



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Gamificación en la adquisición de vocabulario de inglés de estudiantes
de un Instituto Superior, Surco, 2021

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Didáctica de Idiomas Extranjeros

AUTORA:

Espinoza Berrospi de Dodds- Parker, Erika Janett (ORCID: 0000-0001-7052-9098)

ASESORA:

Dra. Ibarguen Cueva, Francis Esmeralda (ORCID: 0000-0003-4630-6921)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Educación Intercultural

LIMA - PERÚ

2022

Dedicatoria

A mis padres con todo el amor del mundo.
Gracias por todo lo vivido, compartido y
aprendido juntos. No fue fácil, pero nada lo es,
¡Los amo!.

Agradecimientos

Agradezco a mi familia, maestros y compañeros por todo su apoyo intelectual y emocional.

Índice de contenidos

	Pág.
Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimientos.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
índice de tablas.....	vi
índice de gráficos figuras.....	vii
Resumen	viii
Abstract.....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	10
II. MARCO TEÓRICO.....	13
III. METODOLOGÍA.....	31
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	31
3.2. Variables y operacionalización.....	32
3.3. Población, muestra, muestreo.....	32
3.4. Técnicas e instrumento de recolección de datos.....	34
3.5. Procedimientos.....	35
3.6. Métodos de análisis de datos.....	35
3.7. Aspectos éticos.....	36
IV. RESULTADOS.....	36
V. DISCUSIÓN.....	49
VI. CONCLUSIONES.....	55
VII. RECOMENDACIONES.....	56
Referencias.....	57
Anexos.....	65

- Anexo 1: Matriz de consistencia
- Anexo 2: Operacionalización de la variable
- Anexo 3: Instrumentos de recolección de datos
- Anexo 4: Ficha técnica
- Anexo 5: Certificado de validación de expertos
- Anexo 6: Confiabilidad de la variable
- Anexo 7: Base de datos de la variable
- Anexo 8: Constancia de haber aplicado el instrumento
- Anexo 9: Pantallazo de software de turnitin
- Anexo 10: Dictamen de la sustentación de tesis
- Anexo 11: Evidencias

Índice de tablas

	Pág.
TABLA 1: Niveles de gamificación de los estudiantes de inglés de un Instituto Superior, Surco, 2021	37
TABLA 2: Niveles de gamificación, según dimensiones de estudiantes de inglés de un Instituto Superior, Surco, 2021	38
TABLA 3: Niveles de adquisición de vocabulario de los estudiantes de inglés de un Instituto Superior, Surco, 2021	40
TABLA 4: Niveles de adquisición de vocabulario por dimensiones de los estudiantes de inglés de un Instituto Superior, Surco, 2021	41
TABLA 5: Prueba de distribución normal: variables y dimensiones	42
TABLA 6: Resumen de Pruebas de Contrastación de Hipótesis de Variables y Dimensiones	43
Tabla 7: Estimación de Parámetros para la Prueba de Gamificación en la Adquisición de Vocabulario Inglés.	45
TABLA 8: Estimación de parámetros para la prueba Variable Gamificación y Dimensión Hablar	46
TABLA 9: Estimación de parámetros para la prueba de Variables Gamificación y Dimensión escuchar	47
TABLA 10: Estimación de parámetros para la prueba de Gamificación y dimensión Leer	48

Índice de gráficos y figuras

	Pág.
FIGURA 01: Distribución de niveles de gamificación de los estudiantes de inglés de un Instituto Superior, Surco, 2021	37
FIGURA 02: Distribución de niveles de gamificación, según dimensiones de estudiantes de inglés de un Instituto Superior, Surco, 2021	39
FIGURA 03: Distribución de niveles de adquisición de vocabulario de los estudiantes de inglés de un Instituto Superior, Surco, 2021	40
FIGURA 04: Distribución de los niveles de adquisición de vocabulario por dimensiones de los estudiantes de inglés de un Instituto Superior, Surco, 2021.	41

