nivel en proceso, el 10% en logro esperado y el 5,6% alcanzó un logro destacado. Para el caso del vocabulario, el 44,4% de los alumnos alcanzó un nivel en inicio, el 23,3% en un nivel en proceso, el 22,2% en un nivel de logro esperado y el 10,0% logró un nivel de logro destacado. Asimismo, para la gramática, el 56,7% alcanzó un nivel en inicio, el 34,4% un nivel en proceso, el 5,6% un nivel de logro esperado y el 3,3% un logro destacado. Finalmente, para la pronunciación, el 36,7% de los estudiantes solo consiguió un nivel en inicio, el 43,3% un nivel en proceso, el 13,3% un nivel de logro esperado y el 6,7% obtuvo un logro destacado.

## 4.2 Resultados correlacionales

En la prueba de normalidad se consideró utilizar la prueba de Kolmogorov-Smirnov, dado que la muestra es mayor a 50 individuos, estableciendo que el p valor debe ser menor a 0,05.

**Tabla 5***Prueba de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístic		Sig.	Estadístic		Sig.
	o	gl		o	gl	
Gamificació n	0,244	90	,000	,796	90	,000
Dinámicas	0,257	90	,000	,789	90	,000
Mecánicas	0,237	90	,000	,799	90	,000
Component es	0,480	90	,000	,513	90	,000
Expresión oral	0,253	90	,000	,852	90	,000
Fluidez	0,431	90	,000	,589	90	,000
Vocabulario	0,271	90	,000	,810	90	,000
Gramática	0,337	90	,000	,709	90	,000
Pronunciaci ón	0,254	90	,000	,816	90	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

En la tabla 5 se pueden apreciar los resultados hallados al realizar el análisis con el estadístico Kolmogorov – Smirnov (muestra > 50), según los puntajes calculados de la variable independiente gamificación, variable dependiente expresión oral y las dimensiones de ambos, no se han ajustado a una distribución normal y debido a que los valores de significancia han sido menores a 0,05. Por ello, para este caso se hizo uso del análisis no paramétrico de la prueba de regresión logística ordinal.

**Tabla 6***Prueba de variabilidad de las hipótesis general y específicas*

Hipótesis	Variables	Logaritmo de verosimilitud	Chi- cuadrado	Sig. bilateral	Pseudo Cuadrado de Nagelkerke	% de influencia x100%
Hipótesis específica general	Gamificación Expresión oral	99,029	85,059	0,000	0,706	70,6%
Hipótesis específica 1	Gamificación Fluidez	77,533	57,403	0,000	0,535	53,5%

Hipótesis específica 2	Gamificación Vocabulario	102,647	75,096	0,000	0,615	61,5%
Hipótesis específica 3	Gamificación Gramática	63,821	44,391	0,000	0,456	45,6%
Hipótesis específica 4	Gamificación Pronunciación	90,680	69,651	0,000	0,595	59,5%

De acuerdo con la tabla 6, la prueba de contraste del grado de verosimilitud evidencia que el análisis de regresión logístico ordinal muestra un valor de Chi cuadrado y de significancia ( $p < 0,05$ ) para todas las pruebas de hipótesis. Con ello se ha inferido que existe influencia de la gamificación en la expresión oral del inglés y en cada una de sus dimensiones.

Asimismo, para la hipótesis general, la estimación de Pseudo – R<sup>2</sup> de Nagelkerke (0,706) y p valor de 0,000, evidencia que el modelo expuesto presentó una alta variabilidad (70,6%) de la influencia de la gamificación sobre la variable expresión oral. En el caso de la hipótesis específica 1, la estimación de Pseudo – R<sup>2</sup> de Nagelkerke (0,535) y p valor de 0,000, demuestra que el modelo expuesto presentó una alta variabilidad (53,5%) de la influencia de la gamificación sobre la dimensión fluidez. Además, para la hipótesis específica 2, la estimación de Pseudo – R<sup>2</sup> de Nagelkerke (0,615) y p valor de 0,000, demuestra que el modelo expuesto presentó una alta variabilidad (61,5%) de la influencia de la gamificación sobre la dimensión vocabulario. En cuanto a la hipótesis específica 3, la estimación de Pseudo – R<sup>2</sup> de Nagelkerke (0,456) y p valor de 0,000, evidencia que el modelo expuesto mostró una alta variabilidad (45,6%) de la influencia de la gamificación sobre la dimensión gramática. Finalmente, para la hipótesis específica 4, la estimación de Pseudo – R<sup>2</sup> de Nagelkerke (0,595) y p valor de 0,000, evidencia que el modelo expuesto presentó una alta variabilidad (59,5%) de la influencia de la gamificación sobre la dimensión pronunciación.

## **Análisis de la hipótesis general**

H<sub>0</sub>: La gamificación no influye en la expresión oral del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021.

H<sub>a</sub>: La gamificación influye en la expresión oral del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021.

institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021.

### **Tabla 1**

*Estimación de los parámetros del modelo que explica la incidencia de la gamificación en la expresión oral*

		Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[VD = 1]	-4,007	1,062	14,235	1	,000	-6,089	-1,926
	[VD = 2]	-,588	,433	1,841	1	,175	-1,437	,261
	[VD = 3]	1,914	,619	9,566	1	,002	,701	3,126
Ubicación	[VI=1]	-26,170	,000	.	1	.	-26,170	-26,170
	[VI=2]	-4,595	1,099	17,490	1	,000	-6,749	-2,442
	[VI=3]	0 <sup>a</sup>	.	.	0	.	.	.

De acuerdo a la estimación de parámetros de la gamificación (Wald=17,490;  $p=0,000 < 0,05$ ) se halló que la gamificación influye en la expresión oral del inglés y el modelo lo predice con una alta intensidad, dado que es estadísticamente significativo, según la estimación de Pseudo – R<sup>2</sup> de Nagelkerke (70,6%).

## **Análisis de la hipótesis específica 1**

H<sub>0</sub>: La gamificación no influye en la fluidez del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021.

H<sub>a</sub>: La gamificación influye en la fluidez del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021.

### **Tabla 8**

*Estimación de los parámetros del modelo que explica la incidencia de la gamificación en la fluidez*

		Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[D1 = 1]	-2,124	,525	16,342	1	,000	-3,153	-1,094
	[D1 = 2]	,161	,403	,160	1	,689	-,629	,952
	[D1 = 3]	1,550	,512	9,163	1	,002	,547	2,554
Ubicación	[VI=1]	-5,623	1,144	24,170	1	,000	-7,865	-3,382
	[VI=2]	-1,974	,581	11,556	1	,001	-3,113	-,836
	[VI=3]	0 <sup>a</sup>	.	.	0	.	.	.

De acuerdo a la estimación de parámetros de la gamificación (Wald=24,170;  $p=0,000<0,05$ ) se halló que la gamificación influye en la fluidez del del inglés y el modelo lo predice con una alta intensidad, dado que es estadísticamente significativo, según la estimación de Pseudo – R2 de Nagelkerke (53,5%).

### Análisis de la hipótesis específica 2

H<sub>0</sub>: La gamificación no influye en el vocabulario del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021.

H<sub>a</sub>: La gamificación influye en el vocabulario del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021.

**Tabla 9**

*Estimación del parámetro del modelo que explica la incidencia de la gamificación en el vocabulario*

		Estimación	Desv. Error	Wald	g l	Sig.	Intervalo de confianza al 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[D2 = 1]	-3,218	,590	29,740	1	,000	-4,374	-2,061
	[D2 = 2]	-1,250	,462	7,304	1	,007	-2,156	-,343
	[D2 = 3]	,812	,430	3,570	1	,059	-,030	1,655
Ubicación	[VI=1]	-5,964	,930	41,158	1	,000	-7,786	-4,142
	[VI=2]	-2,033	,570	12,703	1	,000	-3,151	-,915
	[VI=3]	0 <sup>a</sup>	.	.	0	.	.	.

Según la estimación de parámetros de la gamificación (Wald=41,158;  $p=0,000<0,05$ ) se halló que la gamificación influye en el vocabulario del del inglés y el modelo lo predice con una alta intensidad, dado que es estadísticamente significativo, según la estimación de Pseudo – R2 de Nagelkerke (61,5%).

### **Análisis de la hipótesis específica 3**

H<sub>0</sub>: La gamificación no influye en la gramática del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021.

H<sub>a</sub>: La gamificación influye en la gramática del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021.

**Tabla 10**

*Estimación de los parámetros del modelo que explica la incidencia de la gamificación en la gramática*

		Estimación	Desv. Error	Wald	g	Sig.	Intervalo de confianza al 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[D3 = 1]	-2,421	,636	14,502	1	,000	-3,667	-1,175
	[D3 = 2]	,795	,436	3,322	1	,068	-,060	1,649
	[D3 = 3]	2,024	,619	10,677	1	,001	,810	3,238
Ubicación	[VI=1]	-4,442	,828	28,796	1	,000	-6,065	-2,820
	[VI=2]	-2,660	,704	14,284	1	,000	-4,039	-1,280
	[VI=3]	0 <sup>a</sup>	.	.	0	.	.	.

Según la estimación de parámetros de la gamificación (Wald=28,796;  $p=0,000<0,05$ ) se halló que la gamificación influye en la gramática del del inglés y el modelo lo predice con una alta intensidad, dado que es estadísticamente significativo, según la estimación de Pseudo – R2 de Nagelkerke (45,6%).

### **Análisis de la hipótesis específica 4**

H<sub>0</sub>: La gamificación no influye en la pronunciación del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021.

Ha: La gamificación influye en la pronunciación del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021.

**Tabla 11**

*Estimación del parámetro del modelo que muestra la incidencia de la gamificación en la pronunciación*

		Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[D4 = 1]	-3,903	,694	31,624	1	,000	-5,264	-2,543
	[D4 = 2]	-,216	,410	,279	1	,598	-1,019	,587
	[D4 = 3]	1,351	,486	7,714	1	,005	,398	2,304
Ubicación	[VI=1]	-5,450	,825	43,643	1	,000	-7,067	-3,833
	[VI=2]	-2,042	,619	10,876	1	,001	-3,256	-,829
	[VI=3]	0 <sup>a</sup>	.	.	0	.	.	.

Con respecto a la estimación de parámetros de la gamificación (Wald=43,643;  $p=0,000 < 0,05$ ) se halló que la gamificación influye en la pronunciación del del inglés y el modelo lo predice con una alta intensidad, dado que es estadísticamente significativo, según la estimación de Pseudo – R2 de Nagelkerke (59,5%).

