



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

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

**Uso de Classdojo para mejorar el aprendizaje del inglés de las
estudiantes de cuarto de primaria del colegio privado-2021**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Didáctica en Idiomas Extranjeros

AUTORA:

Quispe Casana, Liz Vanessa (ORCID: 0000-0003-3417-1345)

ASESORA:

Dra. Sánchez Aguirre, Flor de María (ORCID: 0000-0001-6416-6817)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Educación Intercultural

LIMA – PERÚ

2022

Dedicatoria

A mis padres Paula Maura Casana Feria,
Hernando Fabio Quispe Pareja por estar
siempre conmigo apoyándome en todas
mis metas y seguir creciendo
profesionalmente.

Agradecimiento

A Dios, por darme la vida y salud en estos difíciles tiempos. A la Universidad César Vallejo por la oportunidad de llevar a cabo mis estudios de maestría a pesar de encontrarnos ante una situación tan difícil como la pandemia mundial. A mi maestra de investigación Dra. Flor de María Sánchez Aguirre, por las enseñanzas brindadas y su constante acompañamiento. A toda mi familia por apoyarme en todo lo que me propongo hacer.

Índice de contenidos

	Pag.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	18
3.1. Tipo y diseño de investigación	18
3.3. Población, muestra, muestreo	19
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	20
3.5. Procedimientos	20
3.6. Método de análisis de datos	20
3.7. Aspectos éticos	21
IV. RESULTADOS	22
V. DISCUSIÓN	31
CONCLUSIONES	38
RECOMENDACIONES	39
REFERENCIAS	40
ANEXOS	45

Índice de tablas

	Pag.
Tabla 1. Tabla cruzada de aprendizaje del idioma inglés del grupo experimental (pre y post test)	22
Tabla 2. Tabla cruzada de experiencias previas del grupo experimental (pre y post test)	23
Tabla 3. Tabla cruzada de Nuevos conocimientos del grupo experimental (pre y post test)	24
Tabla 4. Tabla cruzada de Relación entre nuevos y antiguos conocimientos del grupo experimental (pre y post test)	25
Tabla 5. Prueba de normalidad de los datos de las variables y dimensiones	26
Tabla 6. Resultado de prueba de Wilcoxon en la hipótesis general	27
Tabla 7. Resultado de prueba de Wilcoxon en la hipótesis específica 1	28
Tabla 8. Resultado de prueba de Wilcoxon en la hipótesis específica 2	29
Tabla 9. Resultado de prueba de Wilcoxon en la hipótesis específica 3	29

Índice de figuras

	Pag.
Figura 1. Esquema de experimento y variable	18

Resumen

El propósito fue demostrar la influencia de la plataforma Classdojo en el aprendizaje del idioma inglés. El enfoque de estudio fue cuantitativo, el diseño fue experimental y el subdiseño pre-experimental y de tipo aplicada. La población estuvo compuesta por 18 estudiantes. Además, se utilizó el instrumento relacionado con el aprendizaje significativo elaborado por Olín en el año 2018, el cual consta de 20 preguntas cuyas dimensiones fueron experiencia previa, nuevos conocimientos y relación entre nuevos y antiguos conocimientos, los cuales fueron válidos y con una confiabilidad de 0.8 usando el Alfa de Cronbach. Luego se procedió a la recolección de los datos y estos fueron procesados a través del programa SPSS V. 21, donde en el post- test se obtuvieron los siguientes resultados en cuanto al aprendizaje del inglés, se encontraron en el nivel deficiente al 19%, asimismo, se mantuvo el 50% en el nivel moderado y en el nivel eficiente se encontró el 92%. Es así que mediante este estudio se mostró evidencias en el grupo experimental, luego de la implementación del uso de Classdojo hubo una mejoría en los niveles de aprendizaje del inglés, teniendo como P valor $=0,000 < 0.05$, lo cual implicó rechazar la hipótesis nula.

Palabras clave: Classdojo, aprendizaje, primaria, ingles, experiencias.

Abstract

The purpose was to demonstrate the influence of the Classdojo platform on learning the English language. The study approach was quantitative, the design was experimental and the sub-design was pre-experimental and of the applied type. The population consisted of 18 students. In addition, the instrument related to significant learning developed by Olín in 2018 was used, which consists of 20 questions whose dimensions were previous experience, new knowledge and relationship between new and old knowledge, which were valid and with a reliability of 0.8 using Cronbach's Alpha. Then, the data was collected and these were processed through the SPSS V. 21 program, where in the post-test the following results were obtained in terms of learning English, they were found at a deficient level at 19%, Likewise, 50% was kept at the moderate level and 92% was found at the efficient level. Thus, through this study, evidence was shown in the experimental group, after the implementation of the use of Classdojo there was an improvement in the levels of English learning, having as P value = 0.000 <0.05, which implied rejecting the null hypothesis.

Keywords: Classdojo, aprendizaje, primaria, ingles, experiencias.

I. INTRODUCCIÓN

Cada día resulta imprescindible y usual hacer uso de herramientas tecnológicas sobre todo en la situación coyuntural que se vive en estos tiempos tal como indicó Espinal (2018), puesto que en la actualidad se está rodeado de diferentes medios y sistemas tecnológicos; es así que, mediante la implementación de la gamificación nuevas estrategias de aprendizaje se han podido desarrollar en las aulas virtuales. Según Alshorouky (2016) mencionó que la gamificación en un inicio ha sido usada como una herramienta de motivación grupal en el ámbito laboral. Por ende, la gamificación no sólo se puede trabajar en ámbitos profesionales sino también en la educación. Es así que una de las plataformas utilizadas en el aprendizaje de una lengua extranjera ha sido Classdojo ya que a través de ella se ha podido impulsar y motivar la participación en clases virtuales, así como también mejorar el desempeño de las diferentes habilidades en el proceso de aprendizaje de una segunda lengua que es el inglés. Puesto que como referencia tenemos a British Council (2015) afirmó que MINEDU cuenta con el sistema actual de dos horas por semana de inglés, asimismo, la vasta cantidad de alumnos por clase y muchos de los profesores no se encuentran preparados y con gran exceso de trabajo, por consecuencia, los estudiantes lamentablemente no aprenden inglés, ni logran llegar a las metas trazadas.

A nivel nacional se ha visto que, a través de la gamificación, los estudiantes han tenido un mejor desempeño en clase debido a que las clases han sido mucho más tecnológicas y esto ha motivado a los estudiantes a aprender de otra manera los cursos habituales que se dictaban en clase presencial tal como lo señaló Alvarez (2019). Siendo este una parte fundamental en el proceso de aprendizaje ya que se ha innovado la manera de enseñar, así como también se ha tenido que ir aprendiendo nuevas estrategias de aprendizaje para captar la atención de los estudiantes y desarrollar una clase virtual dinámica y significativa para ellos haciendo uso de alguna plataforma para motivar la participación en clase ya que es fundamental que el estudiante se exprese y haga preguntas al respecto en el curso. A través de muchos estudios realizados se ha observado que si los estudiantes participan activamente en clase tendrán un mejor aprendizaje en una segunda lengua tal como lo señalaron Auster y MacRone (1994, como se citó en Dos santos

y Vélez (2020) y Gonzáles (2017)), debido a que la educación debe mejorar en nuestro país y es necesario implementar nuevas estrategias para incentivar al estudiante a seguir aprendiendo de una manera mucho más actualizada e incrementar el aprendizaje del inglés que es en estos tiempos fundamental e irremplazable en nuestra gestión curricular.

Este estudio nació debido a la necesidad de implementar mejores estrategias en el aula en línea debido a la pandemia, como hemos visto en muchos colegios de nuestro territorio, los docentes han estado enseñando de una manera habitual que lamentablemente no se ha adaptado tanto al contexto en el que vivimos actualmente; estas estrategias que se han estado utilizando en estos tiempos no siempre han brindado motivación a nuestros estudiantes, y es así que esto se ha reflejado en el aprendizaje de nuestros estudiantes siendo estos cada vez más bajos.

Este estudio se realizó con alumnas de cuarto de primaria del Colegio Montealto de la sección "A" en el curso de inglés como lengua extranjera. Mediante la plataforma de Classdojo, se observaron resultados muy favorables como por ejemplo un aprendizaje más rápido, toma de decisiones por parte de las estudiantes, liderazgo entre otras habilidades. A través de las distintas habilidades adquiridas en este proceso, las estudiantes se han estado formándose como seres humanos íntegros que definitivamente ayudarán a nuestra sociedad en un futuro. A través de estos resultados de investigación, se ha podido observar que, usando esta nueva estrategia en el colegio, se obtuvo una participación mucho más activa dentro de las aulas, ya que como sabemos conseguir esto en esta virtualidad no ha sido y no es una tarea fácil. Teniendo en consideración estos resultados, se pudo utilizar en otros cursos promoviendo de esta manera mejores resultados académicamente y colectivamente ya que disfrutarán trabajar en equipo y ayudarse mutuamente para obtener un mejor resultado dentro todas las clases donde se aplica esta herramienta de trabajo.

Es así que se planteó la problemática general ¿Cuál es la influencia del uso de Classdojo en la mejora del aprendizaje del inglés de las estudiantes de cuarto de primaria del Colegio Montealto?; asimismo, se consideró los problemas específicos: ¿Cuál es la influencia de la gestión y control del aula en la mejora del

aprendizaje del inglés de las estudiantes de cuarto de primaria del Colegio Montealto 2021? Así como también ¿Cuál es el beneficio de la retroalimentación en la mejora del aprendizaje del inglés de las estudiantes de cuarto de primaria del Colegio Montealto 2021? y por ende ¿Cuál es la influencia de las metas alcanzadas en clase en la mejora del aprendizaje del inglés de las estudiantes de cuarto de primaria del Colegio Montealto 2021?.

La presente investigación fue importante porque la educación ha ido evolucionando mediante el uso de las diferentes herramientas tecnológicas que se han ido acoplando y utilizando en los diferentes procesos de enseñanza del idioma inglés. Es así que, en la actualidad se está totalmente inmerso en la tecnología debido a que estamos rodeados de diferentes aparatos tecnológicos como celulares, computadoras, laptops, entre otros. En esta era digital las niñas son las que más manejan y entienden rápidamente las funciones de dichos aparatos ya que los utilizan diariamente. Debido a esto se puede decir que no son ajenos a las diferentes aplicaciones que se pueden trabajar en el área educativa como lo son los diferentes dispositivos de Gamificación. A través de estos dispositivos se despertó el interés del estudiante por participar y de esa manera se logró un mayor grado de motivación por parte del estudiante y una notable mejora en su proceso de aprendizaje tal como lo afirmó (González, 2017).

A nivel teórico, se fundamentó en las TIC siendo parte integrativa la gamificación y el aprendizaje desde la perspectiva de (Ausubel, 1976 citado en Cañaverl *et al.* 2020), en una nueva modalidad de enseñanza virtual. Respecto al idioma inglés, (Benavides y Tovar, 2017) afirmaron que ha persistido el enfoque de comprensión y la expresión escrita. Siendo las beneficiarias las alumnas del cuarto grado de primaria.

A nivel práctico y académico, se observó que a través de la plataforma Classdojo se generó una mayor interactividad y compromiso de las estudiantes, así como también, impulsó el desarrollo de las habilidades sociales como liderazgo, empatía, solidaridad y resolución de conflictos entre las estudiantes.

A nivel metodológico, ante la falta de estudios sobre este tema en particular, el estudio contribuyó en el aprendizaje de las estudiantes en la entidad educativa. Puesto que se vio una mejor participación en clase y por ende su rendimiento

académico mejoró notablemente. Este se basó en un estudio de enfoque cuantitativo cuyo tipo de estudio fue aplicado de diseño experimental y sub-diseño pre-experimental, se tuvo como muestra de estudio a 18 estudiantes del colegio Montealto.

Cabe señalar que, el objetivo general es poder demostrar la influencia del uso de Clasdojo en la mejora del aprendizaje del inglés de las estudiantes de cuarto de primaria del Colegio Montealto 2021. Asimismo, se consideró los objetivos específicos: demostrar la influencia del uso de la gestión y control del aula en la mejora del aprendizaje del inglés de las estudiantes de cuarto de primaria del Colegio Montealto 2021. El segundo objetivo específico fue demostrar la influencia de la retroalimentación en la mejora del aprendizaje del inglés de las estudiantes de cuarto de primaria del Colegio Montealto 2021 y por último fue demostrar la influencia de las metas alcanzadas en clase en la mejora del aprendizaje del inglés de las estudiantes de cuarto de primaria del Colegio Montealto 2021.

Asimismo, se puede plantear la siguiente hipótesis general el uso de Clasdojo influye en la mejora del aprendizaje del inglés de las estudiantes de cuarto de primaria del Colegio Montealto 2021. Siendo nuestras hipótesis específicas las siguientes, la gestión y control influyen en la mejora del aprendizaje del inglés de las estudiantes de cuarto de primaria del Colegio Montealto 2021. La segunda hipótesis específica fue, la retroalimentación influye en la mejora del aprendizaje del inglés de las estudiantes de cuarto de primaria del Colegio Montealto 2021 y por última hipótesis específica es, las metas alcanzadas en clase influyeron en la mejora del aprendizaje del inglés de las estudiantes de cuarto de primaria del Colegio Montealto 2021.

II. MARCO TEÓRICO

Mediante el avance tecnológico en todos los ámbitos profesionales, la educación se ha renovado y adaptado para estar a la altura en los procesos de enseñanza de una segunda lengua. Teniendo en consideración este punto, dichos procesos de aprendizaje han tenido que ir acompañados de herramientas digitales y apps que han sido de gran ayuda para promover las diferentes habilidades de las estudiantes en la adquisición de una lengua extranjera ya que de esa manera se ha podido incentivar la intervención del estudiante en clase y este a su vez ha mejorado su aprendizaje de una manera mucho más dinámica y significativa para ellas (Orihuela, 2019).

Cabe señalar que los profesores se han renovado y se han preparado en un corto tiempo para poder adaptar sus clases usando al menos una herramienta digital para poder captar la atención de sus estudiantes que en una clase virtual no es una tarea fácil, teniendo en consideración diferentes distractores en casa tales como el ruido, la conectividad, entre otros aspectos que no ayudan en el proceso de aprendizaje, siendo esto una desventaja clara para el docente. Es así que al utilizar Classdojo como una herramienta digital se pudo capturar la atención del estudiante y motivar de gran manera su participación en clase y estas a su vez mejoraron su aprendizaje de una manera mucho más divertida y tecnológica para ellas, motivándolas a participar más en clase sin temor a equivocarse y siendo su aprendizaje mucho más significativo para ellas.

En el desarrollo de las investigaciones con relación a los antecedentes nacionales no se encontró directamente el uso de Classdojo, pero si se mencionó esta herramienta en el título de gamificación en los diferentes trabajos como el de Orihuela (2019) y López y Quispe (2020), que han sido de mucha ayuda en el contexto educativo. Por consiguiente, el trabajo realizado por Orihuela sostuvo que a través de la gamificación se puede desarrollar actividades dentro del aula mucho más entretenidas y cautivantes para el estudiante y este por consiguiente estuvo mucho más involucrado en su propio aprendizaje. Los objetivos de esta investigación fueron identificar tanto el dominio y tácticas de enseñanza que el docente de inglés aplica en el uso de la gamificación dentro del aula. Asimismo, los estudiantes entre 9 a 12 años incrementaron sus habilidades orales y escritas

mediante el uso de la gamificación. Este estudio posee un enfoque cualitativo-descriptivo. Ya que se basó en situaciones reales, y se detalló las características de grupo con el cuál se trabajó como muestra. La muestra llevada a cabo en este estudio fue alrededor de 70 docentes del área de inglés cuyas edades oscilaron entre 30 a 40 años de edad y cuya experiencia de enseñanza del inglés es alrededor de 5 años. Es así que, mediante el uso de la gamificación, se obtuvo buenos resultados en el aprendizaje del inglés de los estudiantes. Las herramientas de investigación que se utilizaron para agrupar todos los datos recolectados fueron las entrevistas y la observación.

Además, López y Quispe (2020) afirmaron que, a través del uso de la gamificación en la enseñanza del inglés, hubo una notable mejora en el proceso de aprendizaje mediante los estudios realizados en el antes y después de dicha investigación donde aproximadamente el 70.17% de estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Mostajo de Arequipa se encontró de acuerdo con el uso de la gamificación dentro del contexto educativo. Donde el objetivo general de esta investigación era conocer si el uso de la gamificación a través de aplicaciones mejora de manera significativa el aprendizaje del idioma extranjero inglés en los estudiantes de dicha Institución Educativa. El tipo de investigación de este estudio fue aplicada y el diseño de investigación fue de un grupo de control y otro grupo experimental. La muestra de estudio se desarrolló con estudiantes del primer grado sección B siendo está el aula experimental.

Otro resultado fue el de Mamani (2016) quien afirmó que, mediante la utilización de herramientas didácticas, tales como como material imprimible, murales posters, uso de realia (objetos reales), páginas web para docentes y empleo de las Tics, en el aprendizaje de inglés influyó de manera positiva obteniendo de esa manera mejores resultados académicamente. Este estudio se llevó a cabo con estudiantes del nivel básico I del Instituto de Idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez, Juliaca en el año 2016. Para la muestra de este estudio se trabajó con un grupo de 84 estudiantes de dicho nivel. Cabe señalar que la investigación fue de tipo descriptiva, diseño no experimental transaccional o transversal, ya que no hubo ningún manejo de variables, asimismo, la información fue recogida en un determinado momento. La prueba que se utilizó

posee 14 preguntas y este ha sido validado por juicio de expertos. La conclusión que obtuvo a través de esta investigación fue que el uso de nuevas tecnologías no es tan usado por los docentes en el proceso de enseñanza de una lengua extranjera.

Asimismo, en relación a la variable del aprendizaje de inglés se tiene a Magallanes (2020) quien concluyó que se encontró un vínculo estrecho entre el clima social familiar y el aprendizaje del inglés ya que a través de la estadística se probó que en un 87.7% si el clima familiar es bueno este influirá en el aprendizaje del estudiante. La muestra de estudio fue probabilística de tipo estratificado y proporcional al tamaño de la población que fue conformada por 138 estudiantes y tuvo como finalidad principal puntualizar la relación entre el ambiente social familiar y el aprendizaje de inglés en estudiantes de tercer grado de secundaria de una Institución Educativa Pública Chíncha – Perú. El método utilizado fue cuantitativo, el subdiseño no experimental con diseño descriptivo correlacional. Por ende, el procedimiento de investigación que se utilizó fue el sondeo y como instrumento se utilizó el cuestionario Escala de Clima Social Familiar (FES); y para el aprendizaje de inglés se empleó como instrumento los Registros de evaluación. Los resultados demostraron que existió una relación significativa tanto entre el contexto social familiar y el aprendizaje de inglés de los estudiantes de tercer grado de secundaria de una Institución Educativa Pública Chíncha -Perú.