RESUMEN

Gamificación en la adquisición de vocabulario de inglés de estudiantes de un Instituto Superior, Surco, 2021, es una investigación de enfoque cuantitativo, correlacional-causal y diseño no experimental. Su objetivo fue determinar la influencia de la gamificación en la adquisición del vocabulario. Se trabajó con una muestra no probabilística de 70 estudiantes a quienes se les aplicó un cuestionario de gamificación tipo Likert y una prueba de rendimiento de inglés basada en el MCER que evaluó las habilidades de hablar, escuchar y leer. Los resultados arrojaron la significancia bilateral de Chi cuadrada menor que el nivel de confianza: $p = 0,000 < 0,05$ y una puntuación Wald de 33,753. Por lo que se concluye que hay una dependencia moderada entre las variables gamificación y adquisición de vocabulario, en donde según el valor de Nagelkerke la variable dependiente se explica con un 76,6% por la variable independiente.

Palabras clave: gamificación, adquisición de vocabulario, hablar, escuchar, leer.

ABSTRACT

Gamification in the acquisition of English vocabulary by students of a high school, Surco, 2021, is a quantitative, correlational-causal research with a non-experimental design. Its objective was to determine the influence of gamification on vocabulary acquisition. We worked with a non-probabilistic sample of 70 students who were administered a Likert-type gamification questionnaire and an English achievement test based on the CEFR that assessed speaking, listening and reading skills. The results showed the bilateral significance of Chi-square less than the confidence level: $p= 0.000 < 0.05$ and a Wald score of 33.753. Therefore, it is concluded that there is a moderate dependence between the variables gamification and vocabulary acquisition, where according to Nagelkerke's value the dependent variable is explained with 76,6% by the independent variable.

Keywords: gamification, vocabulary acquisition, speaking, listening, reading

I. INTRODUCCIÓN

En el ámbito internacional, el idioma inglés es considerado una lengua franca. Además, es el idioma que se utiliza para diferentes actividades en un mundo cada vez más globalizado. De allí que su aprendizaje resulte una necesidad para los individuos. Por ello, los sistemas educativos en la última década han implementado políticas educativas que ayuden a mejorar este aprendizaje (Cronquist y Fiszbein, 2017). Sin embargo, en América latina los niveles de aprendizaje del inglés siguen siendo bajos, constituyendo un problema y una necesidad prioritaria que resolver.

Internacionalmente los estudiantes de Finlandia, Suecia, Alemania—de acuerdo al Marco Común Europeo de Referencia —ocupan niveles de desempeño B1, el cual indica que están en condiciones suficientes de hablar, escuchar, leer y escribir sin dificultad. Muy por el contrario, en Latinoamérica solo Argentina presenta nivel similar; mientras que los estudiantes de países como Chile, Panamá, Colombia se encuentran en el nivel A, que equivale a no poder comunicarse de modo oral ni escrito (Cronquist y Fiszbein, 2017).

En Perú, los problemas son los mismos. Al respecto, Education First (2020) aunque ha señalado que el inglés ha mejorado en los últimos años, todavía los niveles son bajos revelando que Perú ocupa el puesto 59 con 482 puntos lo cual lo pone por debajo del nivel B1, y cuyos usuarios solo pueden realizar diálogos simples y escribir frases cortas. Esto se refleja en diversas investigaciones de donde se describe que más del 50% de estudiantes de superior presentan niveles deficientes de lectura, en lo literal, inferencial y crítica. Otra investigación revela que más del 70% de estudiantes muestran niveles bajos en la expresión oral. Y en cuanto a la producción escrita también presenta niveles más bajos puesto que no se estimula su practica en el aula (Casana, 2021; Vargas; 2021; Mejía, 2021). En todas ellas las limitaciones del vocabulario se manifiestan en la falta de fluidez.