## V. DISCUSIÓN

De acuerdo a los resultados corroboraron la hipótesis general: el análisis de contraste del grado de verosimilitud evidenció que la prueba de regresión logística ordinal tuvo significancia (Wald=17,490;  $p=0,000<0,05$ ). Con ello se demostró la incidencia del uso de la gamificación en la expresión oral. Asimismo, la estimación del estadístico de Nagelkerke (70,6%), comprobó que el modelo expuesto muestra una alta variabilidad de influencia de variable independiente gamificación sobre la expresión oral.

Dichos hallazgos coinciden con los encontrados por Simón (2021), quien, al estudiar la influencia de la aplicación de las estrategias lúdicas de la dramatización sobre la expresión oral, encontró que el grado de verosimilitud evidencia que la prueba de regresión logística ordinal fue de carácter significativo (Wald=121,490;  $p=0,000<0,05$ ). Además, la estimación del estadístico de Nagelkerke (70,6%), comprobó que el modelo expuesto muestra una alta variabilidad de incidencia de variable independiente sobre la variable expresión oral.

Además, los hallazgos se corroboraron con los encontrados por Bautista (2019) quien al determinar la incidencia de la gamificación sobre la expresión oral obtuvo como resultados en la estimación del estadístico de Nagelkerke (52,1%) y comprobó que el modelo expuesto muestra una alta variabilidad de incidencia de variable independiente sobre la variable expresión oral, siendo el grado de verosimilitud evidencia que la prueba de regresión logística ordinal fue de carácter significativo (Wald=31,120;  $p=0,000<0,05$ ).

Al respecto, Rahman y Maarof (2018) señalaron que la gamificación de la educación es una técnica que mejoró la motivación y el compromiso del estudiantado en entornos educativos mediante la combinación de características de diseño de juegos. En su estudio enfatizó la necesidad de mantener un programa educativo organizado sistemáticamente y con enfoques relacionados al e-learning para que se confirmen los beneficios educativos de la gamificación. Por ello, la estimación del estadístico de Nagelkerke (49,0%), comprobó que el

modelo expuesto muestra una alta variabilidad de incidencia de variable gamificación sobre la variable expresión oral.

Asimismo, López y Quispe (2020), indicó que la gamificación fue usada como una táctica para aumentar el compromiso y la motivación incorporando aspectos similares a los de un juego en actividades que no son lúdicas. Y ello consistió en utilizar características como puntos, tablas de clasificación y premios para mantener a los estudiantes interesados. La gamificación incorporó aspectos similares a otras actividades, como los entornos de aprendizaje. Obtuvo como resultados que la estimación del estadístico de Nagelkerke (72,5%), comprobó que el modelo expuesto muestra una alta variabilidad de incidencia de variable independiente sobre la variable expresión oral, siendo el grado de verosimilitud evidencia que la prueba de regresión logística ordinal fue de carácter significativo (Wald=112,040;  $p=0,000<0,05$ ).

Por otro lado, resultados se contrastaron con los hallados en el estudio de Kumar et al. (2019) quienes al estudiar una muestra de 120 infantes hablantes del idioma hindi de edades conformadas entre los 3 y los 7 años, encontraron como resultados que la estimación del estadístico de Nagelkerke (12,0%). Para este caso, Rahman y Maarof (2018) manifestaron que la expresión oral debería incluir acciones relacionadas tanto con el habla como con la comprensión de los mensajes escuchados, en lo cual se ha encontrado deficiencias en el estudiantado de la Institución Educativa Pública, Juan Valer Sandoval, debido a que existen dificultades para que la expresión oral adquiera el estatus de medio; es decir y no se usa espontáneamente por los discentes para verbalizar e intercambiar información e ideas en el idioma inglés.

Por ello, Sánchez y Galera (2020), señaló que, al desarrollar la gamificación en una institución privada, las tareas completadas correctamente otorgaron puntos a los estudiantes, que se sumaron a su calificación general. Estos puntos se convirtieron en "insignias", que se denominaron calificaciones. Se utilizó un sistema de recompensas basado en una moneda común para motivar a los estudiantes a participar en la conducta deseada. A la luz de estas características, la escuela ya tuvo una experiencia lúdica definitiva. Los

proyectos de gamificación brindaron la oportunidad de experimentar con diferentes reglas, emociones y roles sociales en un entorno seguro. Cuando los estudiantes siguieron esta metodología, adquirieron nuevos marcos para interpretar sus actividades escolares y actividades fuera de la escuela. Esto pudo impulsar a los estudiantes a participar más profundamente e incluso transformar su autoconcepto como aprendices como resultado de su participación.

Al respecto, Alayo (2018) manifiesta que la expresión oral incluye gramática, vocabulario, pronunciación y fluidez y cada uno de estos ítems plantea un problema único. Algunas personas pueden tener dificultades con la pronunciación o la fluidez, relacionados a su motivación intrínseca y extrínseca. Otros pueden tener dificultades con aspectos más técnicos del inglés, como desarrollar un vocabulario expresivo, comprender la morfología y aprender las reglas gramaticales. Por ello, algunos estudiantes requirieron asistencia en todas las áreas de la expresión oral, mientras que otros requirieron solo asistencia en una o dos. De esta manera, se debe determinar en primer lugar el grado de apoyo que necesitan los alumnos que están aprendiendo inglés.

En tanto que, Corchuelo (2018) indicó que por medio de la gamificación se aplicaron ideas, técnicas y características de juegos en un entorno distinto al de los juegos en sí. La motivación y el aprendizaje de los alumnos mejoraron cuando se utilizaron las mecánicas del juego, tanto en un entorno formal o informal. En ese sentido, la gamificación incorporó características del juego y pensamiento del juego en actividades educativas que no estuvieron diseñadas para realizarse en un entorno de juego. La formulación de esta estrategia fue exitosa porque se aplicó mediante herramientas e-learning requirieron un examen exhaustivo del entorno y los recursos de software disponibles para su uso.

Por otro lado, Rivera-Trigueros y Sánchez-Pérez (2020) mencionaron que cuando los profesores introducen nuevas formas de gamificación en el proceso de aprendizaje, fue fundamental identificar primero las características de sus alumnos y luego decidieron si las nuevas herramientas y técnicas eran eficaces o no. La tendencia de los estudiantes a interactuar con los contenidos de aprendizaje y participar en eventos de aprendizaje con un aspecto competitivo

fueron los factores más importantes y significativos en dicho proceso de aprendizaje. Fue fundamental también, que los maestros determinaran y tuvieran en cuenta las habilidades que los participantes necesitaron para consumir sus objetivos, si las tareas y actividades requirieron el uso de conocimientos y habilidades especializados por parte de los participantes. Porque si no, hubiera sido probable que los alumnos se desmotivasen y se obtuvieran malos resultados si las actividades eran demasiado fáciles o demasiado difíciles de completar. La motivación de los estudiantes para participar en la capacitación fue influenciada por el contexto del proceso de aprendizaje, así como por las consecuencias de sus logros.

Según los resultados que corroboraron la hipótesis específica 1: el análisis de contraste del grado de verosimilitud muestra que la prueba de regresión logístico ordinal presenta se aprecia que es significancia (Wald=24,170;  $p=0,000<0,05$ ). Con ello se infiere que existe incidencia de las estrategias lúdicas de la dramatización en la fluidez. Además, la estimación del estadístico de Nagelkerke (0,535), muestra que el modelo expuesto incide en un 53,5% en la fluidez. Estos hallazgos son respaldados por los hallados por Bautista (2019) quien, al estudiar la influencia de la aplicación de la gamificación sobre la fluidez, encontró que el grado de verosimilitud evidencia que la prueba de regresión logística ordinal fue de carácter significativo (Wald=32,052;  $p=0,000<0,05$ ). Además, la estimación del estadístico de Nagelkerke (0,67), comprobó que el modelo expuesto muestra una incidencia de un 67% de variable independiente sobre la dimensión fluidez.

Para Cui y Wang (2021), en la práctica, proyectos de gamificación que van más allá de una sola clase pueden jugar un papel fundamental en el sistema educativo. Ello resultó en la creación de una estrategia lúdica que combinó muchas actividades escolares diferentes. Como un juego de herramientas modular y gratuito para instructores, se visualizó el aprendizaje como una estrategia didáctica en la que los instructores pudieron adaptar sus propias demandas educativas en una actividad lúdica administrada por educadores experimentados. Esta actividad fomentó el establecimiento de objetivos concretos, la comunicación inequívoca y el desarrollo intencional de las

identidades de los estudiantes como aprendices como resultado de su participación. Se ha desarrollado y probado un conjunto de herramientas lúdicas personalizadas y en línea como parte de su investigación, que demostró que fue eficaz para respaldar estos objetivos en la fluidez del idioma inglés.

En cuanto a los resultados que comprobaron la hipótesis específica 2: el análisis de contraste del grado de verosimilitud muestra que la prueba de regresión logística ordinal presenta una significancia (Wald=41,158;  $p=0,000<0,05$ ). Con ello se ha inferido que existe incidencia de la gamificación en el vocabulario. Además, la estimación del estadístico de Nagelkerke (0,615), muestra que el modelo expuesto incide en un 61,5% en el vocabulario. Estos hallazgos son corroborados por los hallados por Alayo (2018) quien, al estudiar la influencia de la aplicación de la gamificación sobre el vocabulario, encontró que el grado de verosimilitud evidencia que la prueba de regresión logística ordinal fue de carácter significativo (Wald=110,561;  $p=0,000<0,05$ ). Además, la estimación del estadístico de Nagelkerke (0,55), comprobó que el modelo expuesto muestra una incidencia de un 55% de variable independiente sobre la dimensión vocabulario.

Asimismo, Reyes (2018) señaló que los objetivos de aprendizaje al usar de la gamificación deben ser distintos y bien definidos para que sean eficaces. El propósito de la educación usando estrategias lúdicas es ayudar a los estudiantes a lograr sus objetivos de en cuanto al vocabulario, porque de lo contrario, todas las actividades de gamificación parecerán insignificantes. Como resultado de su investigación, fue posible identificar qué contenidos y actividades educativas se debían incorporar en el proceso de aprendizaje de una segunda lengua, así como la selección de las mecánicas y estrategias de juego adecuadas para lograr dichos objetivos.

Asimismo, para los resultados que comprobaron la hipótesis específica 3: el análisis de contraste del grado de verosimilitud muestra que la prueba de regresión logística ordinal presenta una significancia (Wald=28,796;  $p=0,000<0,05$ ). Con ello se infiere que existe incidencia de la gamificación en la gramática. Además, la estimación del estadístico de

Nagelkerke (0,456), muestra que el diseño expuesto incide en un 45,6% en la gramática. Estos hallazgos son corroborados por los hallados por Hompanera (2020) quien, al estudiar la influencia de la aplicación de la gamificación sobre la gramática, encontró que el grado de verosimilitud evidencia que la prueba de regresión logística ordinal fue de carácter significativo (Wald=32,151;  $p=0,000<0,05$ ). Además, la estimación del estadístico de Nagelkerke (0,56), comprobó que el modelo expuesto muestra una incidencia de un 56% de variable independiente sobre la dimensión gramática.