En cuanto a los trabajos previos revisados en el contexto internacional sobre la variable del Clasdojo se tuvo en consideración a (Esteban y Rodríguez, 2015) quienes concluyeron gracias a su estudio en la gamificación basados en juegos que las diferentes herramientas tecnológicas utilizadas en el contexto educativo ayudan de gran manera a desarrollar una metodología de enseñanza mucho más amena y divertida para los estudiantes y por consecuencia tuvieron una mejoría tanto en la motivación, actitud y por ende en el aprendizaje también. Los objetivos de esta investigación fueron brindar a los docentes conocimientos relacionados a la gamificación, así como también desarrollar actividades didácticas para el mejor desempeño del estudiante y por ende mejorar el proceder de los estudiantes en su ambiente de aprendizaje. Este es un estudio de enfoque cuantitativo que se desarrolló en El Colegio Episcopal La Sagrada Familia, en la provincia de

Guadalajara, en Castilla-La Mancha. La muestra de estudio fueron 2 grupos uno de 17 escolares, 10 niños y 7 niñas, de 12 y 13 años y el segundo grupo, que fue elegido grupo A de 1º de Bachillerato. El cual estuvo formado por 9 escolares, 7 jovencitos y 2 señoritas, de 16 y 17 años.

Asimismo, Guerrero (2018) sostuvo que a través de la gamificación y especialmente a través del uso de la plataforma Classdojo se fomentó diferentes hábitos y valores en los estudiantes universitarios y esto se evidenció debido al estudio cuantitativo realizado a 65 estudiantes de la UTPL (Universidad Técnica Particular de Loja) de diferentes carreras cuyos estudiantes se encontraban en el periodo de abril- agosto del 2018 y cuyo objetivo era incrementar la motivación de los estudiantes universitarios e incrementar el pensamiento crítico de estos. Las herramientas que se utilizaron para conocer el impacto del uso del Classdojo en las clases fueron encuestas abiertas para este tipo de estudio.

También, Gutiérrez (2020) precisó que a través de la gamificación se puede incrementar de gran manera la motivación del alumnado, así como también se aplicaron procesos de enseñanza- aprendizaje mucho más lúdicos, comunicativos y constructivistas en los diferentes idiomas. Este estudio se desarrolló en un centro de la localidad almeriense donde se encontró un alto porcentaje de alumnos inmigrantes (entorno al 70%) principalmente de origen marroquí y que han estado en contacto con la lengua francesa. La muestra de estudiantes fueron alumnos de 6to de primaria. Los objetivos de esta investigación fueron valorar las lenguas extranjeras y desarrollar una actitud positiva frente a una realidad plurilingüe y utilizar nuevas tecnologías para obtener un mejor desempeño en la lengua que se desea aprender. Cuya conclusión fue que mediante el uso de la gamificación se puede adaptar a las sesiones de clases que tienden hacer un poco más complicado y convertirlo en una actividad mucho más amena y divertida para el estudiante.

Otro resultado, fue el de Escobar (2020) quien afirmó que en el sector educativo existe la demanda tanto para profesores como para estudiantes de integrar en el proceso de aprendizaje herramientas digitales cuyo propósito es impulsar estas nuevas metodologías en la formación de una lengua extranjera ya que de esta manera la educación tradicional quedaría de lado y abriría paso a nuevas experiencias en aras de mejorar la educación de los estudiantes. Esta

investigación fue de enfoque cualitativo tuvo como objetivo principal elaborar e introducir un proyecto que utilice material hipermedial. La muestra con la cual se trabajó fue de 10 maestros pertenecientes a las escuelas rurales que se encuentran ubicadas en el Municipio de Belmira. Los resultados mediante este estudio demuestran que los niños se sentían más motivados en el aprendizaje del inglés a través del material hipermedial.

El estudio de la Gamificación no es meramente una moda pasajera, ya que a través de la era digital se ha estado abriendo paso en diferentes campos y sectores y este a su vez ha creado una fuerte impresión tanto en las personas como en las organizaciones a nivel mundial; es así que dentro del ámbito corporativo será el eje principal para aumentar la competitividad entre empresas y de esa manera el personal será mucho más eficiente y productivo generando más rentabilidad para diferentes empresas. Por otro lado, la gamificación en el ámbito educativo se ha implementado y pronto reemplazará materiales educativos por aplicaciones con un propósito de aprendizaje, teniendo en consideración un aprendizaje significativo para el estudiante de una manera mucho más divertida y rápida (Ortiz et al., 2016).

Es así que el término Gamificación surgió en el año 2008 en el mundo empresarial y se fue extendiendo por los EE.UU en el 2010, este incluyó elementos de juego que se relacionaron con el entretenimiento (Deterding *et al.*, 2011 citado en Dörnyei, 2015). Es decir, se basaron netamente en agregar mecanismos de juegos como por ejemplos, puntos, insignias, avatares, entre otros con la intencionalidad de modificar y mejorar un comportamiento. Tal como lo mencionó Kim (2015) mediante la gamificación podemos motivar a las personas e influir en su comportamiento haciendo que se involucren mucho más en la actividad.

Asimismo, mediante la gamificación, el aprendizaje estuvo inmerso en todas las actividades del estudiante. Es así que Perrota et al. (2013, como se citó en Martínez, 2017) señalaron que a través del disfrute y el compromiso que tengan los estudiantes en las actividades, harán que no vean la actividad como tarea, sino que se diviertan aprendiendo estas actividades que tienen un propósito de aprendizaje. Tal como lo señaló Csikszentmihalyi (1998, como se citó en Dörnyei, 2015) a través de una gamificación bien desarrollada, podremos obtener mejores resultados en nuestros estudiantes tanto en su motivación, rendimiento y por supuesto en su

aprendizaje.

Así pues, Burke (2012, como se citó en Macedo et al., 2018) planteó que mediante la gamificación se podrá desarrollar habilidades y mejorar comportamientos. En este contexto podemos afirmar que a través de la gamificación se podrá incentivar y motivar la competencia sana tanto a nivel colectivo como individualmente tal como lo señaló Kapp et al. (2016). Es así que a través de la gamificación se pudo motivar al estudiante despertando el interés y la curiosidad por desarrollar o cumplir una tarea, generando en los estudiantes nuevas habilidades y motivación intrínseca que a su vez servirá a desarrollar diferentes capacidades de manera integral, haciendo de ellos personas más pensantes, críticas y con habilidades blandas.

Cabe señalar que los cimientos de la Gamificación según Werbach (2012, como se citó en Wood y Reiners, 2015) son: las mecánicas, las dinámicas y por último los componentes. Las mecánicas se refieren a como se debe jugar, las dinámicas a las bases del juego y los componentes a los premios o recompensas que se adquiere a través del juego. Es así que estos tres componentes son fundamental en un proceso de gamificación ya que a través de ellos se desarrollará la actividad gamificada. Por ende, Carolei et al. (2016) señalaron que la gamificación tiene un proceso didáctico, contextualizado, significativo y transformador en el proceso de enseñanza de una lengua extranjera.

Por consiguiente, el alumnado de hoy en día es muy práctico y conoce mucho sobre tecnología ya que están inmersos en esta era digital; ellos desean conocer más herramientas tecnológicas para sentir que la educación puede ser divertida y real mediante proyectos, tomas de decisiones, y cooperación. A través de la gamificación se sostuvo que los docentes se podrán acercar al mundo digital en el cual navegan y conocen sus estudiantes, utilizando las herramientas digitales que ellos conocen y aplicándolas en una actividad generando interés y diversión por parte del estudiante y por supuesto una participación activa en este proceso de aprendizaje tal como lo señalaron (Rodríguez y Santiago, 2015).

Cabe mencionar que existen dos teorías del aprendizaje que guarda mucha relación con la gamificación. Uno es el Conductismo, la cual hace referencia a los cambios que se dan a través de una conducta observable. Es decir que el

aprendizaje se lleva a cabo cuando existe una respuesta correcta y que son reforzadas a través de estímulos que pueden repetirse en un futuro cercano tal como lo señalaron Ertmer y Newby (2014, como se citó en Figueroa, 2017). Es así que es sumamente importante dentro de la gamificación considerar tres aspectos: el primero fue la observación; para lo cual se necesita saber que acción toman los alumnos. El segundo fue la retroalimentación; es decir los estudiantes prestan atención a lo que reciben por parte del docente y por último fue el refuerzo que significa la asimilación del aprendizaje por parte de los estudiantes.

La otra teoría es el Cognitismo la cual se centró en como el aprendizaje es recibido, almacenado, organizado y localizado. Es decir, el aprendizaje se relacionó con lo que conoce el estudiante y como obtiene este conocimiento tal como lo afirmaron Ertmer y Newby (2014, como se citó en Figueroa et al., 2017). Por consiguiente, se debe tener en cuenta que en la gamificación contamos con recompensas, las cuales cumplieron un papel muy importante dentro de una actividad gamificada. Es así que Borrás (2015), mencionó que debemos tener presente que existe dos tipos de recompensas, una es extrínseca y la otra intrínseca, la primera se refirió a recibir una recompensa externa que puede ser puntos, insignias, nivel, entre otros. El segundo se refirió a que el estudiante tiene la recompensa de haber aprendido, su satisfacción es internamente.

Los diferentes artículos científicos demostraron que la gamificación amplía grandemente el deseo de aprender en los estudiantes tal como lo señalaron Hanus y Fox (2015). Es así que se pudo afirmar que muchas aplicaciones en la actualidad han motivado y promovido la participación de los estudiantes permitiéndoles equivocarse y no tener miedo de ello durante su aprendizaje tal como lo sostuvo Lee y Hammer (2011, como se citó en Ortiz. et al, 2018). Tanto el juego como la gamificación son los métodos más destacados que se utilizan para incentivar a los estudiantes e involucrarlos mucho más en su proceso de aprendizaje tal como lo afirmaron Jackson y McNamara (2013, como se citó en Montenegro y Irrazabal, 2020).

Por todo lo expuesto, debido al ejercicio y trayectoria pedagógica que se tiene en el uso de la gamificación se puede asegurar dichas afirmaciones. Uno de los puntos importantes en el proceso de aprender una lengua extranjera es

fomentar la auto instrucción, el autoanálisis, la autoevaluación y sobre todo la independencia a través del uso de herramientas digitales para así poder obtener mejores resultados en cuanto a las 4 habilidades del área de inglés que son speaking, writing, listening, and grammar.

Para emplear la gamificación dentro de un aula es fundamental saber las aplicaciones a utilizar en una sesión de clases. Según Figueroa (2015), dentro de la gamificación tenemos diferentes aplicaciones las cuales podrán ayudar y motivar de manera significativa el seguir aprendiendo una segunda lengua, estas son: Duolingo, Socrative, Classdojo, Edmodo.

Personalmente se ha optado por la aplicación Classdojo, la cual ha ayudado a incrementar las cuatro habilidades del idioma inglés mediante el uso de recompensas al estudiante, puntos, premios, entre otros. De esta manera se adquirió los resultados de aprendizaje de manera inmediata y en tiempo real. A través del uso de esta plataforma se realizaron las actividades programadas generando en las estudiantes una aptitud positiva para aprender de una manera agradable y placentera cambiando la forma de estudiar de las estudiantes a través de una plataforma que les motive a participar mucho más y pierdan el temor de equivocarse en su aprendizaje.

Cabe mencionar que la plataforma Classdojo es un sistema virtual que gestiona y controla el aula en tiempo real, y a su vez ofrece una retroalimentación instantánea. Mediante esta aplicación los estudiantes pudieron mejorar su comportamiento y su aprendizaje, así como también pudieron alcanzar las metas que se trazaron tanto individualmente como colectivamente. Esta plataforma fue diseñada por Sam Chaudhary y Liam Dom y fue lanzada el 2011. Según García y Hoang (2015) sostuvieron que, al inicio, cada estudiante tendrá un avatar cuya forma será de un monstruo. Cabe señalar que las estudiantes obtendrán puntos según el comportamiento que tengan dentro del aula, y su participación dentro de ella, el cual las proporcionará un feedback en tiempo real. Además, otra gran ventaja que existe es la comunicación con los padres de familia ya que es de manera inmediata al igual que un correo electrónico. Asimismo, es una plataforma gratuita, interesante y divertida que cuenta con juegos de recompensa, combinando la gamificación con recursos que podrán notificar tanto a padres como a otros

profesores de otros cursos sobre el avance de cada estudiante.

Por todo lo expuesto, se pudo reafirmar que esta aplicación cumple con todo lo establecido por el Currículo Nacional ya que los estudiantes pueden gestionar su propio avance haciendo uso de la tecnología. Al inicio el docente dará una explicación breve a los estudiantes sobre las funciones que posee esta aplicación, una vez realizada esta acción. Lo siguiente será que los estudiantes exploren su perfil e identifiquen sus avatares en la clase, esta herramienta digital permitirá al docente tener un listado de todos sus alumnos y por consiguiente las familias también tendrán acceso al informe de conductas que posee dicha plataforma, observando sus méritos como sus falencias y buscando siempre el poder mejorarlas.

Otra ventaja de esta plataforma, es que se encuentra actualmente disponible a través del sitio web, y puede ejecutarse desde una computadora conectada a un proyector, un pizarra digital interactiva, teléfono inteligente o tableta descargando una aplicación gratuita o cualquier dispositivo tecnológico. Esta plataforma permitió una mejor conducta en aula debido a su funcionalidad de recompensas que apoyará indiscutiblemente a mejorar actitudes dentro del aula y por ende a su aprendizaje también tal como lo afirmaron Walberg y Twyman (2013, como se citó en Fatima. 2020).

A través de los resultados adquiridos mediante la plataforma de gamificación Classdojo. Según Colao (2012, como se citó en López, 2021) indicó que la plataforma de Classdojo ayuda a controlar la conducta del estudiante en clases y esto a su vez mejora el desempeño académico por parte de los estudiantes. Considerando este punto, De este modo los profesores pueden utilizar este elemento como un recurso de enseñanza mucho más dinámica y entretenida, generando la potencialidad de las habilidades de los estudiantes en cuanto al aprendizaje. Es así que se pudo cambiar las actitudes de muchos de los estudiantes en relación a una clase mucho más clásica. Como docentes se sabe bien que muchos jóvenes tienen deficiencia en el aprendizaje del inglés, ya que no es su lengua materna. Ellos no desean participar ya que tienen miedo a equivocarse es así que utilizando esta nueva herramienta de aprendizaje se cambió su perspectiva de ver el inglés y se mejoró día con día su proceso de aprendizaje.

Por otra parte, respecto a la segunda variable sabemos que el Constructivismo es una posición en la cuál es difundida por diferentes aspectos de la investigación psicológica y educativa. Se conoce que en el constructivismo el conocimiento previo origina un nuevo conocimiento. Es así que, para Ausubel (1976, como se citó en Cañaverl et al., 2020) como uno de los pioneros de esta corriente, en la recapitulación de 1973 con el título *La educación y la estructura del conocimiento. Investigaciones sobre el proceso de aprendizaje y la naturaleza de las disciplinas que integran el curriculum*. Esta teoría está respaldada por más de 40 años, lo que significa que muchos de los docentes conocen esta teoría no tan profundamente, tienen una idea vaga de lo que es significatividad en el aprendizaje, pero no se aplica como debería en el área educativa. En cuanto a la teoría de Aprendizaje significativo se consideró todos los factores, elementos que lleve al estudiante hacia una asimilación, adquisición y retención de un determinado contenido y este adquiere por consecuencia un significado en él.

Para Ausubel (1976, como se citó en Cañaverl et al., 2020) la práctica del aprendizaje significativo se dice que es una teoría psicosocial ya que esta tiene como función realizar todos los procedimientos que el estudiante debe de hacer para aprender; es decir, se enfatiza en lo que ocurre en una sesión de clase cuando los estudiantes están escuchando un tema, el modo en el que aprenden, el entorno que se tiene para producir el aprendizaje, así como también en los resultados obtenidos y por ende en la evaluación de estas.

Asimismo, Soto y Navarro (2005, como se citó, citado en Chávez, 2018), sostuvieron que Ausubel define su concepto de aprendizaje significativo a la relación que existe entre la nueva información que se posee con conocimientos previos y estos claramente le dan un sentido a lo aprendido. Es así que cuando se potencializa la estructura cognitiva del estudiante, será mucho más fácil el aprendizaje significativo ya que los estudiantes tendrán mucho más contenidos para poder procesar y enlazar términos y conceptos.

Para Ausubel (2012, como se citó en Cañaverl et al., 2020), afirmó que el aprendizaje significativo se da a través de relacionar antiguos conocimientos con los nuevos y estos a su vez deben motivar a los estudiantes a aprender utilizando materiales que tengan un significado lógico para ellos. Es así que a través de este

aprendizaje significativo el estudiante será capaz de poder reestructurar y modificar sus conocimientos de acuerdo a la información previa que ha recibido y asimilado en términos generales.

El aprendizaje significativo dentro del paradigma cognitivo nos dice que los estudiantes tendrán información sustancial a través de la información adquirida previamente. Es así que el paradigma cognitivo se refiere a los principios teóricos de la mente y a los conocimientos adquiridos de manera particular Ausubel (2012, como se citó en Cañaverl et al., 2020). Por consiguiente, el paradigma cognitivo surge como una crítica al paradigma conductista ya que está considera los cambios históricos de la postguerra frente a los cambios de la informática que repercute tanto en el área de la comunicación como del conocimiento Ausubel (2012, como se cito en en Cañaverl et al., 2020).

Es así que, Rodríguez (2004, como se citó en Garcés. et al., 2018) afirmó que el estudiante va aprender cuando sepa que es lo que está aprendiendo. Para que un aprendizaje sea significativo se requiere: Empezar por la experiencia previa del estudiante, asimismo, se debe empezar por los conceptos previos que el estudiante posea, y por último relacionar conceptos nuevos con los que posee previamente mediante las jerarquías conceptuales. Por lo anteriormente expuesto, no cabe duda que todo está relacionado con los previos conocimientos que los estudiantes tienen, así como también los nuevos conceptos. También, Rodríguez (2004, como se citó en Garcés et al., 2018) afirmó que el aprendizaje significativo tiene sus raíces y fundamentos en una teoría psicológica la cual se encarga de procesar todos los componentes que actúan conjuntamente en el desarrollo del aprendizaje. Es decir, se tendrá en consideración dentro del aula todo lo que pasa en ella, la naturaleza del aprendizaje y los factores que ayudan en este proceso.