A nivel local, la adquisición de vocabulario también es una dificultad. Se manifiesta en los estudiantes de gastronomía del instituto de profesiones empresariales de Lima. Ellos tienen dificultades en el hablar, escuchar, leer y

escribir. Pierden fluidez a causa de la falta de palabras, nitidez en la pronunciación. Demoran mucho en la decodificación y comprensión. Recurren excesivamente al diccionario. Y para escribir el proceso resulta lento y fallido lo cual se manifiesta en la ausencia de coherencia en la producción textual.

Por otra parte, la problemática viene siendo tratada con métodos tradicionales los cuales no producen resultados favorables. Mucho más, en esta nueva coyuntura generada por el impacto negativo del covid-19 en donde, a nivel mundial, más de 165 millones de estudiantes se han visto perjudicados por el cierre de escuelas en 180 países, obligando así, a la modalidad de educación a distancia y remota (Banco Mundial, 2020).

Frente a esta situación, la presente investigación tuvo como propósito mejorar este déficit de los estudiantes con la propuesta del uso de la gamificación como estrategia para incrementar el vocabulario de inglés en los estudiantes y así mejorar sus competencias comunicativas. Para ello se formuló el problema general ¿Cuál es la influencia de la gamificación en la adquisición de vocabulario inglés de estudiantes de un Instituto Superior, Surco, 2021? y los específicos: a) ¿Cuál es la influencia en el hablar de estudiantes de un Instituto Superior, Surco, 2021?, b) ¿Cuál es la influencia en el escuchar de estudiantes de un Instituto Superior, Surco, 2021?, c) ¿Cuál es la influencia en el leer de estudiantes de un Instituto Superior, Surco, 2021?

Ahora, como toda actividad humana, la investigación justificó su importancia considerando que los aportes de los resultados serán al campo teórico, metodológico práctico y social. Con la contrastación de la hipótesis se corroboró que la idea de que la gamificación tiene potencial didáctico es adaptable a nuestra realidad. Así mismo, según la neurociencia, la idea de que el vocabulario se puede aprender a cualquier edad, gracias a la plasticidad cerebral. Metodológicamente, se aportó nuevos instrumentos validados para seguir investigando al respecto. Finalmente, cobra relevancia social por la condición de lengua franca del inglés. El mundo globalizado exige hablar el inglés. Esto trae progreso dado que amplía las oportunidades de formación profesional, laborales, relaciones comerciales, economía, acceso a la integración multicultural.

Al igual que con el problema, con fines orientadores el objetivo general consistió en Determinar la influencia de la Gamificación en la adquisición de vocabulario inglés de estudiantes de un Instituto Superior, Surco, 2021, y los objetivos específicos: a) Determinar la influencia de la Gamificación en el hablar de estudiantes de un Instituto Superior, Surco, 2021, b) Determinar la influencia de la Gamificación en el escuchar de estudiantes de un Instituto Superior, Surco, 2021, c) Determinar la influencia de la Gamificación en el leer de estudiantes de un Instituto Superior, Surco, 2021.

Finalmente, al problema general se respondió con la hipótesis: La Gamificación influye en la adquisición de vocabulario inglés de estudiantes de un Instituto Superior, Surco, 2021 y las específicas: a) La Gamificación influye en el hablar de estudiantes de un Instituto Superior, Surco, 2021, b) La Gamificación influye en el escuchar de estudiantes de un Instituto Superior, Surco, 2021, c) La Gamificación influye en el leer de estudiantes de un Instituto Superior, Surco, 2021.

II. MARCO TEÓRICO

Se analizaron investigaciones a nivel nacional e internacional que guardaron relación con nuestra problemática de estudio como podemos citar en el contexto nacional investigaciones como las de Iquise y Rivera (2020) determinaron que su objetivo fuera analizar la importancia de la gamificación en los métodos de enseñanza y aprendizaje.