Para, Antonaci et al. (2019), la gamificación en la educación del idioma inglés, mejoró la gramática y el aprendizaje de los discentes por medio de la incorporación de características de juego en el entorno de aprendizaje. La gamificación se logró mediante el uso de tecnología digital, en este caso haciendo uso del software de aprendizaje gamificado Khan Academy. Los aspectos del juego, como una secuencia de objetivos o progresiones, reglas claramente definidas, partes de una historia, alta interactividad y retroalimentación continua, incluida alguna forma de recompensa, fueron comunes en dichos juegos de manera efectiva. También se pudo incorporar al diseño características sociales como el trabajo en equipo y la comunicación. Los juegos ayudaron a los alumnos a concentrarse y estar más motivados, y brindaron la flexibilidad para experimentar, fallar y descubrir cosas nuevas.

Para los resultados que comprobaron la hipótesis específica 4: el análisis de contraste del grado de verosimilitud muestra que la prueba de regresión logístico ordinal presenta se aprecia que es significancia (Wald=43,643;  $p=0,000<0,05$ ). Con ello se infiere que existe incidencia de la gamificación en la pronunciación. Además, la estimación del estadístico de Nagelkerke (0,456), muestra que el modelo expuesto incide en un 59,5% en la pronunciación. Estos hallazgos son corroborados por los hallados por Rivera-Trigueros y Sánchez-Pérez (2020) quien, al estudiar la influencia de la aplicación de la gamificación mediante el Classcraft sobre la pronunciación, encontró que el grado de verosimilitud evidencia que la prueba de regresión logística ordinal fue de carácter significativo (Wald=45,001;  $p=0,000<0,05$ ). Además, la estimación del estadístico de Nagelkerke (0,75), comprobó que el modelo expuesto muestra una

incidencia de un 75% de variable independiente sobre la dimensión pronunciación.

En ese sentido, Saras (2020) señaló que el aprendizaje mediante las estrategias que provee la gamificación por parte de los alumnos puede ser una gran ayuda para la pronunciación que practican del idioma extranjero. Cuando los alumnos se sienten motivados a participar mediante el juego, se facilita su capacidad de expresarse. Por tanto, para López y Quispe (2020), la gamificación ha incidido de forma significativa en el desarrollo de la competencia oral. Asimismo, las sesiones de aprendizaje utilizando la técnica de gamificación con aplicaciones como Duolingo, Edmodo, ¡LyricsTraining, Kahoot! y Voscreen contribuyeron a que los estudiantes estuvieran satisfechos con el uso de la gamificación en el aula para aprender inglés como lengua extranjera.

## VI. CONCLUSIONES

- Primera:** Se concluye que la gamificación influye en la expresión oral del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021. Asimismo, el valor del estadístico de Nagelkerke (70,6%) ha indicado que el modelo propuesto demuestra la incidencia de la gamificación sobre la variable dependiente expresión oral.
- Segunda:** Se concluye que la gamificación influye en la fluidez del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021. Asimismo, el valor de Pseudo – R cuadrado de Nagelkerke (53,5%) ha indicado que el modelo propuesto demuestra la incidencia de la gamificación sobre la dimensión fluidez.
- Tercera:** Se concluye que la gamificación influye en el vocabulario del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021. Asimismo, el valor de Pseudo – R cuadrado de Nagelkerke (61,5%) ha indicado que el modelo propuesto demuestra la incidencia de la gamificación sobre la dimensión vocabulario.
- Cuarta:** Se concluye que la gamificación influye en la gramática del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021. Asimismo, el valor de Pseudo – R cuadrado de Nagelkerke (45,6%) ha indicado que el modelo propuesto demuestra la incidencia de la gamificación sobre la dimensión gramática.
- Quinta:** Se concluye que la gamificación influye en la pronunciación del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021. Asimismo, el valor de Pseudo – R cuadrado de Nagelkerke (59,5%) ha indicado que el modelo propuesto demuestra la incidencia de la gamificación sobre la dimensión pronunciación.

## VII. RECOMENDACIONES

- Primera:** Se recomienda al director de la Institución Educativa, brindar capacitaciones a su personal docente sobre el uso de la gamificación y las estrategias lúdicas necesarias, para que así puedan impulsar la expresión oral del inglés en los alumnos.
- Segunda:** Se sugiere a los docentes del área de inglés el desarrollo de sesiones de clases dinámicas que generen un ambiente de confianza en el alumno para que incremente sus niveles de participación en las clases virtuales y se mejore la fluidez del inglés en los discentes
- Tercera:** Se recomienda al director de la Institución Educativa, promover y difundir la investigación de nuevas metodologías de aprendizaje que involucren el uso de estrategias de gamificación que puedan mejorar el vocabulario del inglés de los alumnos.
- Cuarta:** Se recomienda al jefe del área de soporte técnico de la Institución Educativa, mejorar la gestión de la plataforma educativa para que los docentes puedan utilizar las herramientas de gamificación. Y con ello, se pueda trabajar la gramática del inglés en los alumnos.
- Quinta:** Se sugiere que la Institución Educativa, realizar un cronograma de charlas para los padres de familia, para que así inculquen a sus hijos el compromiso de realizar la práctica de la pronunciación en inglés, de manera planificada, fuera de las clases virtuales.

## REFERENCIAS

- Alayo, S. (2018). *Estrategias didácticas lúdicas para la comunicación oral en el idioma Inglés en estudiantes de educación secundaria, Paiján-La Libertad, 2017* [Universidad César Vallejo]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/22639/alayo\\_lrs.pdf;jsessionid=66FA0842603B627CB477517597277BDF?sequence=1](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/22639/alayo_lrs.pdf;jsessionid=66FA0842603B627CB477517597277BDF?sequence=1)
- Alomari, I., Al-Samarraie, H. y Yousef, R. (2019). The role of gamification techniques in promoting student learning: A review and synthesis. *Journal of Information Technology Education: Research*, 18, 395–417. <https://doi.org/10.28945/4417>
- Antonaci, A., Klemke, R. y Specht, M. (2019). The effects of gamification in online learning environments: A systematic literature review. *Informatics*, 6(3). <https://doi.org/10.3390/INFORMATICS6030032>
- Arias, J. L. (2020). *Proyecto de tesis: guía para la elaboracion*. José Luis Arias Gonzáles. <http://hdl.handle.net/20.500.12390/2236>
- Arroyo, A. (2020). *Metodología de investigación en las ciencias empresariales* (1a ed.). Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. <http://repositorio.unsaac.edu.pe/handle/UNSAAC/5402?locale-attribute=en>
- Bautista, C. (2019). *Improving speaking skills through games in young learners from 5th and 6th Grade of Primary of Melvin Jones* [Universidad de Piura]. <https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/4538>
- Byrne, D. (1986). *Teaching Oral English*. Longman Group; New edition. <https://www.amazon.es/Teaching-Oral-English-LHLT-Byrne/dp/0582746205>
- Cassany, D., Luna, M. y Sanz, G. (1994). *Enseñar lengua*. Graó Educación. [https://scholar.google.es/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=es&user=6hdLFhoAAAAJ&citation\\_for\\_view=6hdLFhoAAAAJ:HtEfBTGE9r8C](https://scholar.google.es/citations?view_op=view_citation&hl=es&user=6hdLFhoAAAAJ&citation_for_view=6hdLFhoAAAAJ:HtEfBTGE9r8C)
- Cohen, C., Bauer, E. y Minniear, J. (2021). Exploring how language exposure shapes oral narrative skills in French-English emergent bilingual first

- graders. *Linguistics and Education*, 63, 100–905.  
<https://doi.org/10.1016/J.LINGED.2021.100905>
- Contreras, R. S. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 27. <https://doi.org/10.5944/RIED.19.2.16143>
- Corchuelo, C. A. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 63, 29–41. <https://doi.org/10.21556/EDUTECH.2018.63.927>
- Crawford, B. (2020). Using English as a lingua franca to engage with investors: An analysis of Italian and Japanese companies' investor relations communication policies. *English for Specific Purposes*, 58, 90–101. <https://doi.org/10.1016/J.ESP.2020.01.003>
- Cronquist, K. y Fiszbein, A. (2017). El aprendizaje del inglés en América Latina. In *El Diálogo Liderazgo para las Américas* (Issue 1). <https://www.thedialogue.org/wp-content/uploads/2017/09/El-aprendizaje-del-ingles-en-América-Latina-1.pdf>
- Cui, H. y Wang, Y. (2021). Blended Course Development for EFL Learners' Oral Expression Ability Improvement. *Language in India*, 21(9), 123–137. [www.languageinindia.com](http://www.languageinindia.com)
- Dichev, C. y Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 1–36. <https://doi.org/10.1186/S41239-017-0042-5/TABLES/14>
- Education First. (2020). *Índice de Dominio en Inglés*. [//www.ef.com.pe/EPI/](http://www.ef.com.pe/EPI/)
- Escalona, L., Figueredo, D. y Pomares, T. I. (2020). La relación sujeto-objeto en la expresión oral en inglés en estudiantes de carreras no filológicas. *Didasc@lia: Didáctica Y Educación*, 11(6), 154–163. <http://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalía/article/view/1110>
- Escudero, D. (2017). *Metodología del trabajo científico: proceso de investigación*

y uso de SPSS. Editorial Universidad Adventista del Plata.  
<https://ebookcentral.proquest.com/lib/upnortesp/detail.action?docID=53082>  
20

Fresno, C. (2019). *Metodología de la investigación: así de fácil*. El Cid Editor.  
<https://cat.biblioteca.ua.es/permalink/34CVA-UA/1u7uo4p/alma991005975010706257>

Gardner-Neblett, N., Pungello, E. P. y Iruka, I. U. (2012). Oral Narrative Skills: Implications for the Reading Development of African American Children. *Child Development Perspectives*, 6(3), 218–224.  
<https://doi.org/10.1111/J.1750-8606.2011.00225.X>

Giralt, M. (2013). Una aproximación al enfoque oral para la enseñanza y aprendizaje de la pronunciación del ELE. *Phonica*, 9, 176–184.  
<https://raco.cat/index.php/Phonica/article/view/285743>

Hanson-Smith, E. (2016). Games, Gaming, and Gamification: Some Aspects of Motivation. *TESOL Journal*, 7(1), 227–232.  
<https://doi.org/10.1002/TESJ.233>

Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la Investigación. Las rutas Cuantitativa Cualitativa y Mixta*. Mc Graw Hill Interamericana Editores, S.A. de C.V. <https://www.buscalibre.pe/libro-metodologia-de-la-investigacion/9781456260965/p/50315155>