Por ende, el aprendizaje significativo se da a través de un aprendizaje no literal ni memorístico, relaciona conocimientos y conceptos previos con los que va adquiriendo paulatinamente, es así que adoptan el nombre de subsumidores o nociones o ideas de anclaje Ausubel (2012, como se cito en Cañaverl et al., 2020). Es así que, (Moreira, 2000 citado en Roa, 2020) afirmó que el criterio más sustancial en la teoría de Ausubel y este está relacionado al aprendizaje significativo, que se da mediante la adquisición de nuevos saberes en conjunto con los saberes previos

que el estudiante posee. Es así que a esta interacción de conocimientos Ausubel los denomina subsumidor ya que puede ser una idea, proposición o concepto que se tiene previamente y que este nuevo conocimiento adquirido tenga un significado para el estudiante.

Por ejemplo, cuando se habla del futuro en inglés, los estudiantes deben tener en cuenta y relacionar los subsumidores que ellos poseen en su lengua materna para contrastarlo con la lengua meta. Es decir, un subsumidor en inglés serían los conocimientos previos que poseen relacionado al futuro que pueden ser el uso del auxiliar Will o going to. Es decir, ellos podrán crear oraciones usando ambos auxiliares para expresar el futuro en inglés.

Por otro lado, Ausubel (2012, como se citó en Cañaveral. et al., 2020). afirmó que el aprendizaje mecánico es memorístico y no va guardar relación entre los saberes previos y recientes. Estos saberes son aprendidos por un momento y serán olvidados en un futuro cercano. Un ejemplo de aprendizaje mecánico es cuando se le explica al estudiante del verb to be, que se debe conjugar con los pronombres correctos de manera memorística y no orientándolos a crear sus propias oraciones usando su propio contexto o realidad que sólo copien en el cuaderno y estudien para el examen y luego obviamente olvidaran todo lo leído.

Según (Echaiz, 2001 citado en Cisneros, 2019) mencionó que la verdadera base del aprendizaje significativo se da a través de conocimientos adquiridos de manera natural y que estos estén vinculados con los conocimientos que el estudiante posee sobre un tema en particular. Es así que para que exista un Aprendizaje Significativo, el docente debe transformarse en el impulsor de habilidades, tanto del razonamiento como del estudio, con la finalidad que el estudiante sea el mismo constructor de su propio aprendizaje haciendo uso de nuevos esquemas y estructuras para el avance e incremento de las diferentes competencias de la lengua inglesa.

Según Espinoza (2017) afirmó que la teoría de Ausubel, para obtener aprendizajes significativos sin duda se deben de cumplir tres condiciones. La primera es significatividad lógica del material. Es decir, el material debe tener una secuencia lógica y ordenada y como se le presenta al estudiante. El segundo es significatividad psicológica del material. Es decir que el estudiante deberá

relacionarlo que aprendió con sus conocimientos previos. Y por último será la actitud favorable del alumno. Es decir, se caracteriza por la motivación e interés que el estudiante tiene. Estos tres elementos deben encontrarse en el aprendizaje significativo, no basta sólo tener motivación o que sólo haya significación lógica o psicología del material. Se trata de que el estudiante relacione sus conocimientos previos guiados por el docente haciendo uso de una secuencia lógica en las actividades presentadas al estudiante con una motivación que despierte su interés por saber más para que estos conocimientos pueden ser almacenados en su memoria a largo plazo y recordarlos cuando sea necesario.

En cuanto a las dimensiones del aprendizaje significativo se consideró a Gómez (2013, como se citó en López, 2019) que afirmó que las experiencias y conocimientos previos se refieren a la información previa recibida por el alumno en su vida cotidiana y estos aprendidos mediante la interacción con su entorno social. Asimismo, los nuevos conocimientos y experiencias, denotan los nuevos saberes y experiencias que los alumnos aprenden en la escuela día tras día mediante diferentes formas de aprendizaje. Finalmente, la relación entre aprendizaje nuevo y antiguo. Parte de la información que el estudiante recibe ya sea en la escuela y contrasta con la información previa que posee generando un choque subjetivo para que de esa manera tenga significado el conocimiento que adquirió en la escuela.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

El tipo de investigación fue aplicada ya que a través de ella se pudo mejorar y optimizar cualquier avance tecnológico o científico y este a su vez midió si la herramienta empleada fue eficiente, o eficaz de acuerdo a lo que se quiere probar tal como lo mencionó Ñaupas (2013, como se citó en Ñaupas. et.al., 2018). En base al tipo de investigación se probó si la herramienta tecnológica Classsdojo mejora el aprendizaje de las estudiantes considerando la gestión y control del aula, la retroalimentación y por último las metas trazadas.

El diseño que se empleó fue un diseño experimental y el sub-diseño fue pre-experimental es decir, se refiere a un tipo de estudio donde se pudo manipular de manera intencional una o más variables independientes con la finalidad de analizar los efectos que se tiene sobre las variables dependientes tal como lo mencionaron (Fleiss, 2013; O'Brien, 2009 y Green, 2003 citado en Vásquez, 2020). Es decir, los diseños experimentales se utilizaron cuando el explorador intentó implantar el posible resultado que causa la herramienta Clasdojo sobre el aprendizaje del inglés, cuál fue la influencia de está sobre la variable dependiente.

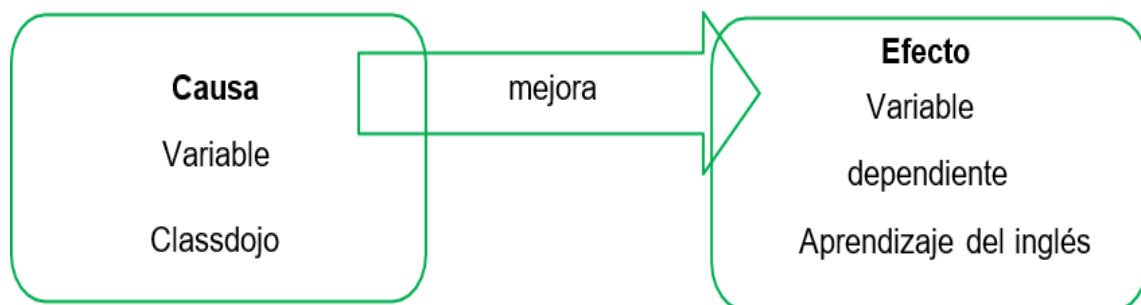


Figura 1. Esquema de experimento y variable

3.2. Variables y operacionalización

En esta investigación cuantitativa la variable independiente fue el uso de Clasdojo y la variable dependiente fue el aprendizaje del inglés.

Respecto a la definición conceptual se tiene que la plataforma Clasdojo es un sistema online de gestión y control del aula que contribuye con los maestros a tener un registro y monitoreo del comportamiento de los estudiantes en tiempo real,

mientras que brinda al estudiante y a sus padres una retroalimentación (feed-back) inmediata. Esta app fue planteada para asistir a los alumnos a trazarse metas de mejora y plantearse nuevas metas tanto de manera individual como colectivamente, tal como lo señalaron (García y Hoang, 2015).

Por otro lado, en cuanto al concepto de la variable dependiente Soto y Navarro (2005, como se cito en Chávez, 2018), afirmaron que Ausubel define su concepto de aprendizaje significativo a la relación que existe entre la nueva información que se posee con conocimientos previos y estos claramente le dan un sentido a lo aprendido.

Con respecto a la definición operacional de la variable dependiente se analizó las dimensiones de la variable en cuestión la cual se midió a través de sus 3 dimensiones que fueron, experiencia previa, nuevos conocimientos y relación entre nuevos y antiguos conocimientos, 1 indicador en cada dimensión y con escala nominal. Se usó la técnica del sondeo, y como instrumento el cuestionario formado por 6 a 7 preguntas con escala de Likert de 5 opciones. Los indicadores en cuanto a la variable dependiente fueron para experiencia previa: uso de material significativo. Para los nuevos conocimientos los indicadores fueron: Actitud. Por último, la relación entre nuevos y antiguos conocimientos los indicadores fueron: Asimilación y comprensión. El instrumento fue elaborado por Olín, 2018.

En cuanto a la escala de medición es nominal y se utilizó la escala de Likert (5) Siempre (4) Generalmente, (3) Algunas veces, (2) Pocas veces, (1) Nunca.

3.3. Población, muestra, muestreo

De acuerdo a la presente investigación, la población está constituida por 510 estudiantes todas niñas y señoritas del Colegio Montealto en el nivel primario como secundario. El colegio Montealto se encuentra localizado en San Isidro- Lima. Asimismo, las estudiantes de cuarto grado de primaria se encuentran entre las edades de 9 a 10 años de edad. Cabe señalar que el grado de inglés que tienen varían entre ellas. Respecto a la muestra fue de 18 estudiantes en total del Cuarto grado de Primaria "A". Asimismo, se realizó un muestreo no probabilístico por conveniencia. Siendo el aula elegida cuarto grado de primaria "A" con 18 niñas en total, quienes serán el aula experimental para aplicar la efectividad de la herramienta Classdojo en el aprendizaje del inglés en las estudiantes de cuarto

grado del colegio Montealto.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En esta investigación se empleó la técnica de encuesta y el instrumento fue un cuestionario. Este fue tomado de Olín (2018), el cuál pasó la validez de expertos cuyas validaciones se encuentran en el anexo 2 con una confiabilidad de 0.8 usando el Alfa de Cronbach. Se considera el concepto de Hernández et al. (2014, como se citó en Vásquez, 2020), quienes mencionaron que a través de un cuestionario se puede medir una o más variables asimismo a través de este cuestionario se pudo realizar cualquier tipo de pregunta respecto a la variable que se quiere medir.

3.5. Procedimientos

En este trabajo se hizo una búsqueda de información usando diferentes fuentes de información virtual como repertorios de investigación tales como Googleacadémico, Scopus, Dialnet entre otros, luego se sistematizó la información recopilada después de ello se elaboró la metodología de la investigación definiendo el tipo de trabajo entre otros puntos, asimismo, se solicitó el permiso correspondiente a la institución mediante una carta, se esperó una respuesta por parte de la Institución, luego se coordinó la aplicación del cuestionario que fue el Pre-test para ver cómo se encontraban las estudiantes en su aprendizaje del idioma inglés, asimismo se dio el consentimiento informado, y posteriormente se llevó a cabo el Post test haciendo uso de la aplicación Classdojo en las clases de las estudiantes del colegio Montealto, luego se prosiguió hacer el análisis estadístico, y por último se hizo el análisis inferencial de las hipótesis mencionadas en el trabajo.

3.6. Método de análisis de datos

Para el análisis estadístico se aplicó la estadística descriptiva, haciendo uso del paquete estadístico SPSS versión 22.0 y la hoja de cálculo Excel. De esa manera se pudo distribuir las dimensiones dentro del paquete estadístico según los criterios que se utilizaron en la investigación. Asimismo, se elaboraron tablas de frecuencia y figuras, para demostrar los valores porcentuales de las dimensiones de la variable dependiente. Asimismo, se utilizó un análisis inferencial para probar la hipótesis de la investigación realizada.

3.7. Aspectos éticos

Según la Comisión Nacional para la Protección de Investigación Biomédica y de comportamiento el cuál se encuentra escrito en el Reporte Belmont indica que todo tipo de investigación o experimentación realizada con seres humanos, se debe considerar tres criterios éticos básicos, las cuales son el respeto, la beneficencia y la justicia. Esto significa hacer el bien, actuar de manera recta, y valorar equitativamente un hecho o un acto. Asimismo, se debe entender que todo uso de cualquier tipo de recursos debe ser en beneficio de la sociedad tal como lo señaló Siurana (2010, como se citó en Vásquez, 2020). Por consiguiente, este es un trabajo de investigación original, citando las fuentes utilizadas en todo momento de la investigación, siguiendo los protocolos de la Universidad César Vallejo respecto a la utilización de las normas Apa en su séptima edición. Asimismo, se solicitó un permiso a la institución para aplicar el cuestionario a las niñas de cuarto grado de primaria del Colegio Montealto y se mantuvo en reserva y en secreto todos los datos adquiridos en este cuestionario.

IV. RESULTADOS

Nivel descriptivo

A continuación, se procede a presentar los resultados obtenidos de la variable y las dimensiones del Aprendizaje del Idioma Inglés.

Tabla 1.

Tabla cruzada de aprendizaje del idioma inglés del grupo experimental (pre y post test)

			Grupo experimental		
			Pretest	Post test	Total
Aprendizaje del inglés	Deficiente	fi	13	3	16
		%	81%	19%	100%
	Moderado	fi	4	4	8
		%	50%	50%	100%
	Eficiente	fi	1	11	12
		%	8%	92%	100%
Total		fi	18	18	18
		%	50%	50%	100%

Nota: Resultados de la aplicación del cuestionario del aprendizaje del idioma inglés a las estudiantes de la Institución Educativa Montealto-2021.

En la tabla 1 se observó que el grupo experimental del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Montealto obtuvo los siguientes resultados en el pre-test en la variable del aprendizaje del idioma inglés; el 81% (13 niñas) se ubicaron en el nivel deficiente; mientras el 50% (4 niñas) se encontraron en el nivel moderado y un 8% (1 niña) estuvo en un nivel eficiente. Este estudio muestra señales de una uniformidad en las estudiantes de cuarto de primaria del Colegio Montealto, en donde la gran parte de ellas se encuentra en los niveles de deficiente y moderado. Mientras que en el post-test aplicando la plataforma Classdojo en la variable del aprendizaje del idioma inglés; se encontró en el nivel deficiente el 19% (3 niñas), asimismo se mantuvo el 50% (4 niñas) en el nivel moderado y en el nivel eficiente se encontró el 92% (11 niñas). Es así que a través de este estudio se mostró evidencia que luego de la implementación del uso de Classdojo hubo una mejoría en los niveles de aprendizaje del inglés.

Tabla 2.

Tabla cruzada de experiencias previas del grupo experimental (pre y post test)

		Grupo experimental			
			Pretest	Post test	Total
Experiencias previas	Deficiente	fi	14	3	17
		%	82%	18%	100%
	Moderado	fi	3	7	10
		%	30%	70%	100%
	Eficiente	fi	1	8	1
		%	11%	89%	100%
Total	fi	18	18	36	
	%	50%	50%	100,0%	

Nota: Resultados de la aplicación del cuestionario en relación a la dimensión experiencias previas a las estudiantes de la Institución Educativa Montealto-2021.

En la tabla 2 se observó que el grupo experimental del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Montealto obtuvo los siguientes resultados en el Pre-test según la dimensión experiencias previas; el 82% (14 niñas) se ubicaron en el nivel deficiente; mientras el 30% (3 niñas) se encontraron en el nivel moderado y un 11% (1 niña) estuvo en un nivel eficiente. Esta tesis muestra señales de una uniformidad en las estudiantes de cuarto de primaria del Colegio Montealto, en donde gran parte de la muestra se encuentra en los niveles de deficiente y moderado. Mientras que en el Post-test aplicando la plataforma Classdojo en la dimensión experiencias; se encontró en el nivel deficiente el 18% (3 niñas), asimismo se incrementó el 70% (7 niñas) en el nivel moderado y en el nivel eficiente se encontró el 89% (8 niñas). A través de este resultado se mostró que luego de la implementación del uso de Classdojo hubo una mejoría en la dimensión experiencias previas en cuanto al aprendizaje del idioma inglés.

Tabla 3.

Tabla cruzada de Nuevos conocimientos del grupo experimental (pre y post test)

			Grupo experimental		
			Pretest	Post test	Total
Nuevos conocimientos	Deficiente	fi	11	3	11
		%	79%	21%	100%
	Moderado	fi	6	4	6
		%	60%	40%	100%
	Eficiente	fi	1	11	1
		%	8%	92%	100%
Total	fi	18	18	18	
	%	50%	50%	100%	

Nota: Resultados de la aplicación del cuestionario en relación a la dimensión nuevos conocimientos a las estudiantes de la Institución Educativa Montealto-2021.

En la tabla 3 se observó que el grupo experimental del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Montealto obtuvo los siguientes resultados en el Pre-test según la dimensión nuevos conocimientos; el 79% (11 niñas) se ubicaron en el nivel deficiente; mientras el 60% (6 niñas) se encontraron en el nivel moderado y un 8% (1 niña) estuvo en un nivel eficiente. Este resultado muestra señales de una semejanza en las estudiantes de cuarto de primaria del Colegio Montealto, en donde gran parte de las niñas se encuentra en los niveles de deficiente y moderado. Mientras que en el Post-test aplicando la plataforma Classdojo en la dimensión nuevos conocimientos; se encontró en el nivel deficiente el 21% (3 niñas), asimismo se incrementó el 40% (4 niñas) en el nivel moderado y en el nivel eficiente se encontró el 92% (11 niñas). Estos datos muestran indicios que luego de la intervención del uso de Classdojo se halló mejoras en los niveles de nuevos conocimientos.

Tabla 4.

Tabla cruzada de Relación entre nuevos y antiguos conocimientos del grupo experimental (pre y post test)

			Grupo experimental		
			Pretest	Post test	Total
Nuevos conocimientos	Deficiente	fi	11	3	11
		%	79%	21%	100%
	Moderado	fi	6	4	6
		%	60%	40%	100%
	Eficiente	fi	1	11	1
		%	8%	92%	100%
Total	fi	18	18	18	
	%	50%	50%	100%	

Nota: Resultados de la aplicación del cuestionario en relación a la dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos a las estudiantes de la Institución Educativa Montealto-2021.

En la tabla 4 se observó que el grupo experimental del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Montealto obtuvo los siguientes resultados en el Pre-test según la dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos; el 82% (14 niñas) se ubicaron en el nivel deficiente; mientras el 44% (4 niñas) se encontraron en el nivel moderado y ningún estudiante estuvo en un nivel eficiente. Esta base de datos muestra principios de una homogeneidad en los estudiantes de cuarto de primaria del Colegio Montealto, donde la gran mayoría se encuentra en los niveles de deficiente y moderado. Mientras que en el Post-test aplicando la plataforma Classdojo en la dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos; se encontró en el nivel deficiente el 18% (3 niñas), asimismo se ubicó el 56% (5 niñas) en el nivel moderado y en el nivel eficiente se encontró el 100% (10 niñas). A través de estos resultados se mostró que luego de la intervención del uso de Classdojo hay una mejora en los niveles de relación entre nuevos y antiguos conocimientos en el aprendizaje del idioma inglés.

Relación entre las variables

Tabla 5.