El enfoque de la investigación fue cualitativo y se logró trabajar con una muestra de 13 docentes a quienes se les aplicó un cuestionario abierto y cuyas respuestas fueron almacenadas en una ficha de análisis y procesadas mediante la técnica de análisis documental. Las conclusiones fueron: la gamificación ha adquirido trascendencia en el aspecto educativo influyendo de manera positiva en los aprendizajes y es de mucha utilidad para el docente y el estudiante, dado que genera una experiencia pedagógica mucha más atractiva.

También genera motivación, simplifica las actividades dificultosas y el progreso del estudiante es más significativo. Finalmente, exige que el docente planifique las estrategias didácticas y esté en constantes actualizaciones como plataformas, aplicaciones para poder desarrollar este tipo de experiencia aprendizaje. Interesa los resultados para el presente estudio porque apoya el supuesto teórico de la gamificación como técnica influyente en el proceso de aprendizaje de modo positivo y significativo, específicamente en la adquisición de vocabulario del idioma inglés.

Turín (2019), en su tesis el objetivo fue determinar la influencia que existe entre el vocabulario y el proceso lector en los estudiantes de sexto de primaria. Se asumió un enfoque cuantitativo, no experimental y su diseño correlacional causal. Se trabajó con una muestra de 182 estudiantes. Los resultados detectados con la prueba de correlación de Spearman $\rho=0.366$ y la significancia bilateral $=0.000 < 0.05$.

Ello permitió concluir que existe una correlación moderada entre los niveles de vocabulario y los niveles de lectura. Se evidenció que aquellos estudiantes que conocen poca cantidad de palabras obtienen bajos puntajes en comprensión

lectora. Esta tesis se relaciona con nuestra investigación puesto que una de las dimensiones de nuestra variable vocabulario es la capacidad lectora.

Correa (2020) en su tesis el objetivo fue demostrar la influencia de un programa basado en aprendizaje combinado en el vocabulario del idioma inglés. El enfoque de la investigación fue cuantitativo y su diseño cuasiexperimental. Trabajo con una muestra aleatoria dividida en dos grupos de 23 estudiantes cada uno. Para recoger los datos utilizó una prueba escrita, aplicándose para ello un test de vocabulario antes y después de finalizado el programa basado en aprendizaje combinado.

Los resultados obtuvieron una significación bilateral en la prueba T para muestras relacionadas de .000 menor a 0.05; por lo que de ello se demuestra que sí existe una influencia significativa del programa basado en aprendizaje combinado en el vocabulario del idioma inglés de los estudiantes universitarios. La relación que esta investigación guarda con la nuestra es que el programa utilizó dispositivos móviles. De allí que resulte interesante compararlo con nuestros resultados.

Mogrovejo y Mamani (2019) en el artículo, que resume su investigación, el objetivo fue lograr aprendizajes significativos del vocabulario inglés en estudiantes de educación secundaria de habla hispana mediante la aplicación de técnicas didácticas gamificadas. Se asumió un enfoque cuantitativo, preexperimental y transversal. Se utilizó dos grupos: control con 20 estudiantes y el experimental con 16, a quienes se les aplicó las técnicas didácticas durante 10 sesiones de aprendizaje.

Luego se comparó el pre test y el post test, de ambos grupos, las que midieron la competencia de hablar, escuchar y escribir. Los resultados evidenciaron que hubo una diferencia significativa en la evolución del grupo experimental puesto que el vocabulario inglés mejoró notablemente, desde la pre-prueba en la que obtuvieron un promedio de 11,1% hasta la post- prueba en la que alcanzaron un promedio de 99.1% de estudiantes con calificación aprobatoria. Se concluye que la Técnica Didácticas gamificadas proporciona un entorno diferente al aula tradicional, al aprovechar la televisión como medio de información,

comunicación y entretenimiento, con actividades de enseñanza muy intensas y con aprendizajes altamente significativos.