Hompanera, I. (2020). La mejora de la expresión oral en los programas AICLE / Bilingües. *Revista Internacional de Lenguas Extranjeras / International Journal of Foreign Languages*, 2(14), 1–21.  
<https://doi.org/10.17345/rile14.2977>

Iosup, A. y Epema, D. (2014). An experience report on using gamification in technical higher education. *SIGCSE 2014 - Proceedings of the 45th ACM Technical Symposium on Computer Science Education*, 27–32.  
<https://doi.org/10.1145/2538862.2538899>

Krebt, D. M. (2017). The effectiveness of role play techniques in teaching speaking for efl college students. *Journal of Language Teaching and Research*, 8(5), 863–870. <https://doi.org/10.17507/JLTR.0805.04>

- Kumar, Tudu, J. M. y Mandal, J. C. (2019). Development of oral expression scale in hindi for children of age range 3–7 years. *Journal of Indian Speech Language & Hearing Association*, 33(1), 38. [https://doi.org/10.4103/JISHA.JISHA\\_22\\_18](https://doi.org/10.4103/JISHA.JISHA_22_18)
- López, C. L. y Quispe, J. D. (2020). *La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la Institución Educativa Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa 2020* [Universidad Católica de Santa María]. <http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/handle/UCSM/10431>
- Mahdi, D. A. (2017). Strategies and Techniques for Fostering Oral Communication Confidence in EFL Students. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/SSRN.2834387>
- Marradi, A., Archenti, N. y Piovani, J. I. (2018). *Manual de metodología de las Ciencias Sociales*. Siglo XXI Editora Iberoamericana. <https://www.marcialpons.es/libros/manual-de-metodologia-de-las-ciencias-sociales/9789876298094/>
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, 7(1), 75–92. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>
- Muñoz, A., Loor, M. N., León, F. O. y Zambrano, J. A. (2019). Los juegos didácticos para el desarrollo de la expresión oral en el aprendizaje del idioma inglés. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 10(1), 25–35.
- Novoa-Castillo, P. y Sánchez-Aguirre, F. de M. (2020). La docencia 4.0: Diferencias prospectivas según género. *Edmetic*, 9(2), 137–158. <https://www.uco.es/ucopress/ojs/index.php/edmetic/article/view/12228>
- Organización de la Naciones Unidas (ONU). (2020). *Idiomas oficiales*. <https://www.un.org/es/our-work/official-languages>
- Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44, 1–17. <https://n9.cl/wg2ug>

- Parra-González, M. E., López-Belmonte, J., Segura-Robles, A. y Moreno-Guerrero, A. J. (2021). Gamification and flipped learning and their influence on aspects related to the teaching-learning process. *Heliyon*, 7(2), 1–10. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e06254>
- Piaget, J. y Inhelder, B. (2007). *Psicología del niño* (17a ed.). Ediciones Morata. [https://books.google.com.pe/books/about/Psicología\\_del\\_niño.html?id=etPoW\\_RGDkIC&printsec=frontcover&source=kp\\_read\\_button&hl=es&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books/about/Psicología_del_niño.html?id=etPoW_RGDkIC&printsec=frontcover&source=kp_read_button&hl=es&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Rahman, N. y Maarof, N. (2018). The Effect of Role-Play and Simulation Approach on Enhancing ESL Oral Communication Skills. *International Journal of Research in English Education*, 3(3), 63–71. <https://doi.org/10.29252/IJREE.3.3.63>
- Rahmani, E. F. (2020). The Benefits of Gamification in the English Learning Context. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 7(1), 32–47. <https://doi.org/10.15408/IJEE.V7I1.17054>
- Refat, N., Kassim, H., Rahman, M. A. y Razali, R. bin. (2020). Measuring student motivation on the use of a mobile assisted grammar learning tool. *PLoS ONE*, 15(8), 1–21. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0236862>
- Reyes, D. E. (2018). Gamificación de espacios virtuales de aprendizaje. *Contextos: Estudios de Humanidades y Ciencias Sociales*, 41, 1–16. <http://revistas.umce.cl/index.php/contextos/article/view/1390>
- Rivas, M., Texidor, R. y González, R. M. (2016). El Dominó Didáctico en la enseñanza de inglés como lengua extranjera y su aplicación técnica. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*, 15(1), 113–122. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1729-519X2016000100013](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-519X2016000100013)
- Rivera-Trigueros, I. y Sánchez-Pérez, M. del M. (2020). Classcraft as a Resource to Implement Gamification in English-Medium Instruction. *Teacher Training for English-Medium Instruction in Higher Education*, 1–16. 10.4018/978-1-7998-2318-6.ch017
- Rueda, M. C. y Wilburn, M. (2014). Enfoques teóricos para la adquisición de una

- segunda lengua desde el horizonte de la práctica educativa. *Perfiles Educativos*, 36(143), 21–28.  
[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-26982014000100018](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982014000100018)
- Sánchez, M. D. M. y Galera, A. (2020). Gamification as a Teaching Resource for English-Medium Instruction and Multilingual Education at University. *Recent Tools for Computer- and Mobile-Assisted Foreign Language Learning*, 1–20.  
<https://doi.org/10.4018/978-1-7998-1097-1.ch012>
- Saras, É. (2020). Estrategias pedagógicas para desarrollar la capacidad de expresión oral. *Educación*, 18(18), 145–157.  
<https://doi.org/10.51440/unsch.revistaeducacion.2020.18.179>
- Simões, J., Díaz, R. y Fernández, A. (2013). A social gamification framework for a K-6 learning platform. *Computers in Human Behavior*, 29(2), 345–353.  
<https://doi.org/10.1016/J.CHB.2012.06.007>
- Simón, B. P. (2021). *La dramatización como herramienta didáctica para la mejora de la calidad del aprendizaje en la expresión oral del idioma inglés, nivel inicial Institución Educativa Privada Canonesas de la Cruz – Pueblo Libre, Lima 2018* [Universidad Nacional Mayor de San Marcos].  
<https://hdl.handle.net/20.500.12672/16703>
- Tamayo, M. (2012). *El Proceso de la Investigación Científica*. Editorial Limusa.  
<https://www.amazon.com/-/es/Mario-Tamayo-y/dp/6070501381>
- Thornbury, S. (2005). *How to Teach Speaking* (1a ed.). Pearson Education Limited. <https://www.amazon.com/-/es/Scott-Thornbury/dp/0582853591>
- Triveño, N. V., Justiniani, I. M., Sutta, G. E., Abril, R., Cusi, S., Fajardo, R. A., Cruz, Á. K., Gallardo, D. Z., Paz, L., Delgado, M., Condori, I., Villavicencio, A., Salas, E., Salas, M. y Del Pino, Y. (2010). Desarrollo de la expresión oral en el aula de educación inicial. *Laboratorio Pedagógico Hope*, 1–79.  
<https://hopeperu.org/>
- Wang, H. chun. (2019). The influence of creative task engagement on English L2 learners' negotiation of meaning in oral communication tasks. *System*, 80, 83–94. <https://doi.org/10.1016/J.SYSTEM.2018.10.015>

Wolf, C., Joye, D. y Smith, T. (2020). *The SAGE Handbook of Survey Methodology*. SAGE Publications Ltd. <https://www.amazon.es/SAGE-Handbook-Survey-Methodology/dp/144628266X>

Zerón, A. (2019). Beneficencia y no maleficencia. *Revista de La Asociación Dental Mexicana*, 76(6), 306–307. [www.medigraphic.com/admwww.medigraphic.org.mx](http://www.medigraphic.com/admwww.medigraphic.org.mx)

## **Anexos**

## Anexo 1: Matriz de consistencia

**Título:** Gamificación en la competencia oral del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021

	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES				
<p><b>Problema general</b></p> <p>¿Cómo influye la gamificación en la expresión oral del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021?</p> <p><b>Problemas específicos</b></p> <p>¿cómo influye la gamificación en la gramática de la expresión oral del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021?</p> <p>¿Cómo influye la gamificación en la pronunciación de la expresión oral del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021?</p> <p>¿Cómo influye la gamificación en la fluidez de la expresión oral del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021?</p> <p>¿Cómo influye la gamificación en el vocabulario de la expresión oral del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021?</p>	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Determinar el grado de influencia de la gamificación en la expresión oral del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021</p> <p><b>Objetivos específicos:</b></p> <p>Determinar el grado de influencia de la gamificación en la gramática de la expresión oral del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021.</p> <p>Determinar el grado de influencia de la gamificación en la pronunciación de la expresión oral del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021.</p> <p>Determinar el grado de influencia de la gamificación en la fluidez de la expresión oral del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021.</p> <p>Determinar el grado de influencia de la gamificación en el vocabulario de la expresión oral del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021.</p>	<p><b>Hipótesis general</b></p> <p>La gamificación influye en la expresión oral del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b></p> <p>La gamificación influye en la gramática de la expresión oral del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021.</p> <p>La gamificación influye en la pronunciación de la expresión oral del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021.</p> <p>La gamificación influye en la fluidez de la expresión oral del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021.</p> <p>La gamificación influye en el vocabulario de la expresión oral del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021.</p>	<b>Variable I: Gamificación</b>				
			<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escalas valores</b>	<b>Niveles o rangos</b>
Dinámicas	Interacción Comportamiento Motivación Emoción Retos a ellos.	1,2,3,4,5,6,7 8,9,10	Ordinal Siempre Casi siempre A veces Casi Nunca Nunca	Alto Bajo Medio			
Mecánicas	Logros Estatus Recompensas	11,12,13, 14,15,16					
Componentes	Instrumentos Equipos	17,18,19, 20					

VARIABLES E INDICADORES				
Variable 2: Expresión oral en inglés.				
Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escalas valores	Niveles o rangos
Fluidez	Se comunica mostrando seguridad y evitando pausas. Responde preguntas de forma espontánea. Elabora preguntas sobre el tema generando un buen clima en la comunicación.	1, 2, 3	Ordinal Correcto (1) Incorrecto (0)	En inicio (0-10) En proceso (11-13) Logrado (14-17) Logro destacado (18-20)
Vocabulario	Organiza y desarrolla sus ideas en torno a un tema demostrando dominio y seguridad en lo que dice. Incorpora un vocabulario especializado al momento de expresarse	4,5		
Gramática	Utiliza estructuras gramaticales de acuerdo a su nivel expresándose sin temor a equivocarse. Reconoce el tiempo gramatical en las preguntas y se expresa de manera libre respondiendo usando lo aprendido.	6, 7, 8		
Pronunciación	Pronuncia de forma clara y precisa los textos. Expresa y completa las oraciones sin interrupciones.	9, 10		