Prueba de normalidad de los datos de las variables y dimensiones

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Aprendizaje del ingles pre-test	.614	18	.000
Experiencias previas pre test	.552	18	.000
Avance de nuevos conocimientos pre test	.699	18	.000
Relación entre nuevos y antiguos conocimientos pre test	.520	18	.000
Aprendizaje del ingles pos test	.699	18	.000
Experiencias previas pos test	.788	18	.001
Avance de nuevos conocimientos pos test	.699	18	.000
Relación entre nuevos y antiguos conocimientos pos test	.737	18	.000

Para poder elegir el tipo de prueba estadística para el análisis de la hipótesis de la investigación, se procedió a ordenar el tipo de clasificación de la información obtenida en el caso de la proveniencia de distribuciones normales; considerando esto, la muestra obtenida presenta un total de 18 estudiantes es por ello que se trabajó la prueba denominada Shapiro-Wilk con un nivel de significancia del 0,05 y por consiguiente se propuso lo siguiente:

Ho: La clasificación de la variable no difirió de la distribución normal.

H1: La clasificación de la variable difirió de la distribución normal.

Se tomó en consideración la regla de decisión: $p < 0.05$, se niega la Ho.

$p < 0.05$, se niega la Ho.

Según la tabla de p_{valor} de las variables y las seis dimensiones del aprendizaje del inglés son menores a 0,05 el cual fue establecido como el nivel de significancia, es decir se rechazó la Ho y se aceptó la Ha la cual indicó que estos datos obtenidos no siguen una distribución normal y por ende, corresponden los

resultados no paramétricos, es así que en este determinado caso se usó la prueba estadística Wilcoxon para validar las hipótesis.

Validación de hipótesis

Hipótesis general

Ho: El uso de Clasdojo no influyó en el progreso del aprendizaje del inglés de las estudiantes de Cuarto de primaria del Colegio Montealto 2021.

H1: El uso de Clasdojo si influyó en el progreso del aprendizaje del inglés de las estudiantes de Cuarto de primaria del Colegio Montealto 2021.

Regla de decisión

Si p - valor es < 0.05 , negar la hipótesis Ho.

Si p – valor >0.05 , acepta la hipótesis Ho

Tabla 6.

Resultado de la prueba de Wilcoxon en la hipótesis general

	aprendizaje de ingles pos test - aprendizaje de ingles pre-test
z	-3,132 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,002

En la tabla 6 se mostró el resultado de la contrastación de hipótesis general con el estadístico de la prueba Wilcoxon se obtuvo un p valor $=0,002 < 0,05$, lo cual implicó rechazar la hipótesis Ho. Por lo tanto, el uso de Clasdojo si influyó en el aprendizaje del inglés de las estudiantes de cuarto de primaria del Colegio Montealto 2021.

Hipótesis específica 1

Ho: El uso de Clasdojo no influyó en el mejoramiento de experiencias previas de las estudiantes de Cuarto de primaria del Colegio Montealto 2021.

H1: El uso de Clasdojo si influyó en el mejoramiento de experiencias previas de las estudiantes de Cuarto de primaria del Colegio Montealto 2021.

Regla de decisión

Si p - valor es < 0.05 , negar la hipótesis H_0 .

Si p – valor >0.05 , acepta la hipótesis H_0

Tabla 7.

Resultado de la prueba de Wilcoxon en la hipótesis específica 1

	Experiencias previas pos test - experiencias previas pre test
z	-3,106 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,002

En la tabla 7 se mostró el resultado de la contrastación de hipótesis general con el estadístico de la prueba Wilcoxon se obtuvo un p valor $=0,002 < 0.05$, lo cual implicó rechazar la hipótesis H_0 . Por lo tanto, el uso de Clasdojo si influyó en experiencias previas de los estudiantes de Cuarto de primaria del Colegio Montealto 2021.

Hipótesis específica 2

H_0 : El uso de Clasdojo no influyó en el avance de nuevos conocimientos de las estudiantes de Cuarto de primaria del Colegio Montealto 2021.

H_1 : El uso de Clasdojo si influyó en el avance de nuevos conocimientos de las estudiantes de Cuarto de primaria del Colegio Montealto 2021.

Regla de decisión

Si p - valor es < 0.05 , negar la hipótesis H_0 .

Si p – valor >0.05 , acepta la hipótesis H_0

Tabla 8.

Resultado de la prueba de Wilcoxon en la hipótesis específica 2

	Avance de nuevos conocimientos pos test - avance de nuevos conocimientos pre test
z	-2,901 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,004

En la tabla 8 se mostró el resultado de la contrastación de hipótesis general con el estadístico de la prueba Wilcoxon se obtuvo un p valor =0,004 < 0.05, lo cual implicó rechazar la hipótesis Ho. Por lo tanto, el uso de Classdojo si influyó en nuevos conocimientos de los estudiantes de Cuarto de primaria del Colegio Montealto 2021.

Hipótesis específica 3

Ho: El uso de Classdojo no influyó en el perfeccionamiento de la relación entre nuevos y antiguos conocimientos de los estudiantes de Cuarto de primaria del Colegio Montealto 2021.

H1: El uso de Classdojo si influyó en el perfeccionamiento de la relación entre nuevos y antiguos conocimientos de los estudiantes de Cuarto de primaria del Colegio Montealto 2021.

Regla de decisión

Si p - valor es < 0.05, negar la hipótesis Ho.

Si p – valor >0.05, acepta la hipótesis Ho

Tabla 9.

Resultado de la prueba de Wilcoxon en la hipótesis específica 3

	Relación entre nuevos y antiguos conocimientos pos test - relación entre nuevos y antiguos conocimientos pre test
z	-3,286 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,001

En la tabla 9 se mostró el resultado de la contrastación de hipótesis general con el estadístico de la prueba Wilcoxon se obtuvo un p valor $=0,001 < 0.05$, lo cual implicó rechazar la hipótesis H_0 . Por lo tanto, el uso de Clasdojo si influyó en la relación entre nuevos y antiguos conocimientos de los estudiantes de Cuarto de primaria del Colegio Montealto 2021.

V. DISCUSIÓN

La intención de este estudio es demostrar que el uso de Clasdojo beneficia el aprendizaje del idioma inglés de las estudiantes de cuarto grado de primaria del colegio Montealto es así que a través de los resultados obtenidos se demostró que haciendo uso de esta plataforma, las estudiantes mejoraron su nivel académico respecto al aprendizaje del idioma inglés como se detalla a continuación, siendo 18 estudiantes de Cuarto grado “A” de primaria la muestra de trabajo de este estudio de investigación. Se tuvo como base un inicio de prueba sin el uso de la plataforma y posteriormente una prueba de salida con el uso de la Plataforma, considerando ello se mostró un mejoramiento en el aprendizaje del idioma inglés que se comprobó con los resultados obtenidos.

Al inicio de la prueba en el grupo experimental, las estudiantes se encontraban en un nivel deficiente del aprendizaje del inglés (81%) y sólo un (8%) en un nivel eficiente del aprendizaje del inglés. Luego de aplicar las sesiones de aprendizaje haciendo uso de la plataforma de Clasdojo se obtuvo los siguientes resultados (19%) en el nivel deficiente y (92%) en el nivel eficiente. Por consiguiente, se mostró el resultado de la contrastación de hipótesis general con el estadístico de la prueba Wilcoxon $p < 0.05$, lo cual implicó rechazar la hipótesis H_0 . Por lo tanto, el uso de Clasdojo sí influyó en el aprendizaje del inglés de las estudiantes de cuarto de primaria del Colegio Montealto 2021.

Es así que a través de estos hallazgos concuerdan con lo hallado por (Orihuela, 2019) que concluyó que los docentes de inglés que utilizan herramientas de gamificación dentro del aula con sus estudiantes tuvieron un mejor desempeño en sus aprendizajes puesto que vieron que los estudiantes se encontraron muchos más involucrados y comprometidos con su aprendizaje tal como se evidenció en el desempeño académico de los estudiantes de 9 a 12 años de edad donde se aplicó las herramientas de gamificación. Del mismo modo que (López y Quispe, 2020), a través de su estudio se notó que mediante la gamificación se obtuvo una visible mejora en el aprendizaje del idioma inglés con estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Mostajo de Tiabaya de Arequipa donde los resultados del pretest fueron de 8.79 puntos en promedio, respecto del post- test consolidado de 14,67 puntos en promedio, lo cual muestra una significativa mejora

de los aprendizajes de 5,88 puntos entre el pretest y el post-test en la escala vigesimal.

Por otro lado, se tuvo a (Mamani, 2016) que sostuvo que mediante el uso de estrategias didácticas en el aprendizaje del inglés se alcanzó un mejor

desenvolvimiento de la lengua inglesa. Es así que mediante este estudio se comprobó que no todos los docentes manejaban las herramientas tecnológicas para poder emplearlas en el ámbito educativo. Haciendo de ello, una desventaja para el aprendizaje de los estudiantes ya que se seguirá empleando estrategias de enseñanza habituales y no se aprovechará los nuevos avances tecnológicos con los que se cuentan en estos tiempos. Es así que los resultados fueron que un 50,0% tienen una percepción regular del uso de recursos didácticos debido a que no se emplea mucho en clase; el 48,8 % muestran una percepción buena ante el uso de recursos didácticos debido a que las clases llaman más la atención del estudiante y un 1,2% muestra percepción mala ante el uso de recursos didácticos. Ante estos resultados, esta autora recomendó que los docentes se capacitasen constantemente en tecnología ya que será de gran ayuda en las aulas. Puesto que muchos de los estudiantes siempre están investigando respecto a las nuevas tecnologías y sus usos y los docentes no deben ser ajeno a ello.

Concerniente al aprendizaje del inglés se encontraron diferentes posturas en cuanto a este tema que es muy complejo y amplio puesto que distintos autores tienen diferentes perspectivas y estudios que demuestran sus teorías. Es así que, (Magallanes, 2020) afirmó que notablemente y significativamente hay un lazo muy profundo entre el ambiente social y el aprendizaje del inglés, es decir que la relación familiar está profundamente ligada con el aprendizaje del estudiante y este tendrá un mejor desempeño o un deficiente desempeño según el ambiente familiar que posea el estudiante, tal como lo demuestran sus resultados en el clima social familiar se ubica en la Categoría “Alta” con una media de 137,0 puntos; respecto al aprendizaje de inglés se ubica en la categoría “Logro previsto” con una media de 14,0 puntos. La prueba de correlación de Pearson asciende a $r = 0,936$; lo que prueba que existe una relación significativa y notable entre el clima social familiar y el aprendizaje de inglés de los estudiantes de tercer grado de secundaria de una Institución Educativa Pública Chincha. Por ende, se puede concluir que la familia

cumple un rol importante dentro del aprendizaje de un menor, ya que influirá en su desempeño académico tal como lo sostuvo (Magallanes, 2020) en su estudio. Así mismo se pudo decir que mediante la plataforma Classdojo se observó este mejoramiento en su aprendizaje del inglés ya que los Padres de familia pueden recibir mensajes de los puntos alcanzados en todas las clases, haciendo de esto un informe detallado de cómo va su menor hija en clase.

Se consideró asimismo a (Esteban y Rodríguez, 2015) en cuanto al contexto internacional quienes afirmaron que el uso de gamificación en la educación sirvió mucho a los estudiantes ya que pudieron gozar y experimentar nuevas formas de aprender un tema, sin bajar el nivel académico de ellos, y de esa manera pudieron disfrutar el aprendizaje de una materia. Es así que mediante los puntos y cambios de avatares dentro de la plataforma hizo que las estudiantes se motivan más a participar en cada clase a pesar de temer equivocarse en sus respuestas. En cuanto a la reacción de los propios estudiantes en la encuesta evaluaron positivamente el uso de avatares (9 alumnos), la posibilidad de ver sus puntuaciones (12) y la oportunidad de poder mejorarlas (9). La mayor parte de ellos respondieron con alguna variación de "Me ha gustado todo" (19) cuando se les preguntó por lo que menos les gustó. Todos los estudiantes excepto uno mostró disposición a volver a utilizar la aplicación.

Además, (Guerrero, 2018) también concluyo en su investigación que mediante la plataforma Classdojo se pudo evidenciar una amplia mejora en cuanto a los valores y hábitos de estudiantes universitarios ya que a través de este uso se demostró que los estudiantes se encontraron motivados para aprender los diferentes temas. Lo que demuestra que tantos estudiantes del nivel superior y primario pueden hacer uso de una misma plataforma para poder captar la atención y motivación que necesita el estudiante para seguir estudiando. Los resultados fueron los siguientes: el 50.8% de estudiantes participaban más en clase, el 58.5% indica hubo una mejora en las calificaciones. Por último, se resaltó que durante el proceso de gamificación hubo una expectativa muy alta por parte de los estudiantes 61.5%.

También, se tuvo a (Gutiérrez, 2020) quien precisó el alumnado siempre se va encontrar motivado si se utiliza un elemento de gamificación ya que despierta

en ellos, su espíritu de competencia y asimismo incrementa su interés por seguir aprendiendo ya que de esa manera se beneficiará el mismo y si se trabaja en grupo desarrollará otras habilidades que les servirá a futuro. Otro punto que se consideró trascendental en este estudio fue que, en el ambiente educativo, se debió considerar herramientas digitales que pueden de gran manera impulsar la educación haciéndola muchas más asequible para los estudiantes que están inmersamente conectados con esta era digital tal como lo demostró este estudio con los siguientes resultados, Los estudiantes de la institución por lo general son bastante despiertos, activos, participativos pero presentan dificultades asociadas al círculo familiar como podría ser escasez de

materiales, el cuidado de hermanos o hermanas menores, pasar un gran número de horas solos en casa o no contar con la ayuda de los padres en casa. Gracias al uso de Gamificación hubo una gran mejora en la parte académica.

No cabe duda que la tecnología y la gamificación en la educación han sido una excelente dupla ya que ambas buscan incrementar el conocimiento de una persona es así que a través de ellas, se han podido obtener mejores resultados con referencia al aprendizaje en general haciendo de ellas, algo mucho más factible, beneficioso y atractivo para el estudiante de hoy en día, que se cuestiona, que pregunta y que desea aprender de una manera distinta ya que el mundo ha ido evolucionando y seguirá cambiando y se tendrá mejores herramientas y mejores propuestas para ir implementándose en el sector educativo. Con la afirmación de estos resultados en los diferentes estudios se logró mostrar que el uso de una plataforma de gamificación ha sido de gran ayuda y soporte para los docentes ya que ha quedado demostrado que los estudiantes han mejorado notablemente su desempeño académico y estos a su vez han podido gozar y disfrutar el aprender algo nuevo en su educación. Tal como lo sostuvo (Kim, 2015) donde dio a entender que por medio de la gamificación los estudiantes se encontrarán muchos más comprometidos con sus tareas y participación y por ende se tendrá un mejor resultado académico.

Cabe señalar que (Perrota et al, 2013 citado en Martínez (2017) mantuvieron esa misma opinión, ya que afirmaron que, si alguien disfruta de hacer algo, esto no se ve como tarea, sino como algo que desean hacer y probar si estaban en lo

correcto, es así que al final del desarrollo de la actividad se habrá logrado un aprendizaje significativo para el estudiante.

Sosteniendo esta afirmación se puede decir que el elemento de gamificación ya sea de una plataforma u otro tiene la finalidad de poder hacer la clase mucho más enriquecedora haciendo uso obviamente de las diferentes pautas que intervienen en el aprendizaje de un estudiante. Asimismo, no se debió dejar de lado otro factor esencial en el aprendizaje que fue el comportamiento en clase, ya que este también influyó en la fluidez de la clase, ya que hubo una mejor competencia por parte de los estudiantes tal como lo aseveró (Burke, 2012 citado en Macedo et al. 2018). Considerando este punto, fue imprescindible sobre todo en estos tiempos difíciles que se está viviendo, hacer uso de este tipo de herramientas para poder enlazar y captar significativamente la atención de los estudiantes puesto que en una clase presencial esto tiende a hacer mucho más fácil y dinámico, pero en una clase virtual influye muchos aspectos que no se consideraban tanto en una clase presencial, tal como lo es, la conectividad, bulla, entre otros factores.

De acuerdo a las teorías que se encontraron íntimamente ligadas a lo que respecta a la gamificación fue el Conductismo y el Cognitismo. Principalmente se tuvo como referencia el Cognitismo, el cual mencionó que el estudiante siempre va a relacionar sus nociones previas con las posteriores tal como se demostró en el resultado de experiencias previas en cuanto a la variable de aprendizaje. Es decir, se constató esta teoría ya que el estudiante participó más en la clase, y relacionó lo que conocía de su lengua materna con la lengua meta que iba a aprender en este lapso de tiempo. Y un factor extra que motivaba al estudiante fue el uso de puntos como recompensa a su labor para su grupo o para sí mismo.

Otro referente en cuanto al aprendizaje significativo fue (Ausubel, 1976 citado en Cañaverl et al. 2020) que mantuvo a través del tiempo que todo aprendizaje se da cuando el docente estudia todos los factores que se encuentran dentro de una clase habitual con todas sus implicancias. Con esta afirmación se comprobó que es necesario utilizar elementos de gamificación para poder obtener la atención y por ende relacionar sus conocimientos pasados con los nuevos.

Asimismo, (Soto y Navarro, 2005 citado en Chávez, 2018), profundizaron más respecto al aprendizaje, ya que, para poder llegar a él, se deberá tener una

idea clara de lo que se está hablando para poder enlazar dicha idea con otra información que se estudiará más adelante en clase. Apoyando esta idea también se tuvo a (Rodríguez, 2004 citado en Garcés. et al., 2018) quien afirmó también que el estudiante va a adquirir un nuevo conocimiento si este está vinculado con sus experiencias pasadas y éstas en conjunto se mantendrán mucho más tiempo en el cerebro y será más significativo para ellos. Es así que cuando se aplicó el Post-test utilizando la plataforma Classdojo en la dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos; se encontró en el nivel deficiente el 18% (3 niñas), asimismo se ubicó el 56% (5 niñas) en el nivel moderado y en el nivel eficiente se encontró el 100% (10 niñas). A través de dichos resultados se mostró que hubo una notable mejora en los niveles de relación entre nuevos y antiguos conocimientos en el aprendizaje del idioma inglés.