Laura, et col. (2020), realizaron una investigación cuyo objetivo fue determinar la percepción de Quizziz en la evaluación formativa de estudiantes de odontología, en el curso de inglés técnico. Asumieron un enfoque de investigación cuantitativo, nivel descriptivo y diseño no experimental. Emplearon una muestra de 80 estudiantes a quienes aplicaron una encuesta de tipo Likert. Los resultados identificaron que los estudiantes perciben un nivel alto de satisfacción respecto al uso Quizziz en el curso de inglés, ello por permitir un proceso de aprendizaje activo, colaborativo, y sobre todo altamente motivador en los procesos de retroalimentación. Por tanto, concluyeron que Quizziz influye significativamente en la evaluación formativa del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de odontología.

Laura, Robles, y Salamanca (2021), resumen en su artículo cuyo objetivo fue describir la percepción de Quizizz como parte del conectivismo en la educación superior de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann Tacna. El enfoque de la investigación fue cuantitativo, de nivel descriptivo y diseño no experimental. Se aplicó un cuestionario tipo Likert a una muestra de 168 estudiantes de idiomas extranjeros. Se concluye que los estudiantes perciben y creen que es relevante el uso de la plataforma Quizizz para el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés porque ello les permite participar de modo activo, dinámico y motivado. También porque mejora los procesos de retroalimentación y reflexión del autoaprendizaje.

Laura, Morales, Clavitea y Aza (2021) en su artículo resumieron su investigación de enfoque cuantitativo, nivel descriptivo y diseño preexperimental con pre y post test; el objetivo fue identificar el nivel de comprensión de textos en inglés con el contenido de la plataforma educativa "Aprendo en Casa". Se empleó como población una muestra de estudio a 17 estudiantes de secundaria. Luego del procesamiento y la comparación se concluyó que los estudiantes de segundo grado mejoraron su nivel de comprensión de textos en inglés con la plataforma Quizizz empleada en aprendo en casa. Este mejoramiento se dio en las

capacidades obtiene e infiere información. Asimismo, se cree que el contenido de Quizziz (imágenes, videos, frases, avatares, memes y clasificaciones) también motivan la capacidad de reflexionar sobre su aprendizaje debido a que el programa cuenta con juegos que ejercitan la retroalimentación instantánea

Zavala (2021), en su tesis formuló el objetivo de determinar la influencia del uso de Quizziz como estrategia didáctica de gamificación en las competencias del curso virtual de Historia de la Cultura. La investigación siguió una ruta de enfoque cuantitativo, nivel descriptivo y diseño cuasiexperimental. La muestra estuvo conformada por 46 estudiantes divididos en dos grupos, control y experimental respectivamente. A ellos se les aplicó un pre y post test. Luego de aplicar el programa se recogieron los datos obteniéndose los siguientes resultados: Quizziz influye significativamente en el aprendizaje de los estudiantes de modo general, así como en sus dimensiones conceptual, procedimental y actitudinal.

Huamán (2021), en su tesis formuló el objetivo de determinar la Influencia del uso de la herramienta Quizizz en el aprendizaje de las funciones reales (matemática). Asumió una investigación de enfoque cuantitativo, correlativo causal, diseño no experimental. Para medir las variables se utilizó un cuestionario para cada una. La muestra empleada la conformaron 45 estudiantes universitarios. El investigador concluyó que la herramienta Quizizz influye en el aprendizaje de la funcione reales (matemática), no obstante, de todos los casos correlacionados solo el 35.3% de la variable dependiente (funciones reales) se explica por la influencia de la variable independiente (Quizizz).