Método	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Estadística a utilizar
<p><b>Enfoque:</b> Cuantitativo  <b>Método:</b> Hipotético-deductivo  <b>Tipo:</b> Básica  <b>Nivel:</b> Correlacional Causal  <b>Diseño:</b> No experimental</p>	<p><b>Población:</b> 90 estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa Pública, Juan Valer Sandoval, de Villa María del Triunfo.  <b>Muestra:</b> 90 estudiantes de tercero de secundaria  <b>Muestreo:</b> Censal</p>	<p><b>Técnica:</b>  Encuesta  Observación  <b>Instrumentos:</b>  Cuestionario de percepción.  Rúbrica de evaluación de expresión oral del inglés.</p>	<p><b>DESCRIPTIVA:</b>  Tablas de frecuencia  Gráficos de barras</p> <p><b>INFERENCIAL:</b>  Regresión logística ordinal  Coeficiente de Nagelkerke</p>

## Anexo 2: Operacionalización de variables

Tabla 1

*Operacionalización de la variable independiente: Gamificación*

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicador	Items	Escala y Valores	Niveles y Rangos
Gamificación	La gamificación es una estrategia de aprendizaje que aplica la mecánica de los juegos en el campo educativo con el propósito de desarrollar habilidades y mejorar el conocimiento en los estudiantes, haciendo que el aprendizaje sea más divertido y atractivo tanto para estudiantes como para profesores (Ortiz-Colón et al., 2018).	Se operacionalizó de acuerdo al cuestionario de Navarro (2021) adaptado por el investigador compuesto de 20 ítems con una escala de Likert de cinco opciones de respuesta, así mismo el nivel y rango	<b>Dinámicas</b>	Interacción Comportamiento Motivación Emoción Retos a ellos.	1 al 10	Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)	Bajo (25-58) Medio (59-92) Alto (93-125)
			<b>Mecánicas</b>	Logros Estatus Recompensas	11 al 15		
			<b>Componentes</b>	Instrumentos Equipos	16 al 20		

Tabla 2  
Operacionalización de la variable Dependiente: *Expresión oral*

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Niveles y rangos
Expresión oral	La expresión oral es la capacidad que tienen las personas para comunicar sus necesidades, sentimientos y deseos a los demás de una manera clara y espontánea mientras comprenden los mensajes que reciben de los demás (Thornbury, 2005).	Se operacionalizó de acuerdo Rúbrica de evaluación de Benítez (2021) adaptado por el investigador compuesto de 10 ítems con una escala de Likert de cuatro opciones de respuesta, así mismo el nivel y rango	Fluidez	Se comunica mostrando seguridad y evitando pausas. Responde preguntas de forma espontánea. Elabora preguntas sobre el tema generando un buen clima en la comunicación.	1,2,3	Correcto (1) Incorrecto (0)	En inicio (0-10) En proceso (11-13) Logrado (14-17) Logro destacado (18-20)
			Vocabulario	Organiza y desarrolla sus ideas en torno a un tema demostrando dominio y seguridad en lo que dice. Incorpora un vocabulario especializado al momento de expresarse	4,5		
			Gramática	Utiliza estructuras gramaticales de acuerdo a su nivel expresándose sin temor a equivocarse. Reconoce el tiempo gramatical en las preguntas y se expresa de manera libre respondiendo usando lo aprendido. Uso de manera básica la sintaxis inglesa al momento de expresarse	6, 7 8		
			Pronunciación	Pronuncia de forma clara y precisa los textos. Expresa y completa las oraciones sin interrupciones.			

### Anexo 3: Instrumentos de recolección de datos

## CUESTIONARIO SOBRE GAMIFICACIÓN

Instrucciones:

Estimado estudiante, la presente encuesta tiene el propósito de recoger información sobre la gamificación que se usa en la clase. Mucho le agradeceré marcar con un aspa "X" en el recuadro que corresponda según su percepción.

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

ÍTEM	1	2	3	4	5
<b>DIMENSIÓN: Dinámicas</b>					
1. Utiliza recursos tecnológicos cuando desarrolla las sesiones de clase en inglés.					
2. Domina los recursos tecnológicos en el desarrollo de sus sesiones.					
3. Elabora preguntas sobre el tema generando un buen clima en la comunicación.					
4. Muestra empatía hacia con los compañeros ante el débil dominio de recursos tecnológicos.					
5. Muestra seguridad en el empleo de los recursos tecnológicos.					
6. Demuestra disposición para ayudar tus compañeros en el empleo de recursos tecnológicos.					
7. Demuestra frustración cuando no logras concluir el trabajo.					
8. Expresa alegría cuando logras un desafío.					
9. Utiliza los recursos tecnológicos para los retos propuestos por el docente.					
10. Utiliza herramientas y estrategias virtuales.					
<b>DIMENSIÓN: Mecánicas</b>					
11. Recibe puntos adicionales al lograr resolver los trabajos a tiempo.					
12. Obtiene una distinción al lograr alcanzar un objetivo.					
13. Utiliza la virtualidad para resolver los desafíos por el docente.					
14. Sube la complejidad del nivel al culminar cada reto.					
15. Obtienes recompensas al superar un nivel.					
16. Recibes reconocimientos al lograr un objetivo o superar un nivel.					
<b>DIMENSIÓN: Componentes</b>					
17. Obtiene información automática en sus aciertos y errores al utilizar ejercicios en línea.					
18. Trabaja con tus compañeros en línea resolviendo algunas actividades desde el celular y computadora.					
19. Intercambias información para tus trabajos virtuales utilizando instrumentos virtuales.					
20. Utiliza plataformas virtuales para realizar el trabajo con tus compañeros.					

## LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LA EXPRESIÓN ORAL

### INSTRUCCIONES:

La lista de cotejo se utilizará para evaluar el nivel de los estudiantes en la expresión oral en inglés.

0	1	2
Incorrecto	Incompleto	Correcto

Nº	DIMENSIONES / Ítems	0	1	2
<b>DIMENSIÓN 1 – Fluidez</b>				
1	Se comunica mostrando seguridad y evitando pausas.			
2	Responde preguntas de forma espontánea.			
3	Elabora preguntas sobre el tema generando un buen clima en la comunicación.			
<b>DIMENSIÓN 2 – Vocabulario</b>				
4	Organiza y desarrolla sus ideas en torno a un tema demostrando dominio y seguridad en lo que dice.			
5	Incorpora un vocabulario especializado al momento de expresarse			
<b>DIMENSIÓN 3 – Gramática</b>				
6	Utiliza estructuras gramaticales de acuerdo a su nivel expresándose sin temor a equivocarse.			
7	Reconoce el tiempo gramatical en las preguntas y se expresa de manera libre respondiendo usando lo aprendido.			
8	Usa adecuadamente la sintaxis al momento de expresarse.			
<b>DIMENSIÓN 4 – Pronunciación</b>				
9	Pronuncia de forma clara y precisa los enunciados.			
10	Expresa y completa las oraciones sin interrupciones.			

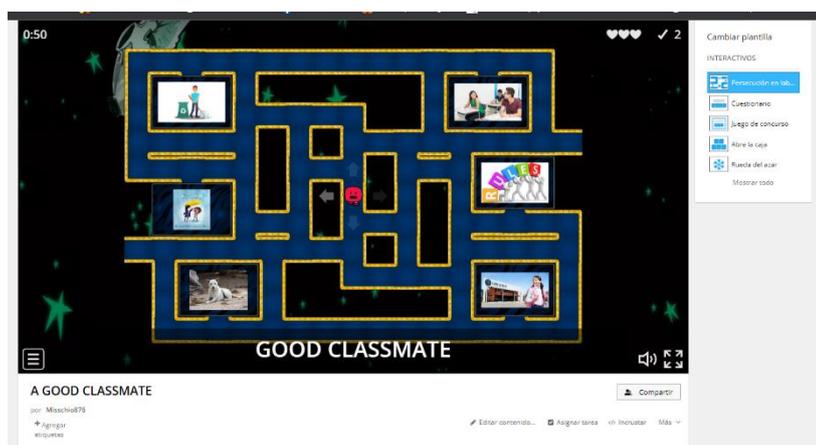
## ENGLISH ACTIVITIES

### VOCABULARIO - GRAMÁTICA

Ingresa a la plataforma Wordwall para que encuentres el vocabulario a practicar y luego enviar un pantallazo donde indique la finalización del ejercicio al whatsapp y realizar un audio mencionando dos oraciones in inglés utilizando ese vocabulario.

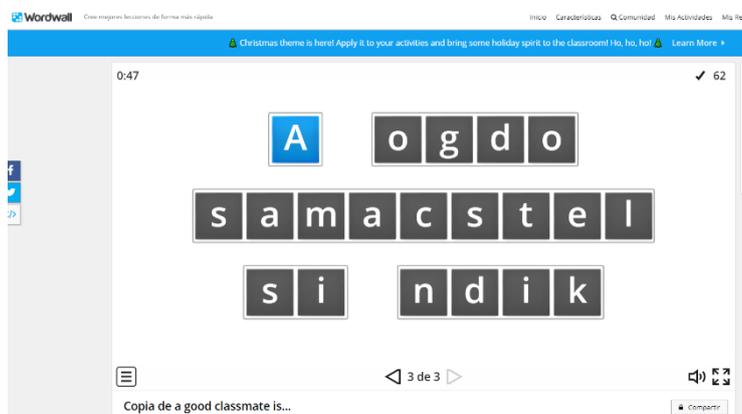
Ejemplo: **GOOD CLASSMATE**

\*A Good classmate follows the rules



### PRONUNCIACIÓN

Poner en orden las letras luego enviar un audio o video mencionando la oración encontrada al whatsapp. Recordar también enviar el pantallazo del termino de la actividad en línea.



# FLUIDEZ

Organiza las preguntas y responde enviando tu audio al wsp

The screenshot shows a Wordwall activity interface. At the top, the Wordwall logo is on the left, and navigation links for 'Inicio', 'Características', 'Comunidad', 'Mis actividades', and 'Mis I' are on the right. A blue banner contains a Christmas-themed message: 'Christmas theme is here! Apply it to your activities and bring some holiday spirit to the classroom! Ho, ho, ho! Learn More'. Below the banner, the activity title is '3 movimientos para el bono' with a checkmark and a score of '0'. The main area displays the text 'classmate good is a What ?' in a cursive font, centered between two horizontal lines. On the left side, there are social media icons for Facebook, Twitter, and a share icon. At the bottom, there is a progress indicator '1 de 3', a volume icon, and a 'Compartir' button. The text 'A GOOD CLASSMATE' is visible at the bottom left of the interface.

## **Anexo 4: Ficha técnica**

### **Ficha técnica**

Denominación: Cuestionario de gamificación

Autores : Navarro (2021)

Adaptación : Ramírez (2021)

Administración: Grupal

Tiempo : 20 minutos

Nivel de medición: Escala politómica

### **Ficha técnica 2**

Denominación : Lista de cotejo para medir la expresión oral

Autora : Benítez, (2021).