Otro punto fundamental para (Rodríguez, 2004 citado en Garcés. et al., 2018) en su análisis fue que, el aprendizaje está completamente ligado a la teoría psicológica, que afirma que, para aprender de manera sustancial y significativa, el estudiante tendrá una visión amplia de lo que pasa a su alrededor haciendo de ello una ventaja para su aprendizaje. Por tal motivo, es indispensable que el ambiente de aprendizaje sea el más atractivo, y facilitador de nuevos conocimientos ya que de este modo el estudiante se sentirá mucho más confiado para poder hacer preguntas que tiene y no quedarse con dudas al respecto. Como profesionales de la educación se tuvo conocimiento que si se mantiene la armonía y respeto en un aula, el saber se hará más perenne, es decir que todo lo que se trabaje dentro del aula con incentivos particulares como puntos entre otros harán que los estudiantes se esfuercen con más compromiso y deleite en sus actividades escolares, haciendo de ellos estudiantes muchos más responsables, líderes, colaboradores, solidarios entre otras habilidades que podrán fortalecer a través de diferentes actividades asignadas por el docente.

A través de las distintas sesiones de clase que se implementaron con el uso de Classdojo se pudo ver un gran cambio en la participación de las niñas del Colegio Montealto, ya que se encontraron mucho más alegres y participativas en cuanto a su aprendizaje, es así que se vio una notable mejora en su rendimiento académico. Ellas querían participar más, disfrutaban trabajar en equipo ya que se

ayudaban entre ellas y adquirirían puntos para su equipo.

Considerando todas las teorías y los diferentes autores los cuales nos hablaron de la gamificación y el aprendizaje significativo, se marcó una fuerte concordancia con los diferentes estudios que se revisaron en los trabajos pasados. Ya que concluyeron que ambas son dos variables que tuvieron un efecto positivo en los estudiantes de los distintos estudios examinados. Todo esto apunta a que el docente necesitó siempre estar constantemente empapado de nuevas herramientas que pueda utilizar en el sector educativo para hacer de su práctica mucho más rica en términos de enseñanza.

Por ende, es relevante mencionar que lo aprendido en el aula debe ser significativo para el estudiante ya que de esta manera quedará mucho más tiempo en su subconsciente y permitirá que el estudiante haga memoria de lo que aprendido anteriormente haciendo de esto una rutina de trabajo, la cual le servirá para poder inicialmente enlazar ideas o nociones con otras posteriores. Y con este ejercicio de trabajo que se emplee continuamente habrá cambios muy favorables tanto para el estudiante como para el ambiente de clase ya que despertará muchos más intereses de aprender cosas nuevas y seguir adquiriendo nuevos conocimientos y metas.

Sin embargo, en cuanto a plataformas y Tic en general se hizo hincapié que se debe seguir capacitándose en estos recursos digitales ya que puede también ser aburrido si el estudiante llega a sobrepasar todas las metas que el profesor ha planteado en las clases, siendo este un factor a considerar en futuras investigaciones ya que se sabe que gradualmente se tiene mejores y más avanzadas herramientas para poder hacer uso de ellas.

Asimismo, siempre se debió considerar que a falta de tiempo no todos los docentes son capacitados en las Tic, ya que muchos colegios consideran que ellos mismos deben invertir en su propia educación, y no todos se comprometen hacerlo por diferentes motivos y otro grupo ni siquiera se ha capacitado en los últimos años, haciendo que la educación no mejore en nada y perjudicando a los estudiantes en su educación.

CONCLUSIONES

Primera. Se demostró que el uso de Classdojo mejoró significativamente el aprendizaje del inglés de los estudiantes de cuarto de primaria del colegio Montealto 2021, a través de la prueba Wilcoxon ($p < 0,05$), por consiguiente, el uso de la plataforma permitió elevar el aprendizaje del inglés de las niñas en mención del grupo experimental.

Segunda. Se evidenció que el uso de Classdojo contribuyó significativamente a la mejora de las experiencias previas de las estudiantes de cuarto de primaria del colegio privado-2021, mediante la prueba Wilcoxon ($p < 0,05$); por ende, el uso de la plataforma permitió el incremento del aprendizaje de las estudiantes del grupo experimental.

Tercera. Se probó que el uso de Classdojo aportó significativamente nuevos conocimientos a las estudiantes de cuarto de primaria del colegio Montealto-2021, lo cual se evidenció con la prueba Wilcoxon ($p < 0,05$); por consecuencia, el uso de la plataforma ayudó a la elevación del aprendizaje del inglés de las estudiantes del grupo experimental.

Cuarta. Se mostró que el uso de Classdojo aumentó significativamente la relación entre nuevos y antiguos conocimientos de las estudiantes de cuarto de primaria del colegio Montealto-2021, lo cual se verificó con la prueba Wilcoxon ($p < 0,05$); por lo tanto, el uso de la plataforma incrementó el aprendizaje del inglés de las menores en cuestión del grupo experimental.

RECOMENDACIONES

Primera. A la UGEL 3 de Breña, a la directora del colegio “Montealto” concerniente a la aplicación de la herramienta Classdojo en clase de inglés con las estudiantes de cuarto grado de primaria, los docentes deberían ser capacitados en plataformas digitales por lo menos dos a tres veces por año para poder impulsar un mejor desempeño académico de sus estudiantes en las diferentes áreas de aprendizaje.

Segunda. A los docentes del colegio Montealto se les incentiva a seguir investigando respecto al uso de esta plataforma, para poder aprovechar al máximo todos los beneficios que tiene tales como trabajo en equipo, envío de evidencias, comunicación con los padres, y otras más.

Tercera. A los padres de familia del colegio Montealto con relación a la retroalimentación recibida a través de la plataforma a seguir monitoreando y felicitando a las menores por los logros alcanzados en cuanto a su aprendizaje y si se encuentran en proceso de mejora a poder seguir apoyándoles con ánimos, ayuda y sobre todo con paciencia.

Cuarta. A las estudiantes del colegio Montealto con relación a las metas alcanzadas mediante la plataforma Classdojo a seguir apoyándose entre ellas, colaborando para alcanzar un bien común entre todas y seguir creciendo en conocimientos y valores.

REFERENCIAS

- Alshorouky, M. (2016). Gamification. Alwasat.
- Alvarez, G. (2019). Relación entre las actitudes y la motivación hacia el Kahoot y el rendimiento académico de estudiantes de pregrado de una universidad privada de Lima.
- Aranda, M. y Caldera, J. (2018). Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales. *Revista educ@rnos*. <https://revistaeducarnos.com/wpcontent/uploads/2018/11/educarnos31-1.p>
- Benavides, C. y Tovar, N. (2017). Estrategias didácticas para fortalecer la enseñanza de la comprensión lectora en los estudiantes del grado tercero de la Escuela Normal Superior de Pasto.
- Borrás, G. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Madrid: Gabinete de Tele educación de la Universidad Politécnica de Madrid.
- Cañaveral, L. et al (2020). El aprendizaje significativo en las principales obras de David Ausubel: lectura desde la pedagogía. Facultad de educación departamento de psicología y pedagogía licenciatura en psicología y pedagogía Bogotá.
- Carolei, P. et al. (2016). Gamificação como elemento de uma política pública de formação de professores: vivências mais imersivas e investigativas. In: Simpósio brasileiro de games e entretenimento digital (SBGames), 15. São Paulo. Atas. São Paulo: SBC: Escola Politécnica da USP, 2016.
- Chávez, M. (2018). Proyecto de sembrío intercultural para las habilidades del método científico en estudiantes de sexto grado del distrito de comas. Facultad de educación e idiomas escuela profesional de educación primaria. Universidad César Vallejo
- Cisneros, M. (2017). La práctica lectora y el aprendizaje significativo en estudiantes del cuarto grado de secundaria de la institución educativa pública Luis Fabio Xammar, Santa María. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión
- Dörnyei, Z. et al. (2015). Motivational Currents in Language Learning. Frameworks

- for Focused Interventions. (1a Edic.). New York. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781315772714>.
- Dos santos, J. y Vélez, M. (2020). Using ClassDojo to motivate kids participation in the English as Foreign Language online classes during the Covid-19 pandemic: a case study.
- Escobar, F. (2016). El uso de las Tic como herramienta pedagógica para la motivación de los docentes en el proceso de aprendizaje y enseñanza en la asignatura de inglés. Universidad Pontificia Bolivariana.
- Espinal, R. (2018). Uso de las tecnologías en la educación”, Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (marzo 2018). En línea: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/03/tecnologias-educacion.html>
- Espinoza, J. (2017). Los recursos didácticos y el aprendizaje significativo. Espirales. *Revista Multidisciplinaria de Investigación*.
- Esteban, F. y Rodríguez, S. (2015). Uso de la gamificación y del aprendizaje basado en juegos como apoyo a otras metodologías de enseñanza. Universidad Europea. Investigación Educativa.
- Fatima, Z. (2020). A Structural Approach to E-learning During COVID–19 Pandemic. Arab World English Journal (AWEJ). Proceedings of 2nd MEC TESOLConference. <https://dx.doi.org/10.24093/awej/MEC2.18>
- Figueroa, H. et al. (2017). Análisis crítico del conductismo y constructivismo, como teorías de aprendizaje en educación. *Revista Órbita Pedagógica*. ISSN 2409-0131.
- Figueroa, J. (2015). Using Gamification to Enhance Second Language Learning. *Digital Education Review*, 2(27), 32–54.
- Garcés, L., Montaluísa, Á. y Salas, E. (2018) El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje, 1(376).
- García, E. y Hoang, D. (2015). Positive Behavior Supports: using Class Dojo as a token economy point system to encourage and maintain good behaviors. University of St. Thomas.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED561860.pdf>

- Gómez, F. (2019). *La eficiencia del plan de tutoría y su incidencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes de básica superior de la jornada vespertina en la Unidad Educativa Eduardo Kingman Riofrio de la ciudad de Guayaquil parroquia Pascuales en el año 2017*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Mayor de San Marcos Universidad de Perú].
- González, D. (2017). La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria.
- Guerrero, L. (2018). Estrategias de gamificación en la universidad: el uso de ClassDojo, Universidad Técnica Particular de Loja 2019.
- Gutierrez, M. (2020). Gamificar para motivar y educar en la segunda lengua extranjera: francés, Universitas Almeriensis in Lumine Sapientia. Grado En Educación Primaria Curso Académico 2019/2020.
- Hanus, M. y Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers and Education*.
- Hernández, S., Fernández, C. y Baptista, L. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill.
- Herrera, F. (2017). Gamificar el aula de español. *Revista de Lengua*. Cádiz: International House Formación ELE. <https://formacionele.com/descargar-ebook-gratis>.
- Kapp, K., Latham, W., Ford-Latham, H. (2016). *Integrated learning for ERP success: a learning requirement planning approach*. Florida: CRC Press.
- Kim, B. (2015). Understanding gamification. *Library technology reports*, 51(2). <https://doi.org/10.5860/ltr.51n2>
- López, C. y Quispe, J. (2020). La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la institución educativa francisco mostajo de Tiabaya, Arequipa 2020. [Tesis de Maestría, Universidad Católica de Santa María de Perú].
- López, M. (2021). ClassDojo: Una herramienta para el control y la gestión del aula - Campuseducacion.com Revista digital docente.

- Macedo, R. et al. (2018). Inventions related to gamification can be patented in brazilian Patent Office. *Creative Education*, 9, 1054-1060. [doi:10.4236/ce.2018.97078](https://doi.org/10.4236/ce.2018.97078).
- Magallanes, J. (2020). *Clima social familiar y aprendizaje de inglés en estudiantes de tercer grado de secundaria de una Institución Educativa Pública Chincha*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Huancavelica de Perú].
- Mamani, K. (2016). *Percepción del uso de recursos didácticos para el aprendizaje del idioma inglés como lengua Extranjera en estudiantes del nivel básico I del Instituto de Idiomas de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez Juliaca*. [Tesis de Maestría, Universidad Peruana Unión de Perú].
- Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. Universidad Complutense de Madrid (España). *Opción*, Año 33, No. 83 (2017): 252-277. ISSN 1012-1587/ISSNe: 2477-9385.
- Montenegro, E. y Irrazabal, N. (2020). Comprensión y metacompreensión lectora en universitarios. Comparación de dos modalidades de intervención. *Revista en Educ@ción Contexto*. Depósito Legal N° ppi 201502DC4596 ISSN: 2477-9296.
- Ñaupas, H. et.al. (2018). Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis. (5ª Edic.). Bogotá: Ediciones de la U. ISBN 978-958-762-876-0 e-ISBN 978-958-762-877-7.
- Olín, I. (2018). *La Comprensión Lectora en el Idioma Inglés y su Influencia en el Aprendizaje Significativo, en los Estudiantes del Tercer Semestre en la Especialidad de Educación Inicial del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Arequipa, Cayma*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de San Agustín de Perú].
- Orihuela, P. (2019). *La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un Instituto de Idiomas de Lima*. [Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú].
- Ortiz, A. et al. (2018). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado*

- de la cuestión*. Educ. Pesqui., São Paulo, 44, (173773).
- Pfau, J. et al. (2018). Do You Think This is a Game? Contrasting a Serious Game with a Gamified Application for Health. CHI'18 Extended Abstracts, April 21–26, 2018, Montreal, QC, Canada ACM 978-1-4503-5621-3/18/04.
<https://doi.org/10.1145/3170427.3188651>
- Roa, J. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista científica de FAREM-Estelí*.
<https://doi.org/10.5377/farem.v0i0.11608>
- Rodríguez, F. y Santiago, R. (2015). Gamificación: Rioja: Océano
- Sánchez, J. (2016). Aspectos éticos y legales de la asistencia sanitaria en los conflictos armados. Los derechos de los pacientes y los profesionales de la salud. Facultad de Medicina Departamento de Ciencias Biomédicas y del Diagnóstico. Universidad d' Salamanca.
- Teixes, F. (2015). Gamificación: fundamentos y aplicaciones. Barcelona, Spain: UOC
- Vásquez, W. (2020). Metodología de la Investigación. *Manual del estudiante*. Universidad San Martín de Porres. Ciudad Universitaria Santa Anita.
- Wood, L. y Reiners, T. (2015). Gamification. In M. Khosrow-Pour (Ed.), Encyclopedia of Information Science and Technology. (3a Edic.). Hershey, PA: Information Science Reference. [DOI:10.4018/978-1-4666-5888-2.ch297](https://doi.org/10.4018/978-1-4666-5888-2.ch297).

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES/ DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>Problema General</p> <p>¿Cuál es la influencia del uso de Classdojo para mejorar el aprendizaje del inglés de las estudiantes de Cuarto de primaria del Colegio Montealto?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>¿Cuál es la influencia de la gestión y control del aula para para mejorar el aprendizaje del inglés de las estudiantes de Cuarto de primaria del Colegio Montealto 2021?</p> <p>¿Cuál es la influencia de la retroalimentación para para mejorar el aprendizaje del inglés de las estudiantes de Cuarto de primaria del Colegio Montealto 2021?</p> <p>¿Cuál es la influencia de las metas alcanzadas en clase para para mejorar el aprendizaje del inglés de las estudiantes de Cuarto de primaria del Colegio Montealto 2021?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Demostrar la influencia del uso de Classdojo para para mejorar el aprendizaje del inglés de las estudiantes de Cuarto de primaria del Colegio Montealto 2021.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Demostrar la influencia del uso de la gestión y control del aula para mejorar el aprendizaje del inglés de las estudiantes de Cuarto de primaria del Colegio Montealto 2021.</p> <p>Demostrar la influencia de la retroalimentación para para mejorar el aprendizaje del inglés de las estudiantes de Cuarto de primaria del Colegio Montealto 2021.</p> <p>Demostrar la influencia de las metas alcanzadas en clase para para mejorar el aprendizaje del inglés de las estudiantes de Cuarto de primaria del Colegio Montealto 2021</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>El uso de Classdojo influye en la mejora del aprendizaje del inglés de las estudiantes de Cuarto de primaria del Colegio Montealto 2021.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>La gestión y control influyen en la mejora del aprendizaje del inglés de las estudiantes de Cuarto de primaria del Colegio Montealto 2021.</p> <p>La retroalimentación influye en la mejora del aprendizaje del inglés de las estudiantes de Cuarto de primaria del Colegio Montealto 2021.</p> <p>Las metas alcanzadas en clase influyen en la mejora del aprendizaje del inglés de las estudiantes de Cuarto de primaria del Colegio Montealto 2021.</p>	<p>Variable Independiente</p> <p>Uso de Classdojo</p>	<p>Tipo de investigación: Aplicada</p> <p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Diseño de investigación: Experimental- pre-experimental</p> <p>Causa Efecto</p> <p>Donde: VI: Uso de classdojo (Causa) VD: Aprendizaje significativo (Efecto)</p>

Anexo 2. Matriz de operacionalización de variable

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	NIVELES DE RANGO
Aprendizaje del inglés	Soto y Navarro (2005), afirmaron que Ausubel define su concepto de aprendizaje significativo a la relación que existe entre la nueva información que se posee con conocimientos previos y estos claramente le dan	Para analizar las dimensiones de la variable en cuestión se midió a través de sus 3 dimensiones que son, experiencia previa, nuevos conocimientos y relación entre nuevos y antiguos conocimientos, 1 indicador en cada dimensión y con escala ordinal. Se	Experiencias previas	Uso de material significativo	Nominal <ul style="list-style-type: none"> • (5) Siempre • (4) Generalmente • (3) Alguna veces, • (2) Pocas veces, • (1) Nunca. 	Eficiente (74-100) Moderado (47-73) Deficiente (20-46)

Anexo 3. Instrumento de recolección de datos de la variable aprendizaje del inglés

“Año del Bicentenario del Perú: 200 Años de Independencia”

**APLICACIÓN DEL CUESTIONARIO SOBRE APRENDIZAJE DEL INGLÉS A LAS
ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO “A” DE PRIMARIA DEL COLEGIO
MONTEALTO 2021**



Estudiantes de Cuarto grado de Primaria



2021

Introducción

El objetivo de este estudio es conocer el aprendizaje del idioma inglés de las estudiantes de cuarto grado "A" del Colegio Montealto.

Es de vital importancia contar con su participación ya que a través de este cuestionario se podrá recoger aportes relacionados al aprendizaje del idioma inglés.

Asimismo, el cuestionario posee 20 preguntas las cuales evidencian preguntas relacionadas al aprendizaje del idioma inglés por parte de las estudiantes.

Respecto a la aplicación del cuestionario, el docente de inglés será la persona encargada de llevar a cabo esta tarea.

El cuestionario se procesará mediante el paquete estadístico SPSS versión 22.0 y la hoja de cálculo Excel. Cabe señalar que se respetará la confidencialidad de la información brindada.

Asimismo, se hará un análisis inferencial para probar la hipótesis de estudio. Se espera contar con su consentimiento para realizar este estudio.

APLICACIÓN DEL CUESTIONARIO SOBRE APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS A LAS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO “A” DE PRIMARIA DEL COLEGIO MONTEALTO 2021

Estimado Estudiante:

A continuación, se te invita a participar de la encuesta que tiene como objetivo conocer tu aprendizaje en el área de inglés en el Colegio Montevalto. Asimismo, se te pide ser lo más honesta posible en cada pregunta.