Del mismo modo internacionalmente, Rodríguez y Galeano (2017). En su tesis su objetivo fue demostrar la influencia de la gamificación, mediante el uso de un video juego, en el aumento de dominio de vocabulario y tiempos verbales en inglés. La investigación tuvo un diseño experimental. Se utilizó un amuestra de 74 estudiantes los cuales fueron divididos en dos, grupo experimental y control respectivamente. El instrumento empleado fue un test de vocabulario el se aplicó antes y después del programa. El resultado de la prueba $T=0,475$, y su significancia bilateral de $p=0,000$ lo que indica que la comparación muestra una diferencia significativa. Las conclusiones fueron: el uso del videojuego de modo gamificado incide positivamente en el aumento de dominio de vocabulario y el

dominio de tiempos verbales. Los autores finalizan corroborando que el uso de los juegos y dinámicas gamificadas aumentan las probabilidades de éxito de aprendizajes en el ámbito escolar. Esta investigación estudia las variables propuestas aquí. Además, sus conclusiones se relacionan directamente con la hipótesis asumida respecto a la gamificación.

Sánchez (2018), en su tesis planteo el objetivo de demostrar que la aplicación de la estrategia de gamificación mejora la adquisición de vocabulario del idioma inglés de nivel pre-intermedio de los estudiantes de la carrera de Odontología de la UDLA de Quito. La investigación fue de enfoque mixto y con diseño cuasi experimental. Se utilizó la encuesta y el análisis documental aplicándosele a una muestra de 60 estudiantes repartidos en dos grupos de 30, experimental y control, respectivamente. Los resultados descriptivos mostraron diferencias de medias entre los dos grupos en el postest 6,16 y 7,74; y en la prueba de hipótesis con la suma de rangos el valor $Z=4,650$ lo que indicó que la diferencia fue significativa ya que también el valor $p=0,00$. Se concluyó que con la aplicación de la estrategia de gamificación se obtuvo un progreso significativo en los estudiantes del grupo experimental, ya que desarrollaron su competencia léxica, mientras que en el grupo de control no se evidenciaron diferencias significativas en los resultados de aprendizaje. Esta investigación se relaciona con la nuestra dado que estudia las mismas variables. Y nuestros resultados servirán para corroborar estos hallazgos o contradecirlos.

García; García y Martín (2017) en la publicación de su artículo el objetivo fue demostrar la influencia del programa de intervención de aplicación práctica, basado en la gamificación, para mejorar la competencia escrita del inglés y la motivación de los alumnos. La investigación fue experimental y su diseño cuasiexperimental. Trabajaron con una muestra no probabilística de 66 estudiantes divididos en tres grupos: grupo A 23 estudiantes (experimental), grupo B 22 (control) y el grupo C 24 (control). A todos se les aplicó un pretest y un postest que medía la competencia escrita del idioma inglés. También se les aplicó un cuestionario para medir la motivación. Se observó que los resultados de los dos grupos experimentales, 0,04 del Grupo 1 y 0,029 del Grupo 2, resultó en ambos casos ser inferior a 0,05. Por ello se concluyó que los alumnos pertenecientes a

los grupos experimentales mostraron incrementos estadísticamente significativos frente a los alumnos del grupo de control en el grado de motivación hacia el estudio de la asignatura y en el nivel de competencia lingüística en comunicación escrita.

Cáceres (2021) en su tesis tuvo como objetivo proponer una estrategia de gamificación para mejorar la enseñanza del vocabulario inglés. La investigación fue cuantitativa, no experimental, transaccional y proyectiva. Se aplicó una encuesta a 120 estudiantes y 8 docentes. Los resultados indican que el 80% de los docentes tuvo una percepción favorable al uso de la gamificación. También, un 90% mejoraron su aprendizaje de inglés mostrando buen vocabulario en el speaking, writing, reading y listening. Concluye que la gamificación tiene un alto grado de incidencia, generando un impacto positivo en la comunidad estudiantil y docencia.