Adaptación : Ramírez (2021).

Tiempo : 40 minutos

Forma de Administración: Virtual

**Anexo 5: certificado de validez de expertos**

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA GAMIFICACIÓN

Nº	Dimensión / Ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN 1: DINÁMICAS</b>								
1	Utiliza recursos tecnológicos cuando desarrolla las sesiones de clase en inglés.	✓		✓		✓		
2	Domina los recursos tecnológicos en el desarrollo de sus sesiones.	✓		✓		✓		
3	Muestra predisposición por aprender a manejar los recursos tecnológicos en el desarrollo de sus sesiones.	✓		✓		✓		
4	Muestra empatía hacia con los compañeros ante el débil dominio de recursos tecnológicos.	✓		✓		✓		
5	Muestra seguridad en el empleo de los recursos tecnológicos.	✓		✓		✓		
6	Demuestra disposición para ayudar tus compañeros en el empleo de recursos tecnológicos.	✓		✓		✓		
7	Demuestra frustración cuando no logras concluir el trabajo.	✓		✓		✓		
8	Expresa alegría cuando logras un desafío.	✓		✓		✓		
9	Utiliza los recursos tecnológicos para los retos propuestos por el docente.	✓		✓		✓		
10	Utiliza herramientas y estrategias virtuales.	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 2: MECÁNICAS</b>		Si	No	Si	No	Si	No	
11	Recibe puntos adicionales al lograr resolver los trabajos a tiempo.	✓		✓		✓		
12	Obtiene una distinción al lograr alcanzar un objetivo.	✓		✓		✓		
13	Utiliza la virtualidad para resolver los desafíos por el docente.	✓		✓		✓		
14	Sube la complejidad del nivel al culminar cada reto.	✓		✓		✓		
15	Obtienes recompensas al superar un nivel.	✓		✓		✓		
16	Recibes reconocimientos al lograr un objetivo o superar un nivel.	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 3: COMPONENTES</b>		Si	No	Si	No	Si	No	
17	Obtiene información automática en sus aciertos y errores al utilizar ejercicios en línea.	✓		✓		✓		
18	Trabaja con tus compañeros en línea resolviendo algunas actividades desde el celular y computadora.	✓		✓		✓		
19	Intercambias información para tus trabajos virtuales utilizando instrumentos virtuales.	✓		✓		✓		
20	Utiliza plataformas virtuales para realizar el trabajo con tus compañeros.	✓		✓		✓		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia**

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

22 de noviembre del 2021

**Apellidos y nombres del juez evaluador: Risco Rodríguez Betty Clara**

**DNI: 17873801**

**Especialidad del evaluador: Doctor en Gestión y Ciencias de la Educación**

**Magíster en Didáctica en Idiomas extranjeros**

**Magíster en Educación mención: Tecnología Educativa**



**Firma Del Experto Informante**

**Especialidad**

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

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

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

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

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA EXPRESIÓN ORAL

Nº	Dimensión / Ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: FLUIDEZ</b>							
1	Se comunica mostrando seguridad y evitando pausas.	✓		✓		✓		
2	Responde preguntas de forma espontánea.	✓		✓		✓		
3	Elabora preguntas sobre el tema generando un buen clima en la comunicación.	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 2: VOCABULARIO</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
4	Organiza y desarrolla sus ideas en torno a un tema demostrando dominio y seguridad en lo que dice.	✓		✓		✓		
5	Incorpora un vocabulario especializado al momento de expresarse	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 3: GRAMÁTICA</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Utiliza estructuras gramaticales de acuerdo a su nivel expresándose sin temor a equivocarse	✓		✓		✓		
7	Reconoce el tiempo gramatical en las preguntas y se expresa de manera libre respondiendo usando lo aprendido.	✓		✓		✓		
8	Usa de manera básica la sintaxis inglesa al momento de expresarse	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 4: PRONUNCIACIÓN</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Pronuncia de forma clara y precisa los textos.	✓		✓		✓		
10	Expresa y completa las oraciones sin interrupciones	✓		✓		✓		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia**

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

22 de noviembre del 2021

**Apellidos y nombres del juez evaluador: Risco Rodríguez Betty Clara      DNI: 17873801**

**Especialidad del evaluador: Doctor en Gestión y Ciencias de la Educación  
Magíster en Didáctica en Idiomas extranjeros  
Magíster en Educación mención: Tecnología Educativa**



**Firma Del Experto Informante**

**Especialidad**

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

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

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

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

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA GAMIFICACIÓN

Nº	Dimensión / Ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN 1: DINÁMICAS</b>								
1	Utiliza recursos tecnológicos cuando desarrolla las sesiones de clase en inglés.	✓		✓		✓		
2	Domina los recursos tecnológicos en el desarrollo de sus sesiones.	✓		✓		✓		
3	Muestra predisposición por aprender a manejar los recursos tecnológicos en el desarrollo de sus sesiones.	✓		✓		✓		
4	Muestra empatía hacia con los compañeros ante el débil dominio de recursos tecnológicos.	✓		✓		✓		
5	Muestra seguridad en el empleo de los recursos tecnológicos.	✓		✓		✓		
6	Demuestra disposición para ayudar tus compañeros en el empleo de recursos tecnológicos.	✓		✓		✓		
7	Demuestra frustración cuando no logras concluir el trabajo.	✓		✓		✓		
8	Expresa alegría cuando logras un desafío.	✓		✓		✓		
9	Utiliza los recursos tecnológicos para los retos propuestos por el docente.	✓		✓		✓		
10	Utiliza herramientas y estrategias virtuales.	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 2: MECÁNICAS</b>		Si	No	Si	No	Si	No	
11	Recibe puntos adicionales al lograr resolver los trabajos a tiempo.	✓		✓		✓		
12	Obtiene una distinción al lograr alcanzar un objetivo.	✓		✓		✓		
13	Utiliza la virtualidad para resolver los desafíos por el docente.	✓		✓		✓		
14	Sube la complejidad del nivel al culminar cada reto.	✓		✓		✓		
15	Obtienes recompensas al superar un nivel.	✓		✓		✓		
16	Recibes reconocimientos al lograr un objetivo o superar un nivel.	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 3: COMPONENTES</b>		Si	No	Si	No	Si	No	
17	Obtiene información automática en sus aciertos y errores al utilizar ejercicios en línea.	✓		✓		✓		
18	Trabaja con tus compañeros en línea resolviendo algunas actividades desde el celular y computadora.	✓		✓		✓		
19	Intercambias información para tus trabajos virtuales utilizando instrumentos virtuales.	✓		✓		✓		
20	Utiliza plataformas virtuales para realizar el trabajo con tus compañeros.	✓		✓		✓		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia**

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

22 de noviembre del 2021

**Apellidos y nombres del juez evaluador: Yoselin Conde Caja      DNI:43695383**

**Especialidad del evaluador: Magister en Didácticas de idiomas extranjeros**

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

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

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

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



Firma del Experto Informante.

Especialidad

---

**Mg. Yoselin Conde Caja**  
**MAGISTER EN DIDÁCTICA**  
**EN IDIOMAS EXTRANJEROS**

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA EXPRESIÓN ORAL

Nº	Dimensión / Ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: FLUIDEZ</b>							
1	Se comunica mostrando seguridad y evitando pausas.	✓		✓		✓		
2	Responde preguntas de forma espontánea.	✓		✓		✓		
3	Elabora preguntas sobre el tema generando un buen clima en la comunicación.	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 2: VOCABULARIO</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
4	Organiza y desarrolla sus ideas en torno a un tema demostrando dominio y seguridad en lo que dice.	✓		✓		✓		
5	Incorpora un vocabulario especializado al momento de expresarse	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 3: GRAMÁTICA</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Utiliza estructuras gramaticales de acuerdo a su nivel expresándose sin temor a equivocarse	✓		✓		✓		
7	Reconoce el tiempo gramatical en las preguntas y se expresa de manera libre respondiendo usando lo aprendido.	✓		✓		✓		
8	Usa de manera básica la sintaxis inglesa al momento de expresarse	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 4: PRONUNCIACIÓN</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Pronuncia de forma clara y precisa los textos.	✓		✓		✓		
10	Expresa y completa las oraciones sin interrupciones	✓		✓		✓		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia**

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

**Apellidos y nombres del juez evaluador: Yoselin Conde Caja      DNI:43695383**

**Especialidad del evaluador: Magister en Didácticas de idiomas extranjeros**

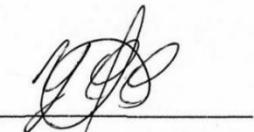
<sup>1</sup> **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

22 de noviembre del 2021



Firma del Experto Informante.

Especialidad

**Mg. Yoselin Conde Caja**  
MAGISTER EN DIDÁCTICA  
EN IDIOMAS EXTRANJEROS

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA GAMIFICACIÓN

Nº	Dimensión / Ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: DINÁMICAS</b>							
1	Utiliza recursos tecnológicos cuando desarrolla las sesiones de clase en inglés.	✓		✓		✓		
2	Domina los recursos tecnológicos en el desarrollo de sus sesiones.	✓		✓		✓		
3	Muestra predisposición por aprender a manejar los recursos tecnológicos en el desarrollo de sus sesiones.	✓		✓		✓		
4	Muestra empatía hacia con los compañeros ante el débil dominio de recursos tecnológicos.	✓		✓		✓		
5	Muestra seguridad en el empleo de los recursos tecnológicos.	✓		✓		✓		
6	Demuestra disposición para ayudar tus compañeros en el empleo de recursos tecnológicos.	✓		✓		✓		
7	Demuestra frustración cuando no logras concluir el trabajo.	✓		✓		✓		
8	Expresa alegría cuando logras un desafío.	✓		✓		✓		
9	Utiliza los recursos tecnológicos para los retos propuestos por el docente.	✓		✓		✓		
10	Utiliza herramientas y estrategias virtuales.	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 2: MECÁNICAS</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Recibe puntos adicionales al lograr resolver los trabajos a tiempo.	✓		✓		✓		
12	Obtiene una distinción al lograr alcanzar un objetivo.	✓		✓		✓		
13	Utiliza la virtualidad para resolver los desafíos por el docente.	✓		✓		✓		
14	Sube la complejidad del nivel al culminar cada reto.	✓		✓		✓		
15	Obtienes recompensas al superar un nivel.	✓		✓		✓		
16	Recibes reconocimientos al lograr un objetivo o superar un nivel.	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 3: COMPONENTES</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
17	Obtiene información automática en sus aciertos y errores al utilizar ejercicios en línea.	✓		✓		✓		
18	Trabaja con tus compañeros en línea resolviendo algunas actividades desde el celular y computadora.	✓		✓		✓		
19	Intercambias información para tus trabajos virtuales utilizando instrumentos virtuales.	✓		✓		✓		
20	Utiliza plataformas virtuales para realizar el trabajo con tus compañeros.	✓		✓		✓		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia**