Agradecemos tu participación

N°	DIMENSIÓN: EXPERIENCIAS PREVIAS	Nunca (1)	Pocas Veces (2)	Algunas veces (3)	Generalmente(4)	Siempre (5)
	Indicador: Uso de material significativo					
1	¿Respondo preguntas sobre mis experiencias previas al iniciar mi sesión de clase en el área de inglés?					
2	¿Relaciono mis conocimientos previos para describir situaciones comunicativas a través de imágenes?					
3	¿Respondo preguntas con facilidad relacionado la información anterior para predecir o adivinar acerca del tema?					
4	¿Relaciono la información anterior con la información nueva para resolver actividades?					
5	¿Descubro con facilidad las ideas principales y secundarias?					
6	¿Utilizo lo aprendido en la clase anterior para comprender el mensaje del texto?					
N°	DIMENSIÓN: NUEVOS CONOCIMIENTOS	Nunca (1)	Pocas Veces (2)	Algunas veces (3)	Generalmente(4)	Siempre (5)
	Indicador: Actitud					

7	¿Aprendo nuevas palabras a través de la lectura que me permiten realizar trabajos en equipo?					
8	¿Aplico estrategias para aprender nuevos conocimientos?					
9	¿Considero que es muy importante el uso de estrategias pertinentes para consolidar los aprendizajes en el idioma inglés?					
10	¿Utilizo el nuevo contenido de lo que leo para responder preguntas?					
11	¿Comprendo fácilmente la nueva información de la lectura porque está estructurada de acuerdo a mi edad y nivel del idioma?					
12	¿Descubro algo nuevo cuando leo y lo utilizo para emitir un mensaje?					
13	¿Capto fácilmente el mensaje a pesar de encontrar contenido nuevo?					
DIMENSIÓN: RELACIÓN ENTRE NUEVOS Y ANTIGUOS CONOCIMIENTOS		Nunca (1)	Pocas Veces (2)	Algunas veces (3)	Generalmente (4)	Siempre (5)
Indicador: Asimilación y Comprensión						
	¿Respondo preguntas para demostrar que he comprendido la lectura?					
	¿Realizo actividades contrastando el conocimiento nuevo con el conocimiento anterior para resolver problemas?					
	¿Considero lo aprendido como útil e importante para poder emitir un mensaje?					
	¿Identifico con facilidad el contenido anterior que me ayude en la					

	comprensión del nuevo conocimiento?					
	¿Aplico lo aprendido en la clase anterior para comprender el nuevo contenido dentro de un contexto?					
	¿Comprendo y utilizo el nuevo y antiguo conocimiento para desarrollar ejercicios de comprensión lectora?					
	¿Combino los nuevos y antiguos conocimientos para elaborar un juicio crítico?					

Nota: Tomada de Olín, I. (2018) “La Comprensión Lectora en el Idioma Inglés y su Influencia en el Aprendizaje Significativo, en los Estudiantes del Tercer Semestre en la Especialidad de Educación Inicial del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Arequipa, Cayma”.

Anexo 4. Validación de instrumentos por juicio de expertos

JUICIO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla una X correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada pregunta, según los criterios conocidos, es decir si están referidos a las variables e indicadores, que aparecen en el proyecto de investigación que se alcanza adjunto al presente, considerando los ítems que a continuación se detallan.

B= Bueno / M= Mejorar / E= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia (con las variables e indicadores). En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Pregunta	B	M	E	C	OBSERVACIONES
1	X				
2	X				
3	X				
4	X				
5	X				
6	X				
7	X				
8	X				
9	X				
10	X				
11	X				
12	X				
13	X				
14	X				
15	X				
16	X				
17	X				
18	X				
19	X				
20	X				

Evaluado por:

Nombre y Apellido:

Giuliana Feliciano Yucra

DNI:

40213017

Firma:

Giuliana Feliciano Yucra

IDENTIFICACIÓN ACADÉMICA:

Dra. Educación.

JUICIO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla una X correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada pregunta, según los criterios conocidos, es decir si están referidos a las variables e indicadores, que aparecen en el proyecto de investigación que se alcanza adjunto al presente, considerando los ítems que a continuación se detallan.

B= Bueno / M= Mejorar / E= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia (con las variables e indicadores). En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Pregunta	B	M	E	C	OBSERVACIONES
1	X				
2	X				
3	X				
4	X				
5	X				
6	X				
7	X				
8	X				
9	X				
10	X				
11	X				
12	X				
13	X				
14	X				
15	X				
16	X				
17	X				
18	X				
19	X				
20	X				

Evaluado por:

Nombre y Apellido:

Héctor Itamero Torre

DNI: 16720750

Firma:



IDENTIFICACIÓN ACADÉMICA:

Dr. en Psicología

JUICIO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla una X correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada pregunta, según los criterios conocidos, es decir si están referidos a las variables e indicadores, que aparecen en el proyecto de investigación que se alcanza adjunto al presente, considerando los ítems que a continuación se detallan.

B= Bueno / M= Mejorar / E= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia (con las variables e indicadores). En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Pregunta	B	M	E	C	OBSERVACIONES
1	X				
2	X				
3	X				
4	X				
5	X				
6	X				
7	X				
8	X				
9	X				
10	X				
11	X				
12	X				
13	X				
14	X				
15	X				
16	X				
17	X				
18	X				
19	X				
20	X				

Evaluado por:

Nombre y Apellido:

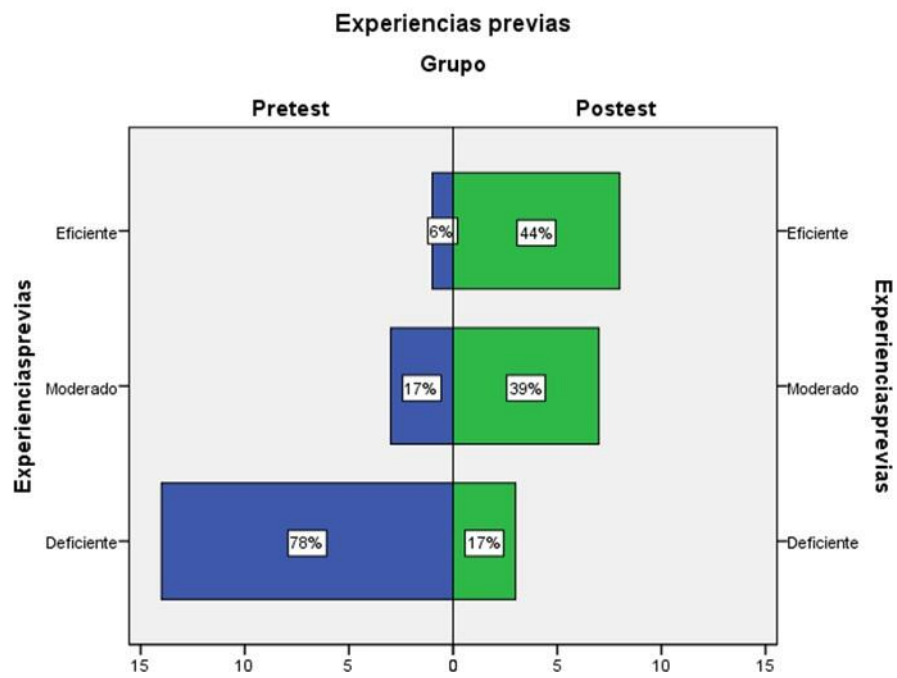
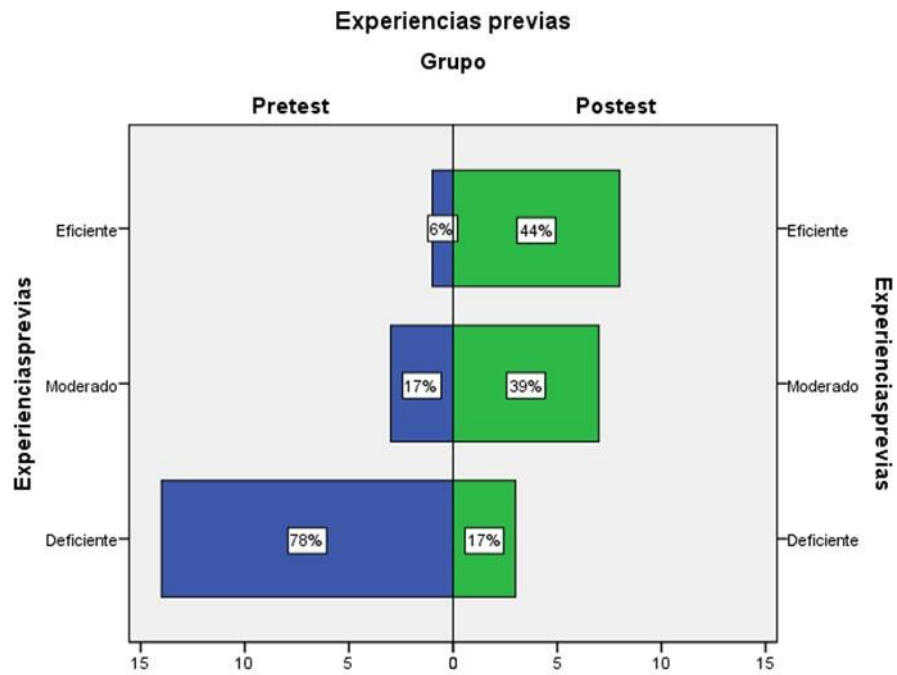
EVA AIDA PONCE VEGA

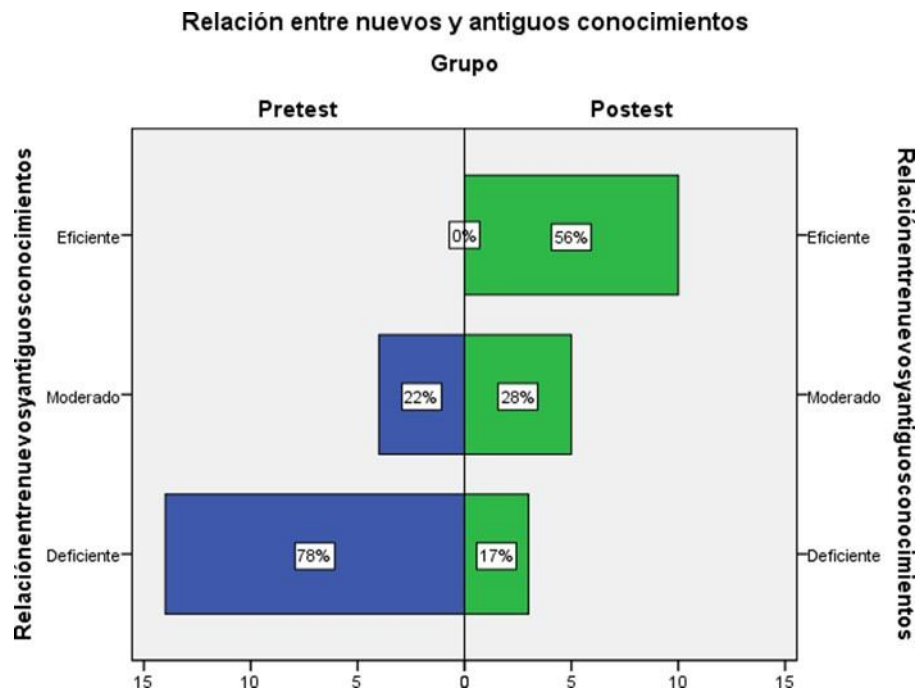
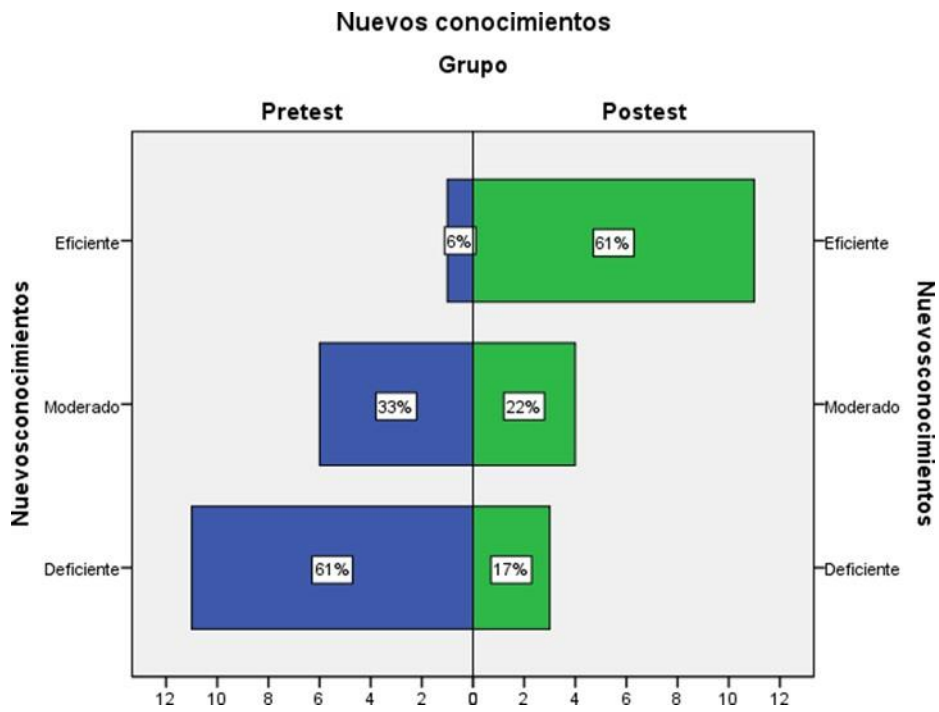
DNI: 41106348

Firma: 

IDENTIFICACIÓN ACADÉMICA: DOCENTE FACULTAD DE EDUCACIÓN

Anexo 5: Resultados descriptivos del pre test y post de la variable del aprendizaje del idioma inglés





Anexo 6. Base de datos Pretest y Post test del Aprendizaje del idioma inglés

V2 PRETEST																				
	D1						D2							D3						
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
ENC 1	4	5	4	1	2	5	3	1	2	2	3	1	1	4	4	4	2	1	5	4
ENC 2	2	1	1	2	1	5	2	3	3	2	3	3	5	1	1	1	2	3	2	1
ENC 3	5	2	1	1	2	2	3	5	2	5	4	2	3	1	1	1	2	1	1	1
ENC 4	4	1	1	2	1	2	2	2	4	2	4	1	1	1	4	2	1	2	1	4
ENC 5	5	1	1	2	2	1	3	2	2	1	3	4	1	1	5	1	2	1	1	5
ENC 6	1	5	1	2	1	1	3	5	1	2	2	1	1	1	3	1	2	1	1	3
ENC 7	1	3	1	1	1	1	5	4	3	3	5	5	5	3	1	2	3	2	3	3
ENC 8	3	1	2	2	2	3	1	1	2	1	1	2	1	4	2	1	2	1	2	1
ENC 9	4	1	3	1	1	1	1	1	3	2	1	2	1	4	4	1	3	1	1	2
ENC 10	4	1	2	1	1	1	1	1	2	4	2	3	1	1	1	2	2	2	1	2
ENC 11	5	2	1	2	1	1	1	5	1	1	2	1	3	3	1	1	2	1	1	3
ENC 12	3	3	2	1	1	2	5	1	1	1	1	1	2	4	1	1	1	2	1	5
ENC 13	4	1	4	2	5	1	5	5	1	1	1	2	2	4	5	3	2	3	1	5
ENC 14	4	2	1	2	3	1	5	2	3	2	3	3	3	1	1	1	5	2	1	1
ENC 15	1	1	1	1	2	5	1	2	1	1	4	2	2	4	1	1	3	1	2	1
ENC 16	4	1	1	1	5	1	1	1	1	5	1	4	3	5	4	2	2	1	1	1
ENC 17	5	4	5	2	4	5	4	4	2	4	5	4	3	3	3	3	5	1	5	3
ENC 18	1	2	3	4	3	2	5	1	1	4	1	5	3	5	3	1	2	2	1	2

V2 POSTEST																				
	D1						D2							D3						
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
ENC 1	3	5	4	5	2	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	2	5	3	5
ENC 2	5	4	4	2	4	4	3	1	5	5	5	3	5	3	6	3	5	5	1	5
ENC 3	1	3	1	1	3	1	1	1	1	1	6	3	1	2	4	1	1	5	1	1
ENC 4	2	5	2	2	1	1	2	3	1	5	1	1	1	2	2	1	1	4	5	1
ENC 5	5	4	5	5	4	3	5	4	5	3	4	1	5	5	4	5	3	5	3	5
ENC 6	2	1	5	3	3	3	5	5	4	1	4	1	3	2	2	1	3	5	1	3
ENC 7	2	1	3	5	3	2	1	3	3	2	4	1	3	2	5	1	3	4	5	3
ENC 8	5	2	1	3	3	1	5	3	5	1	5	1	3	3	2	3	4	2	3	3
ENC 9	5	5	3	4	2	4	5	4	2	3	5	5	4	5	4	3	5	4	5	4
ENC 10	5	5	2	3	2	1	4	4	5	3	4	3	5	3	5	5	5	3	2	5
ENC 11	3	4	2	5	4	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	4	5	5	1	3
ENC 12	5	4	5	5	4	3	5	5	2	2	5	4	5	5	4	4	2	5	3	5
ENC 13	3	5	4	1	3	5	2	4	4	5	4	4	2	4	3	1	5	1	3	1
ENC 14	5	3	3	2	5	5	5	1	3	5	3	5	5	5	5	2	2	5	4	5
ENC 15	3	2	2	5	2	2	5	4	1	5	5	5	5	5	4	5	5	2	5	4
ENC 16	2	3	3	3	5	5	5	4	4	5	4	5	5	2	1	1	5	4	5	5
ENC 17	3	2	5	2	5	5	5	5	4	3	4	5	5	4	5	3	5	3	5	5
ENC 18	2	3	3	1	1	1	2	3	3	1	1	3	1	1	2	1	3	1	2	1

Anexo 7. Carta de autorización



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

Lima, 8 de noviembre de 2021
Carta P. 1207-2021-UCV-VA-EPG-F01/J

Mag.
Carol Ramírez
Directora
Colegio Montealto

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a QUISPE CASANA, LIZ VANESSA; identificada con DNIN° 44243709 y con código de matrícula N° 6000025148; 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 MAESTRA, se encuentra desarrollando el trabajo de investigación titulado:

Uso de Clasdojo para mejorar el aprendizaje del inglés de las estudiantes de cuarto de primaria del colegio privado-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 QUISPE CASANA, LIZ VANESSA 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,



Ornmero Trinidad Vargas, MBA

Jefe (e)

**Escuela de Posgrado
UCV FILIAL LIMA
CAMPUS LIMA NORTE**



Anexo 8. Sesiones de clase utilizando la plataforma Clasdojo

4th Term

Lesson Plan N°1

Title: **Present for grandpa**

General Information:

School: Colegio Montealto
 Principal: Carol Ramirez
 Date: November 10th, 2021
 English Teacher: Liz Quispe Casana

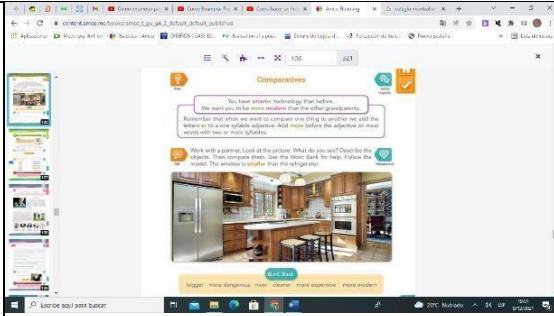
Area coordinator: Maria Elena Villanueva
 Grade/class (Level): 4th Grade

2. **Learning Purposes:**

AREA	COMPETENCE	ABILITY	PERFORMANCE
English	Communication	Understand explicit information in an oral text in English with simple vocabulary.	Vocabulary: Vocabulary related th adjectives Listening: Identify information in an interview.
	Reading	Identify explicit information in a text with simple vocabulary and with or without illustrations.	
	Writing	Adapt the text in English to the communicative situation.	
TRANSVERSAL APPROACH		ACTIONS	
Solidarity		Students show solidarity with their classmates in any situation where they have difficulties beyond their ability to cope.	