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

22 de noviembre del 2021

**Apellidos y nombres del juez evaluador: Francis Esmeralda Ibarquen Cueva      DNI: 09637865**

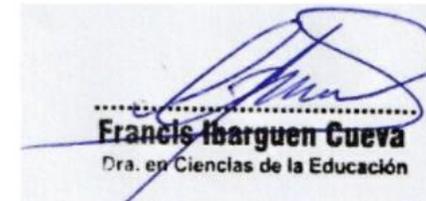
**Especialidad del evaluador: Dra. Ciencias de la Educación – metodología de la investigación científica**

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

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

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

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



**Francis Ibarquen Cueva**  
Dra. en Ciencias de la Educación

**Firma Del Experto Informante**

**Especialidad**

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA EXPRESIÓN ORAL

Nº	Dimensión / Ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: FLUIDEZ</b>							
1	Se comunica mostrando seguridad y evitando pausas.	✓		✓		✓		
2	Responde preguntas de forma espontánea.	✓		✓		✓		
3	Elabora preguntas sobre el tema generando un buen clima en la comunicación.	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 2: VOCABULARIO</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
4	Organiza y desarrolla sus ideas en torno a un tema demostrando dominio y seguridad en lo que dice.	✓		✓		✓		
5	Incorpora un vocabulario especializado al momento de expresarse	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 3: GRAMÁTICA</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Utiliza estructuras gramaticales de acuerdo a su nivel expresándose sin temor a equivocarse	✓		✓		✓		
7	Reconoce el tiempo gramatical en las preguntas y se expresa de manera libre respondiendo usando lo aprendido.	✓		✓		✓		
8	Usa de manera básica la sintaxis inglesa al momento de expresarse	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 4: PRONUNCIACIÓN</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Pronuncia de forma clara y precisa los textos.	✓		✓		✓		
10	Expresa y completa las oraciones sin interrupciones	✓		✓		✓		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia**

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

22 de noviembre del 2021

**Apellidos y nombres del juez evaluador: Francis Esmeralda Ibarquen Cueva      DNI: 09637865**

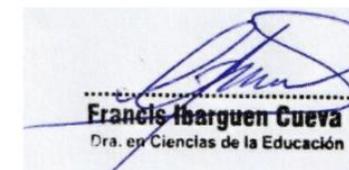
**Especialidad del evaluador: Dra. Ciencias de la Educación – metodología de la investigación científica**

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

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

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

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



**Firma Del Experto Informante**

**Especialidad**

## Anexo 6: Confiabilidad de la variable gamificación

VI: GAMIFICACIÓN																				
PREG	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
E1	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4
E2	3	5	3	5	3	3	5	5	5	5	5	3	3	3	4	3	5	3	5	3
E3	3	3	3	4	2	3	5	3	3	5	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2
E4	5	3	5	5	3	3	5	5	3	3	3	3	3	5	5	3	3	5	5	3
E5	3	3	4	5	4	2	4	3	5	3	3	5	3	3	5	3	3	4	5	3
E6	2	3	3	4	2	3	3	3	3	5	3	2	2	3	4	2	3	3	4	2
E7	4	3	4	5	4	3	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	4	5	4
E8	3	3	3	3	3	3	2	3	3	5	3	3	3	3	2	5	3	2	5	3
E9	5	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	5	3	4
E10	5	3	4	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	4	3	3
E11	3	3	2	4	2	2	3	1	2	3	5	3	5	2	5	3	3	2	5	3
E12	4	3	5	5	4	3	3	3	4	5	3	4	4	5	5	4	3	5	5	4
E13	3	3	2	5	5	2	2	5	3	4	3	3	5	4	5	3	3	2	5	5
E14	5	3	4	4	3	3	5	4	3	4	3	5	4	4	4	5	5	4	4	3
E15	2	2	2	1	3	3	2	2	2	4	2	2	2	2	4	1	2	4	2	3

**Tabla 3**

*Análisis de confiabilidad de la gamificación*

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,785	15

## Confiabilidad de la variable expresión oral

VD: EXPRESIÓN ORAL										
PREG	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
E1	1	1	0	2	1	0	1	1	1	0
E2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1
E3	0	2	1	1	1	1	0	0	0	2
E4	0	0	2	1	2	2	2	2	2	0
E5	2	0	2	0	2	2	0	2	0	2
E6	1	0	0	1	0	1	0	1	0	2
E7	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2
E8	1	0	1	0	2	1	1	0	0	2
E9	1	0	0	0	2	1	2	0	0	2
E10	2	2	0	2	2	0	2	2	0	2
E11	0	2	0	2	0	0	0	2	2	0
E12	1	0	1	2	0	1	0	1	0	2
E13	2	2	0	2	1	0	0	2	1	2
E14	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1
E15	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1

**Tabla 4**

*Análisis de confiabilidad de la expresión oral*

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,943	15

### Anexo 7: Base de datos

VI: GAMIFICACIÓN																					
DIM	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	VI
E1	3	2	2	1	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	3	3	2	2	1	2	41
E2	1	2	2	3	2	2	2	3	2	1	2	5	2	2	2	2	2	2	3	4	46
E3	2	1	3	1	3	3	1	1	1	3	2	2	2	1	5	2	1	3	1	3	41
E4	3	3	3	1	1	3	2	1	1	3	4	2	2	3	2	2	3	3	1	4	47
E5	5	5	4	2	1	4	2	5	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	5	2	56
E6	5	3	5	2	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	4	5	5	3	87
E7	5	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	3	43
E8	2	1	3	2	2	3	2	2	3	3	1	2	2	1	3	4	3	3	2	2	46
E9	4	5	5	5	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	92
E10	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	64
E11	3	5	3	5	3	3	5	5	5	5	5	3	3	3	4	3	5	3	5	3	79
E12	3	3	3	4	2	3	5	3	3	5	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	63
E13	5	3	5	5	3	3	5	5	3	3	3	3	3	5	5	3	3	5	5	3	78
E14	3	3	4	5	4	2	4	3	5	3	3	5	3	3	5	3	3	4	5	3	73
E15	2	3	3	4	2	3	3	3	3	5	3	2	2	3	4	2	3	3	4	2	59
E16	4	3	4	5	4	3	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	4	5	4	83
E17	3	3	3	3	3	3	2	3	3	5	3	3	3	3	2	5	3	2	5	3	63
E18	5	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	5	3	4	60
E19	5	3	4	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	4	3	3	84
E20	3	3	2	4	2	2	3	1	2	3	5	3	5	2	5	3	3	2	5	3	61
E21	4	3	5	5	4	3	3	3	4	5	3	4	4	5	5	4	3	5	5	4	81
E22	3	3	2	5	5	2	2	5	3	4	3	3	5	4	5	3	3	2	5	5	72
E23	5	3	4	4	3	3	5	4	3	4	3	5	4	4	4	5	5	4	4	3	79
E24	2	2	2	1	3	3	2	2	2	4	2	2	2	2	4	1	2	4	2	3	47
E25	5	3	3	4	4	3	4	4	5	5	2	5	4	3	4	2	3	3	3	3	72
E26	5	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	3	44
E27	5	5	4	3	4	4	2	5	3	3	5	5	4	4	3	5	5	3	3	4	79
E28	2	5	2	1	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	42
E29	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	66
E30	3	2	5	4	4	3	4	4	2	5	2	3	4	5	5	3	2	5	4	4	73
E31	5	1	2	2	3	3	2	3	3	2	1	2	3	3	3	3	1	3	4	3	52
E32	2	2	2	2	2	3	1	5	1	1	1	4	2	2	4	2	2	2	2	2	44
E33	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	3	3	2	2	2	2	1	41
E34	5	5	5	5	4	3	5	5	5	5	3	5	5	3	5	5	5	3	5	4	90
E35	5	5	5	2	4	4	4	5	4	3	5	2	5	5	4	2	5	5	2	4	80
E36	5	4	4	3	3	2	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	3	3	82
E37	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	2	4	4	84
E38	3	1	4	5	3	4	5	4	3	5	1	3	3	4	5	3	1	4	5	3	69
E39	4	4	3	4	3	3	4	3	4	5	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	71
E40	5	4	3	3	4	3	5	4	4	2	4	5	4	3	3	5	4	3	3	4	75

E41	4	3	4	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	2	3	66
E42	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	67
E43	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	74
E44	5	3	5	1	5	5	5	5	4	3	4	4	3	3	5	5	3	5	1	3	77
E45	5	5	4	3	4	4	2	5	3	3	5	5	4	4	3	5	5	3	3	4	79
E46	5	5	5	5	3	3	4	5	5	5	5	3	3	3	4	3	4	4	3	3	80
E47	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	66
E48	3	2	5	4	4	3	4	4	2	5	2	3	4	5	5	3	2	5	4	4	73
E49	5	1	2	2	3	3	2	3	3	2	1	2	3	3	3	3	1	3	4	3	52
E50	4	5	4	5	2	3	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	2	83
E51	5	5	5	4	3	2	4	5	5	5	5	2	5	3	3	5	3	5	4	3	81
E52	5	5	5	5	4	3	5	5	5	5	3	5	5	3	5	5	5	3	5	4	90
E53	1	1	1	2	2	2	4	2	2	2	1	2	1	1	1	1	5	5	1	4	41
E54	5	4	4	3	3	2	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	3	3	82
E55	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	2	4	4	84
E56	3	1	4	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	3	43
E57	1	4	1	2	3	3	4	2	2	2	4	2	2	2	2	1	1	4	4	3	49
E58	4	2	2	2	2	3	4	2	4	2	2	2	2	1	1	4	1	1	4	2	47
E59	2	4	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	45
E60	2	2	2	2	3	3	2	4	2	2	2	2	2	2	2	4	2	4	2	3	49
E61	4	2	4	2	2	2	4	2	2	1	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	47
E62	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
E63	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
E64	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	63
E65	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	57
E66	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	57
E67	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	59
E68	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	74
E69	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
E70	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	63
E71	1	4	4	2	2	2	2	2	2	4	2	1	4	1	1	1	1	2	2	2	42
E72	5	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	2	77
E73	4	2	2	2	4	4	2	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	2	2	52
E74	2	4	2	2	4	2	2	2	4	2	2	4	4	2	2	2	4	2	2	2	52
E75	3	4	2	1	2	2	1	4	1	1	4	3	2	2	5	2	2	2	2	2	47
E76	2	2	2	2	3	3	1	2	1	1	2	2	2	2	4	2	2	2	4	3	44
E77	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	68
E78	3	3	4	2	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	2	4	68
E79	4	4	4	2	3	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	71
E80	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
E81	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	53
E82	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	4	3	2	3	3	2	55
E83	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	4	3	2	3	3	2	55
E84	3	3	2	4	4	2	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	2	4	4	61
E85	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	5	3	3	4	4	3	70
E86	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	71
E87	2	1	2	1	4	3	4	3	3	3	2	2	4	2	3	2	4	2	2	2	51
E88	1	4	3	1	3	3	3	1	1	3	1	1	3	3	5	4	4	3	4	3	54
E89	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	5	4	4	3	4	3	60
E90	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	4	3	3	2	4	4	3	2	3	55