2. **Learning Lesson Sequence:**

Pedagogical Stages	Methodology strategies	Materials or Resources	Time
Beginning	Brainstorm a list of adjectives as a whole class. For extra guidance, you could have SS think of the topic of technology to come up with ideas. Then, work together to create the comparative form of the adjectives brainstormed. With a partner, SS complete the IE activity in the middle of the page. Have SS work together to create sentences about the picture in the middle of the page using each of the words from the word bank at least once. Each pair should choose their three best sentences and write them in the blanks in the VL activity on the bottom of page 240. Then, SS share some of their sentences with the class.		5



Examples:

This kitchen is more modern than mine

This refrigerator is bigger than Suzy's refrigerator.

Read the "Meet the World" prompt on the top of page 241. View the Sparks images and/or video. Then, have SS complete the VL activity in the middle of the page. When the SS are finished, have the SS complete the VS matching activity on the page. Check as a whole class. If there is time, have the SS complete the Digital Connection activity. If not, have them complete it at home.



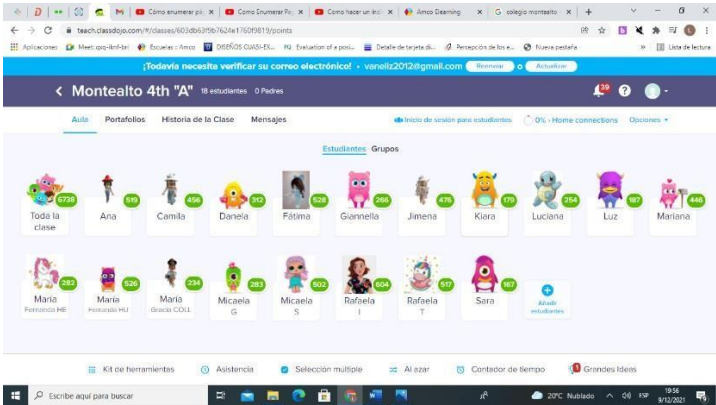
Have SS complete the Bonus Activity on the bottom of page 241. Then compare the sentences the SS wrote with a partner or in small groups.

SS line up in a straight line starting with the TH. The TH should look at the next two SS in line. Then, the TH should say a sentence comparing some feature of those two SS. Remind the SS that they should only use kind words in their description. If necessary, you could give the SS a list of "kind" adjectives to choose from. Then, the next S in line should compare the next two SS in line, and so on. If the SS cannot use the comparative form correctly, they should go to the end of the line and try again.

Finally, we are going to give points to the students in

Middle

35

	<p>group, using the platform class dojo.</p> 		
<p>Closing</p>	<p>Metacognition: Ss create their own sentences using Th adjectives.</p>		<p>5</p>

4. Research activity/ Homework:

Workbook: do page 241

5. Evaluation:

CRITERIA	EVIDENCE	INSTRUMENTS
<p>Comment on the text you hear/read in English, giving simple reasons about your preferences about people, facts, or everyday situations relating the information with your knowledge of the subject.</p>	<p>Students match pictures and information related to th adjectives.</p>	<p>Student's book.</p>

Did we achieve the class goal?			
Yes	No	Why ?	Reschedule

Area coordinator

V°B° Supervisor primaria

Lesson Plan N°2

Title: **Present for grandpa**

General Information:

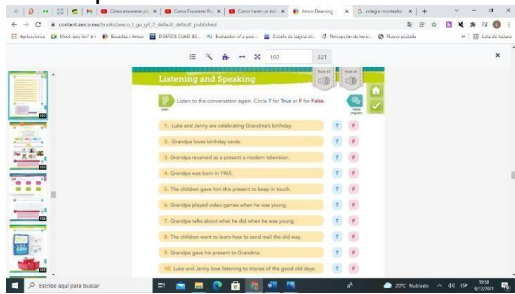
School: Colegio Montevalto
Principal: Carol Ramirez
Date: November 11th, 2021
English Teacher: Liz Quispe Casana



Area coordinator: Maria Elena Villanueva
Grade/class (Level): 4th Grade

3. Learning Purposes:

AREA	COMPETENCE	ABILITY	PERFORMANCE
English	Communication	Understand explicit information in an oral text in English with simple vocabulary.	Vocabulary: Vocabulary related to the dialogue. Listening: Identify information in the dialogue on track 62
	Reading	Identify explicit information in a text with simple vocabulary and with or without illustrations.	
	Writing	Adapt the text in English to the communicative situation.	
TRANSVERSAL APPROACH		ACTIONS	
Solidarity		Students show solidarity with their classmates in any situation where they have difficulties beyond their ability to cope.	

3. Learning Lesson Sequence:

Pedagogical Stages	Methodology strategies	Materials or Resources	Time
Beginning	<p>Have the SS listen to the dialogue on track 62 again. After listening to the track, have the SS create a list of facts that they can remember from the dialogue without looking. How many facts can the SS write in 1-2 minutes? When SS are finished, they can check their list with a partner.</p> 		5

<p>Middle</p>	<p>SS complete the VL true or false activity on page 236 and check together as a whole class.</p> <p>Have SS listen to the riddle on track 65. SS make a guess about the answer to the riddle and record it in the box, then check together. If there is time, have the SS think of their own unique riddle about one of the words from today's word list and share it with a partner or a small group.</p>  <p>We are going to give points to the students in group, using the platform class dojo.</p> 		<p>35</p>
<p>Closing</p>	<p>Metacognition: Have each S say one new skill they gained or improved in today's class.</p>		<p>5</p>

4. Research activity/ Homework:

Workbook:

5. Evaluation:

CRITERIA	EVIDENCE	INSTRUMENTS
<p>Comment on the text you hear/read in English, giving simple reasons about your preferences about people, facts, or everyday situations relating the information with your knowledge of the subject.</p>	<p>Students create their own riddle..</p>	<p>Student's book.</p>

Lesson Plan N°3

Title: **Present for grandpa**

General Information:

School: Colegio Montealto
 Villanueva Principal: Carol Ramirez
 Grade
 Date: November 12th, 2021
 English Teacher: Liz Quispe Casana

Area coordinator: Maria Elena
 Grade/class (Level): 4th

4. **Learning Purposes:**

AREA	COMPETENCE	ABILITY	PERFORMANCE
English Reading and writing	Communication	Understand explicit information in an oral text in English with simple vocabulary.	Vocabulary: Vocabulary related to the dialogue. Listening: Identify information in the dialogue on track 62
	Reading	Identify explicit information in a text with simple vocabulary and with or without illustrations.	
	Writing	Adapt the text in English to the communicative situation.	
TRANSVERSAL APPROACH		ACTIONS	
Solidarity		Students show solidarity with their classmates in any situation where they have difficulties beyond their ability to cope.	

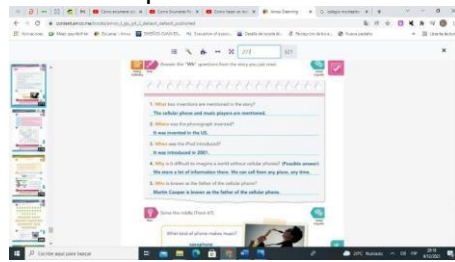
4. **Learning Lesson Sequence:**

Pedagogical Stages	Methodology strategies	Materials or Resources	Time
Beginning	SS say the rules and tells the What is the date today? Today is Friday November 12 th , 2021		5
Middle	SS listen to the story on page 242 (Track 66). Play the whole story through one time, then play it again pausing to ask comprehension questions or to highlight key lines and phrases. Have the SS follow along with the story with their finger or have SS look out for a certain word and do an action when they find it to ensure that SS are		35

following along.

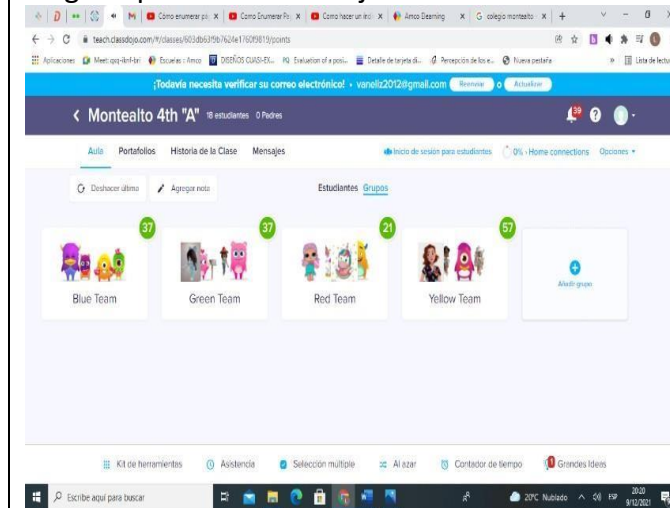


Review the meanings of the WH questions (who, what, where, when, why). Have the SS complete the VL activity on the top of page 243. They should check their answers to the WH questions with the class or with a partner.



Have the SS listen to the riddle on track 67. Have the SS record their guesses in the blank on the bottom of page 243. Then, if there is time, have the SS create their own riddle starting with a WH word and share it with a small group or with a partner.

We are going to give points to the students in group, using the platform class dojo.



Closing

Metacognition:

SS say one word that learn it in the reading activity.

5

4. Research activity/ Homework:

Workbook:

5. Evaluation:

CRITERIA	EVIDENCE	INSTRUMENTS
Comment on the text you hear/read in English, giving simple reasons about your preferences about people, facts, or everyday situations relating the information with your knowledge of the subject.	Students make their own example using the words from the reading	Student's book.

Lesson Plan N°4

Title: Present for grandpa

General Information:

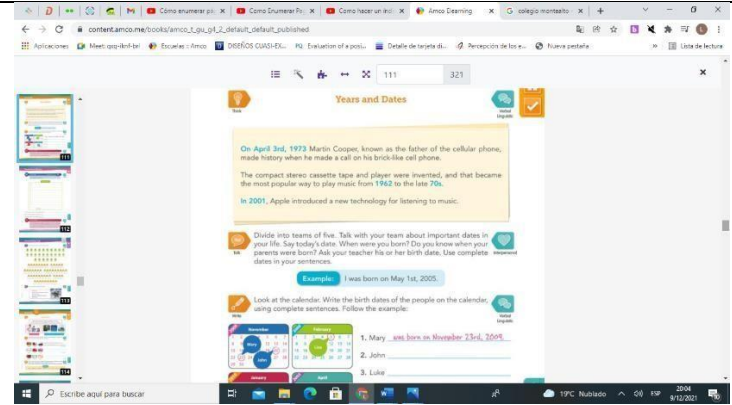
School: Colegio Montealto
 VillanuevaPrincipal: Carol Ramirez
 Grade
 Date: November 15th, 2021
 English Teacher: Liz Quispe Casana

Area coordinator: Maria Elena
 Grade/class (Level): 4th

5. Learning Purposes:

AREA	COMPETENCE	ABILITY	PERFORMANCE
English Reading and writing	Communication	Understand explicit information in an oral text in English with simple vocabulary.	Vocabulary: Vocabulary related to the dates. Listening: listen the information in the tongue twister- 247
	Reading	Identify explicit information in a text with simple vocabulary and with or without illustrations.	
	Writing	Adapt the text in English to the communicative situation.	
TRANSVERSAL APPROACH		ACTIONS	
Solidarity		Students show solidarity with their classmates in any situation where they have difficulties beyond their ability to cope.	

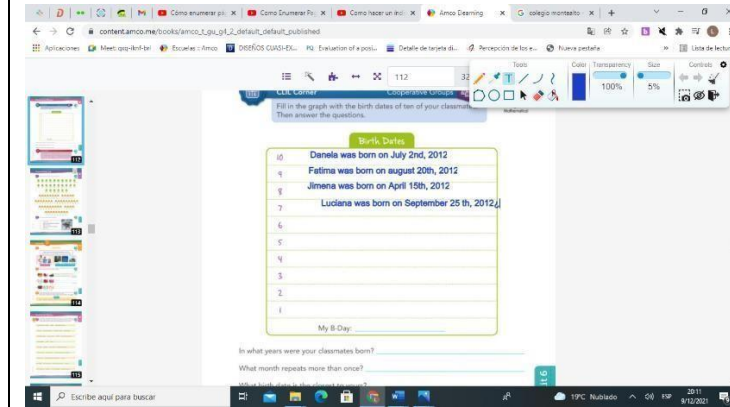
5. Learning Lesson Sequence:

Pedagogical Stages	Methodology strategies	Materials or Resources	Time
Beginning	SS say the rules and tell What is the date today? Today is Monday, November 15 th , 2021		5
			

Review the information on page 245 about writing years and dates. Then, SS complete the LM CLIL Corner activity on page 246. Have the SS record the birthdates of 10 of their classmates, then answer the questions beneath the table. Have SS compare their answers.

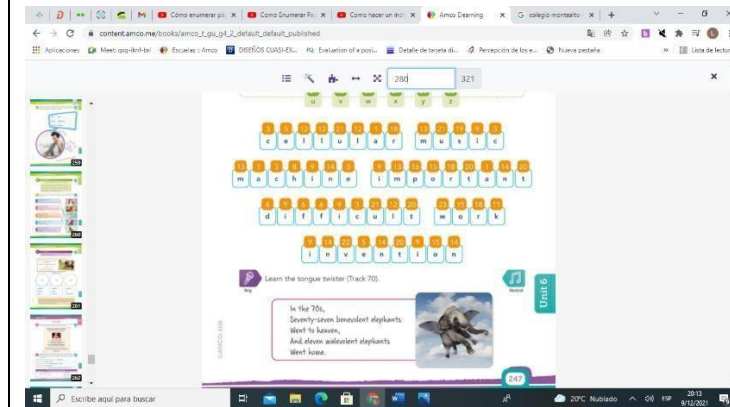
Review the word list and sentences from page 244. Then, SS complete the LM activity on page 247 using the code provided. If there is time, have SS write a sentence using the code and at least one of the words from the word list.

Middle

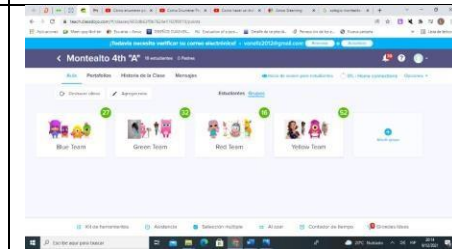


35

Listen to the tongue twister on the bottom of page 247. Have the SS practice the tongue twister with a partner. Then, have a competition of who can say the tongue twister the fastest.



We are going to give points to the students in group, using the platform class dojo.



Closing	Metacognition: SS say correctly dates of their birthdays.		5
----------------	---	--	---

4. Research activity/ Homework:

Workbook:

5. Evaluation:

CRITERIA	EVIDENCE	INSTRUMENTS
Comment on the text you hear/read in English, giving simple reasons about your preferences about people, facts, or everyday situations relating the information with your knowledge of the subject.	Students can say their own birthdays and her friend's birthdays	Student's book.

Lesson Plan N°5

Title: **Present for grandpa**

General Information:

School: Colegio Montealto
VillanuevaPrincipal: Carol Ramirez
Grade
Date: November 16th, 2021
English Teacher: Liz Quispe Casana

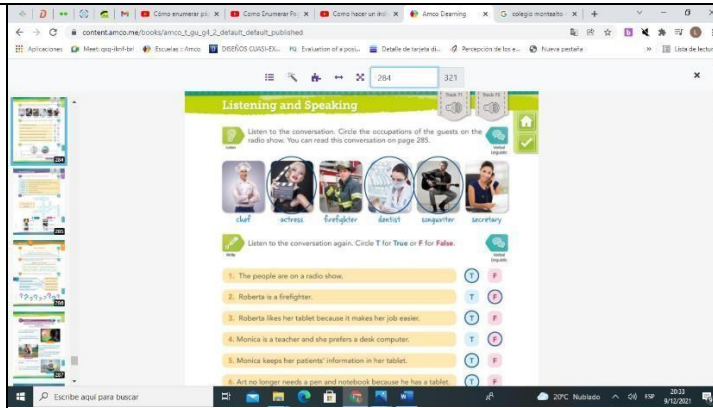
Area coordinator: Maria Elena
Grade/class (Level): 4th

6. Learning Purposes:

AREA	COMPETENCE	ABILITY	PERFORMANCE
English	Communication	Understand explicit information in an oral text in English with simple vocabulary.	Vocabulary: Vocabulary related to comparison. Speaking: a list of pros and cons. Role play on page 255.
	Reading	Identify explicit information in a text with simple vocabulary and with or without illustrations.	
	Writing	Adapt the text in English to the communicative situation.	
TRANSVERSAL APPROACH		ACTIONS	
Solidarity		Students show solidarity with their classmates in any situation where they have difficulties beyond their ability to cope.	

6. Learning Lesson Sequence:

Pedagogical Stages	Methodology strategies	Materials or Resources	Time
Beginning	SS say the rules and tell What is the date today? Today is Tuesday, November 16 th , 2021		5
Middle	Have the SS listen to the dialogue on track 71 again. As the SS are listening, have them create a list of benefits of the item that is being talked about (a tablet). Have the SS share some of the benefits, or "pros," that they listed. Now, draw a table on the board and write "pros" on one side and "cons" on the other side. Explain that everything in our lives has some "pros," or benefits, and some "cons," or drawbacks - things that are not good. Can the SS think of any drawbacks to using a tablet in the cons column?		3



Examples

Cons :

It is useful

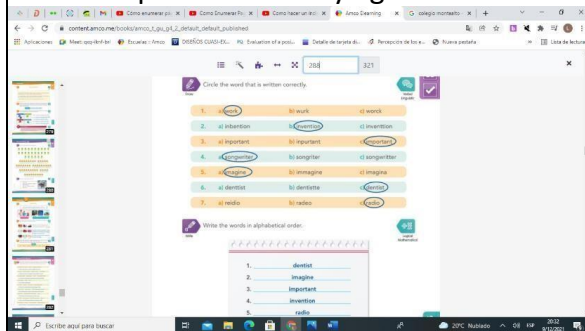
Drawbacks:

You need to have internet to work with it.

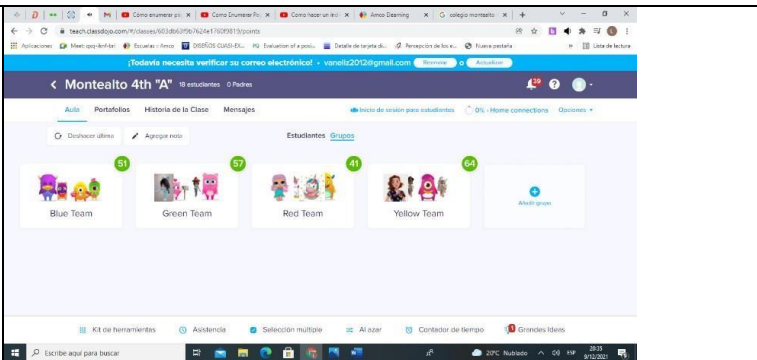
SS complete the IA activity on page 254 using the information that they considered in the pre-activity. SS should write one good thing and one bad thing next to each of the pictures on page 254 using the template provided. If there is time, have the SS compare their answers with a small group or with the class.



SS complete the IE role play activity on page 255. Have the SS pay particular attention to the intonation and pronunciation of their partner. If there is time, have the SS switch partners and try again.



We are going to use Clasdojo to give points to the groups

		
<p>Closing</p>	<p>Metacognition: SS share their work and express their opinions about their work.</p>	<p>5</p>

4. Research activity/ Homework:

Workbook:

5. Evaluation:

CRITERIA	EVIDENCE	INSTRUMENTS
<p>Comment on the text you hear/read in English, giving simple reasons about your preferences about people, facts, or everyday situations relating the information with your knowledge of the subject.</p>	<p>Students can share their opinion using a tablet, the pros and cons of using that object.</p>	<p>Student's book.</p>

Did we achieve the class goal?			
Ye s	N o	Why ?	Reschedul e

Area coordinator

V°B° Supervisor primaria

Lesson Plan N°6

Title: **Present for grandpa**

General Information:

School: Colegio Montealto
Villanueva Principal: Carol Ramirez
Grade
Date: November 17th, 2021
English Teacher: Liz Quispe Casana

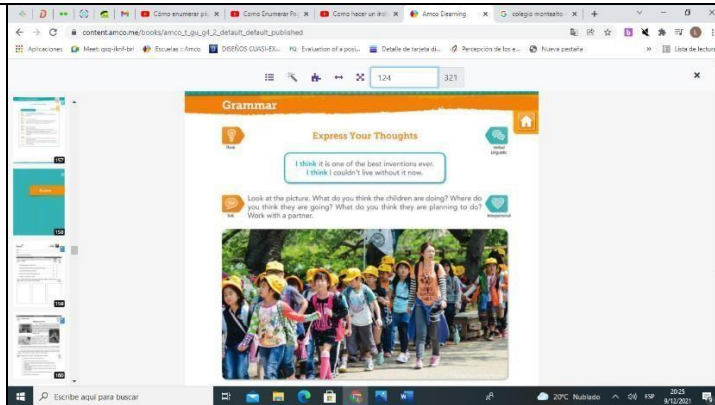
Area coordinator: Maria Elena
Grade/class (Level): 4th

7. **Learning Purposes:**

AREA	COMPETENCE	ABILITY	PERFORMANCE
English	Communication	Understand explicit information in an oral text in English with simple vocabulary.	Vocabulary: Vocabulary related to comparison. Speaking: use of the phrase " I think"
	Reading	Identify explicit information in a text with simple vocabulary and with or without illustrations.	
	Writing	Adapt the text in English to the communicative situation.	
TRANSVERSAL APPROACH		ACTIONS	
Solidarity		Students show solidarity with their classmates in any situation where they have difficulties beyond their ability to cope.	

7. **Learning Lesson Sequence:**

Pedagogical Stages	Methodology strategies	Materials or Resources	Time
Beginning	SS say the rules and tell What is the date today? Today is Wednesday , November 17 th , 2021		5
Middle	Read the instructions and examples on the top of page 258. Explain that when SS want to share their thoughts or opinions, they can begin their sentences with the phrase "I think..." Have the SS consider the image in the middle of page 258. Have the SS write down 3-5 thoughts that answer the questions above the image, all beginning with the phrase "I think..." Then, SS compare their answers with a partner as suggested in the activity. Have SS share some of their answers and conversations with the class.		35



Example:

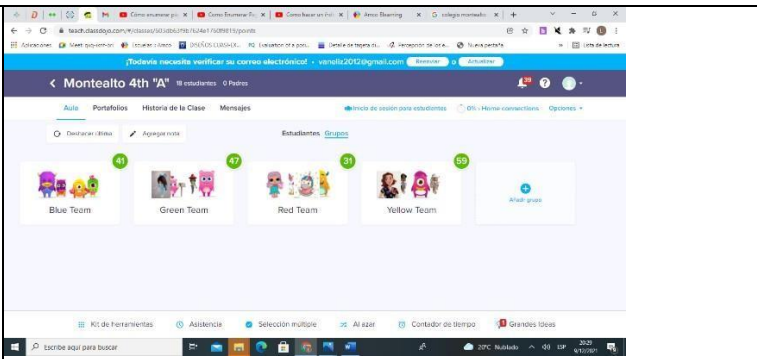
I think they are going to the Zoo.

SS complete the VL activity below the image on page 258. Have SS write 5 questions beginning with "Why" on a piece of paper. Then, SS trade their papers with a partner and answer their partner's questions with sentences beginning with "I think..." This partner should be different than the partners the SS worked with in the pre-activity. If there is time, have the SS give their papers to another partner and have them give their answers as well and compare the answers. Were they similar or different. Have the SS share the most interesting answers they received.



Read the prompt in the N CLIL Corner activity on page 259. SS discuss their thoughts on the prompt. They should begin their thoughts with the phrase, "I think..." After the discussion, have the SS complete the N activity on the bottom of page 259 independently and check as a class. There might be varying answers. Have the SS compare their answers.

We are going to use Clasdojo to give points to the groups

			
Closing	<p>Metacognition: Do the SS in the class think that it is important to recycle? Why or why not? What are some strategies that the SS can use to recycle more in the rest of the school year and through the summer.</p>		5

4. Research activity/ Homework:

Workbook:

5. Evaluation:

CRITERIA	EVIDENCE	INSTRUMENTS
Comment on the text you hear/read in English, giving simple reasons about your preferences about people, facts, or everyday situations relating the information with your knowledge of the subject.	Students can express thoughts and opinions using the phrase "I think...", sort objects by material, analyze the benefits of recycling	Student's book.

Did we achieve the class goal?			
Yes	No	Why ?	Reschedule

Area coordinator

V°B° Supervisor secundaria

Lesson Plan N°7

Title: **Present for grandpa**

General Information:

School: Colegio Montevalto
Villanueva Principal: Carol Ramirez
Grade
Date: November 18th, 2021
English Teacher: Liz Quispe Casana





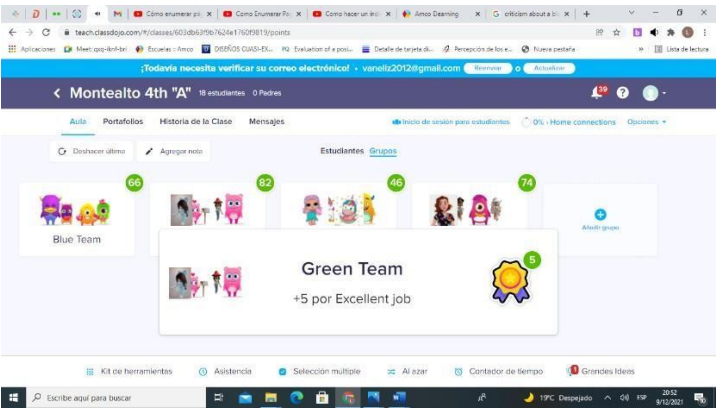
Area coordinator: Maria Elena
Grade/class (Level): 4th

8. **Learning Purposes:**

AREA	COMPETENCE	ABILITY	PERFORMANCE
English	Communication	Understand explicit information in an oral text in English with simple vocabulary.	Vocabulary: Vocabulary related to their own story. Writing: do the final draft about their stories.
	Reading	Identify explicit information in a text with simple vocabulary and with or without illustrations.	
	Writing	Adapt the text in English to the communicative situation.	
TRANSVERSAL APPROACH		ACTIONS	
Solidarity		Students show solidarity with their classmates in any situation where they have difficulties beyond their ability to cope.	

8. **Learning Lesson Sequence:**

Pedagogical Stages	Methodology strategies	Materials or Resources	Time
Beginning	SS say the rules and tell What is the date today? Today is Thursday, November 18th , 2021		5
Middle	SS review their rough draft from the previous class. If there is time, have the SS work with a partner one more time to read through each other's' work and make suggestions for changes one final time. SS complete the Publishing activity on the bottom of page 263. SS write the final draft of their story and put it into their portfolio.		35

	<p style="text-align: center;">HOW TO HANDLE NEGATIVITY & CRITICISM IN BLOGGING</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;">  <div style="text-align: center;"> <p>"IT IS THE SIGN THAT PEOPLE ARE FOLLOWING YOU IF THERE IS ONE WHO HATES YOU THAT MEANS THERE ARE MANY OTHERS WHO LIKE YOU... 😊 SO BE HAPPY ABOUT THAT."</p> <p><small>RAVI DIXIT STAYMEONLINE.COM</small></p> </div>  </div> <p>SS present their published work to the class or to small groups. If there is time, SS can provide targeted praise and/or constructive criticism.</p> <p style="text-align: center;">HOW TO HANDLE NEGATIVITY & CRITICISM IN BLOGGING</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;">  <div style="text-align: center;"> <p>"NEGATIVE PEOPLE WILL NEVER SUPPORT YOUR DREAMS. THEY WILL TRY TO DRAG YOU DOWN. UNDERSTAND THAT YOUR SUCCESS IS YOUR RESPONSIBILITY."</p> <p><small>SANTOSH GAIROLA BLOGGINGCOSMOS.COM</small></p> </div>  </div> <p>We are going to give points to the students in group, using the platform class dojo.</p> 		
<p>Closing</p>	<p>Metacognition: SS share their work and express their opinions about their work.</p>		5

4. Research activity/ Homework:

Workbook:

5. Evaluation:

CRITERIA	EVIDENCE	INSTRUMENTS
Comment on the text you hear/read in English, giving simple reasons about your preferences about people, facts, or everyday situations relating the information with your knowledge of the subject.	Students can publish the final draft of a comparison comment	Student's book.

Did we achieve the class goal?			
Ye s	N o	Why ?	Reschedul e

Area coordinator

V°B° Supervisor secundaria

Lesson Plan N°8

Title: **Present for grandpa**

General Information:

School: Colegio Montealto
Villanueva Principal: Carol Ramirez
Grade
Date: November 19th, 2021
English Teacher: Liz Quispe Casana

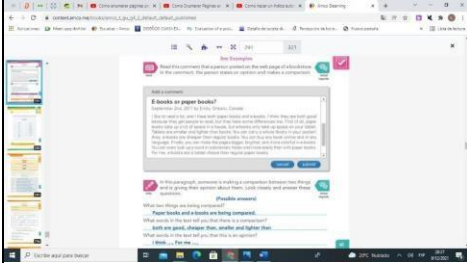
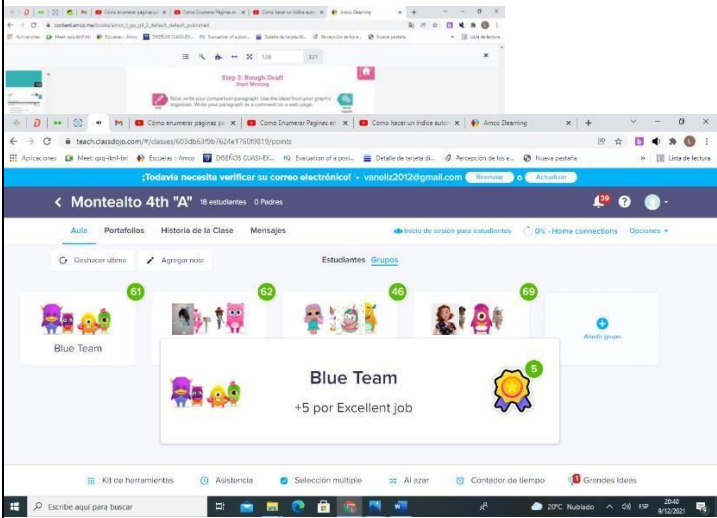
Area coordinator: Maria Elena
Grade/class (Level): 4th

9. **Learning Purposes:**

AREA	COMPETENCE	ABILITY	PERFORMANCE
English	Communication	Understand explicit information in an oral text in English with simple vocabulary.	Vocabulary: Vocabulary related to comparison. Writing: do the model writing on page 260
	Reading	Identify explicit information in a text with simple vocabulary and with or without illustrations.	
	Writing	Adapt the text in English to the communicative situation.	
TRANSVERSAL APPROACH		ACTIONS	
Solidarity		Students show solidarity with their classmates in any situation where they have difficulties beyond their ability to cope.	

9. **Learning Lesson Sequence:**

Pedagogical Stages	Methodology strategies	Materials or Resources	Time
Beginning	SS say the rules and tell What is the date today? Today is Friday, November 19 th , 2021		5

<p style="text-align: center;">Middle</p>	<p>Read the model writing prompt on page 260. As you read, what kind of details to the SS notice about opinions and comparisons? What kinds of information is included in them? How is the writing formatted? How is a comment similar to and different from a letter? From other kinds of writing?</p>  <p>Read the text in the Writing Skills box on page 261. Brainstorm some more examples of times when SS would use each capitalization rule. Have SS find one example of each rule in the writing model on page 260. Then, SS complete the VS activity in the middle of page 260 independently or with a partner, and check together as a whole class.</p> 		35
<p style="text-align: center;">Closing</p>	<p>Metacognition: SS share their work and express their opinions about their work.</p>		5

4. Research activity/ Homework:

Workbook:

5. Evaluation:

CRITERIA	EVIDENCE	INSTRUMENTS
Comment on the text you hear/read in English, giving simple reasons about your preferences about people, facts, or everyday situations relating the information with your knowledge of the subject.	Students can share their opinion, review capitalization rules	Student's book.

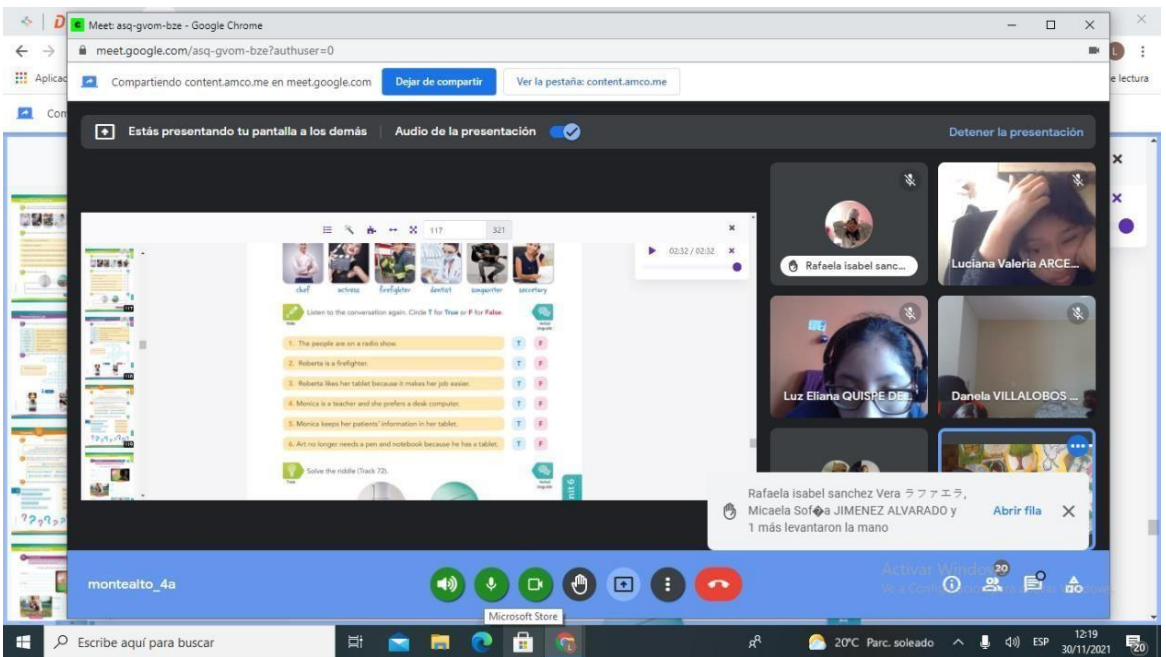
Did we achieve the class goal?			
Ye s	N o	Why ?	Reschedul e

Area coordinator

V°B° Supervisor secundaria

Anexos 9. Fotos de trabajo de aula





Meet: mmr-qriq-cir - Google Chrome

meet.google.com/mmr-qriq-cir?authuser=0

Compartiendo www.blinklearning.com en meet.google.com Dejar de compartir Ver la pestaña: www.blinklearning.com

Estás presentando tu pantalla a los demás Audio de la presentación Detener la presentación

Final Eng

Flash English Test - Exámenes

This apartment isthan the house.

Choose the right answer

Camila Zúñiga

Fátima Guzmán

María Fernanda HUA...

Luciana Valeria ARCE ...

9 más

montealto_4a

Escribe aquí para buscar

20°C Nublado

09:58 6/12/2021