**VD: EXPRESIÓN ORAL**

DIM	FLUIDEZ				VOCABULARIO			GRAMÁTICA				PRONUNCIACIÓN			VD
	P1	P2	P3	D1	P4	P5	D2	P6	P7	P8	D3	P9	P10	D4	
E1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	4
E2	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	4
E3	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	4
E4	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	4
E5	1	1	0	2	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	5
E6	2	1	2	5	2	1	3	1	2	2	5	1	2	3	16
E7	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	4
E8	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	4
E9	2	2	2	6	2	2	4	1	1	2	4	2	2	4	18
E10	1	1	0	2	2	1	3	0	1	1	2	1	0	1	8
E11	2	1	1	4	1	2	3	1	1	1	3	2	1	3	13
E12	0	2	1	3	1	1	2	1	0	0	1	0	2	2	8
E13	0	0	2	2	1	2	3	2	2	2	6	2	0	2	13
E14	2	0	2	4	0	2	2	2	0	2	4	0	2	2	12
E15	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	2	0	2	2	6
E16	2	1	2	5	2	1	3	1	2	1	4	1	2	3	15
E17	1	0	1	2	0	2	2	1	1	0	2	0	2	2	8
E18	1	0	0	1	0	2	2	1	2	0	3	0	2	2	8
E19	2	2	0	4	2	2	4	0	2	2	4	0	2	2	14
E20	0	2	0	2	2	0	2	0	0	2	2	2	0	2	8
E21	1	0	1	2	2	0	2	1	0	1	2	0	2	2	8
E22	2	2	0	4	2	1	3	0	0	2	2	1	2	3	12
E23	1	1	1	3	1	2	3	1	1	2	4	2	1	3	13
E24	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	4
E25	1	1	2	4	1	1	2	2	1	1	4	1	1	2	12
E26	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	4
E27	2	1	2	5	2	2	4	1	1	0	2	0	2	2	13
E28	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	4
E29	2	1	1	4	0	0	0	2	1	0	3	1	0	1	8
E30	1	1	2	4	1	2	3	1	1	1	3	1	1	2	12
E31	1	1	0	2	1	0	1	1	0	0	1	0	2	2	6
E32	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	4
E33	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	4
E34	2	1	2	5	2	2	4	2	2	2	6	1	2	3	18
E35	0	0	1	1	2	2	4	1	2	2	5	2	2	4	14
E36	2	2	1	5	1	1	2	2	2	1	5	1	1	2	14
E37	1	0	2	3	2	1	3	2	1	2	5	1	2	3	14
E38	1	2	0	3	1	1	2	0	2	0	2	1	1	2	9
E39	1	1	1	3	1	1	2	1	2	1	4	1	1	2	11
E40	2	2	0	4	2	0	2	1	1	0	2	2	2	4	12
E41	2	0	1	3	0	2	2	0	2	0	2	1	1	2	9
E42	1	1	0	2	2	0	2	1	0	2	3	0	2	2	9
E43	2	2	2	6	0	0	0	2	1	1	4	1	1	2	12

E44	2	2	1	5	2	0	2	2	1	0	3	1	1	2	12
E45	2	2	2	6	1	0	1	2	2	0	4	1	1	2	13
E46	1	1	2	4	2	1	3	1	2	2	5	1	1	2	14
E47	1	0	0	1	2	2	4	0	1	0	1	1	1	2	8
E48	2	1	2	5	1	2	3	0	0	0	0	2	2	4	12
E49	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	2	2	5
E50	1	1	2	4	1	2	3	1	2	1	4	2	1	3	14
E51	2	2	2	6	1	1	2	2	2	0	4	1	1	2	14
E52	2	1	2	5	2	1	3	2	2	2	6	2	2	4	18
E53	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	4
E54	2	1	1	4	2	2	4	1	2	1	4	1	1	2	14
E55	2	2	2	6	2	2	4	0	0	0	0	2	2	4	14
E56	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	4
E57	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	4
E58	0	0	0	0	2	2	4	0	0	0	0	0	0	0	4
E59	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	4
E60	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	4
E61	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	4
E62	2	1	1	4	2	1	3	1	2	1	4	2	1	3	14
E63	1	1	0	2	1	1	2	1	0	1	2	1	1	2	8
E64	1	1	0	2	1	0	1	0	2	1	3	1	1	2	8
E65	2	0	1	3	0	0	0	1	2	0	3	1	1	2	8
E66	1	0	1	2	0	2	2	0	1	2	3	1	0	1	8
E67	0	1	0	1	1	2	3	1	1	1	3	1	0	1	8
E68	2	1	1	4	2	0	2	1	1	1	3	2	1	3	12
E69	1	1	0	2	2	1	3	1	0	1	2	1	0	1	8
E70	1	1	0	2	1	1	2	1	1	0	2	1	1	2	8
E71	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	4
E72	1	1	1	3	2	1	3	1	1	1	3	2	1	3	12
E73	1	0	1	2	0	1	1	1	1	1	3	1	1	2	8
E74	0	2	0	2	0	1	1	1	1	1	3	1	1	2	8
E75	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	4
E76	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	4
E77	0	0	1	1	0	1	1	0	2	2	4	0	2	2	8
E78	0	0	1	1	0	1	1	0	2	2	4	0	2	2	8
E79	1	2	1	4	2	1	3	1	2	1	4	1	1	2	13
E80	2	0	1	3	2	0	2	0	1	0	1	0	2	2	8
E81	0	1	1	2	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	5
E82	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	2	0	1	1	5
E83	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	2	0	1	1	5
E84	1	1	1	3	1	0	1	1	1	0	2	1	0	1	7
E85	1	2	1	4	1	1	2	1	2	1	4	1	1	2	12
E86	2	1	2	5	1	2	3	1	1	0	2	1	2	3	13
E87	1	0	1	2	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	5
E88	1	0	1	2	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	5
E89	1	0	1	2	2	1	3	1	1	0	2	0	2	2	9
E90	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	2	1	1	2	6

### Anexo 8: Carta de presentación

“Decenio de la Igualdad de Oportunidades para mujeres y hombres”  
“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”

Lima, 9 de noviembre de 2021  
Carta P. 1228-2021-UCV-VA-EPG-F01/J

Lic.  
María Echegaray Changras  
DIRECTOR  
6093 CORONEL JUAN VALER SANDOVAL

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a RAMIREZ CRUZ, ROCÍO RUTH; identificada con DNI N° 43246657 y con código de matrícula N° 7002524949; estudiante del programa de MAESTRÍA EN DIDÁCTICA EN IDIOMAS EXTRANJEROS quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRO, se encuentra desarrollando el trabajo de investigación titulado:

**Gamificación en la Expresión Oral del Inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021**

Con fines de investigación académica, solicito a su digna persona otorgar el permiso a nuestra estudiante, a fin de que pueda obtener información, en la institución que usted representa, que le permita desarrollar su trabajo de investigación. Nuestra estudiante investigador RAMIREZ CRUZ, ROCÍO RUTH asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de haber finalizado el mismo con la asesoría de nuestros docentes.

Agradeciendo la gentileza de su atención al presente, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,



  
**Ommero Trinidad Vargas, MBA**  
Jefe (e)  
Escuela de Posgrado  
UCV FILIAL LIMA  
CAMPUS LIMA NORTE



## Anexo 9: Autorización de la institución



MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
UGEL N° 01 – SJM  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
6093 "JUAN VALER SANDOVAL" – VMT



"AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA"

Villa María del Triunfo, 15 de diciembre del 2021

### CARTA DE ACEPTACIÓN

**Sr. Ommero Trinidad Vargas, MBA**  
JEFE (e) ESCUELA DE POSGRADO UCV – CAMPUS LIMA NORTE

De mi especial consideración,

Reciba el cordial saludo del Lic. María Echegaray Changras, director de la Institución Educativa N° 6093 "Juan Valer Sandoval", ubicada en Villa María del triunfo, UGEL 01.

Mediante el presente escrito, en nombre de la Institución que dirijo, manifiesto que somos conocedores de la destacada labor, prestigio y trayectoria de la UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO (UCV), en ese sentido AUTORIZO a la docente RAMIREZ CRUZ, ROCÍO RUTH; identificado con DNI N° 43246657, para que pueda recabar información en nuestra institución que le servirá para el desarrollo de su trabajo de investigación titulado:

**"GAMIFICACIÓN EN LA EXPRESIÓN ORAL DEL INGLÉS DE ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, VILLA MARÍA DEL TRIUNFO, 2021"**

Manifiesto mi compromiso de brindar todas las facilidades para el desarrollo del trabajo de investigación.

Sin otro en particular me despido.

Cordialmente,



*María Echegaray Changras*  
LIC. MARIA DEL R. ECHEGARAY CHANGRAS  
DIRECTORA  
C.M. 1008115795

## Anexo 10: Evidencias

\*A Good classmate follows the rules



Poner en orden las letras luego enviar un audio o video mencionando la oración encontrada al whatsapp. Recordar también enviar el pantallazo del termino de la actividad en línea.



Organiza las preguntas y responde enviando tu audio al wsp





Tabla de clasificación ✓ 30

1°	<i>Xiara</i>	30	13.2s
2°	<i>Carlos</i>	30	16.2s
3°	<i>Cristopher</i>	30	20.6s
4°	<i>Mirella</i>	30	51.5s





**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN DIDÁCTICA EN IDIOMAS EXTRANJEROS**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, IBARGUEN CUEVA FRANCIS ESMERALDA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN DIDÁCTICA EN IDIOMAS EXTRANJEROS de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "GAMIFICACIÓN EN LA EXPRESIÓN ORAL DEL INGLÉS DE ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, VILLA MARÍA DEL TRIUNFO, 2021", cuyo autor es RAMIREZ CRUZ ROCÍO RUTH, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido, y verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

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

LIMA, 14 de Enero del 2022

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
IBARGUEN CUEVA FRANCIS ESMERALDA <b>DNI:</b> 09637865 <b>ORCID</b> 0000-0003-4630-6921	Firmado digitalmente por: FIBARGUENC el 15-01- 2022 08:36:15

Código documento Trilce: TRI - 0273714