Baquero y Bernal (2019), se propuso demostrar que mediante una estrategia de videojuego se puede aumentar el nivel de vocabulario inglés de los estudiantes. La investigación es de enfoque cualitativo, de tipo exploratoria y descriptiva. Se aplicó los jugos de videos sobre una muestra de 80 estudiantes un cuestionario para medir antes y después el nivel de vocabulario en las diferentes capacidades: hablar, escuchar, leer. Asimismo, una ficha de análisis documental. Los resultados mostraron que hubo diferencias en los resultados con una tendencia a la mejoría. De ello concluyen que el uso de un videojuego (Minecraft ©) tuvo un efecto positivo al mejorar el nivel de lengua extranjera de los estudiantes.

Manangón y Uquillas (2021) resumen en su artículo titulado La gamificación en la enseñanza del inglés a nivel universitario por medio de Moodle y Articulate 360 sus hallazgos, para tal fin el objetivo fue identificar el uso de la gamificación para la enseñanza de inglés en contextos universitarios mediante las plataformas Moodle y Articulate 360. Metodológicamente siguieron un enfoque de investigación mixto, tipo descriptivo, diseño no experimental.

Aplicaron una encuesta semiestructurada a 25 estudiantes y 8 docentes de cuatro universidades diferentes. De los datos obtenidos y su procesamiento llegaron a la siguiente conclusión: La gamificación es poco utilizada como estrategia para la enseñanza del inglés, tanto por el profesor, como por el

estudiante. Hay una fuerte dependencia de los estudiantes al uso del diccionario durante sus clases de inglés. La mayoría de docentes cree que los programas gamificados mejorarían significativamente el aprendizaje del inglés debido a su capacidad altamente motivadora. Los estudiantes a pesar de no emplear las plataformas moodle y articulate, gran parte de ellos lo utiliza para realizar tareas complementarias en su aprendizaje del idioma inglés. Lo último es relevante para esta tesis, porque hace presuponer que el empleo de las plataformas gamificadas en buena parte cuenta con la predisposición del estudiante, además las ve como beneficiosa, para ser utilizada como herramienta didáctica en el aprendizaje del idioma inglés.

Postigo y Fuentes (2019), exponen en su artículo de resumen que realizaron una investigación de enfoque cualitativa, estudio de casos y de diseño emergente. Su objetivo fue comprender los procesos de aprendizaje de una lengua extranjera en el entorno de los eSports.

Trabajaron con una muestra de 28 personas entre 18 y 30 del sexo masculino que participan en los concursos de videos juegos Sports, en donde participan jugadores de diversos países. Se les aplicó entrevistas individuales y grupales. Y también se les tomó un conjunto de pruebas, basadas en los criterios del MCERL para medir su competencia oral y escrita de inglés. De la triangulación de los datos se obtuvo los siguientes resultados: El uso del video juego gamificado resulta un proceso de inmersión en la adquisición de una segunda lengua, dado que el empleo de palabras y oraciones de estructura simples cortas prioriza construir significados que atienden más la comunicación que la corrección idiomática debido a la acción e inmediatez comunicativa muy indispensables para obtener la victoria en el juego. Lo que prima es el uso funcional de la lengua más que su conocimiento en sí misma.

También se encontró que no existe correlación entre el dominio del aspecto oral y el escrito, es decir, que aquellos que presentan mayor dominio de la expresión oral en inglés también presenten mayor dominio en la comunicación escrita; ello está en función de la forma comunicativa que más emplee el participante del videojuego. Por lo tanto, se concluye que aquellas personas que presentan mayor nivel de juego también presentan mayor nivel de dominio del

inglés, en razón de que en niveles superiores de los videos juegos gamificados se exige más interacción y diálogo; así como mayor exposición y producción a la gramática, léxico y recursos pragmáticos. Y además la influencia de factores lingüísticos interculturales y culturales que ofrecen otros miembros que participan en la plataforma.

Martínez, Berenguer, Cabedo, Evangelio, López y Múrtula (2019). En su artículo de investigación mencionan que su objetivo fue mejorar el proceso de aprendizaje y motivar al alumnado del curso de regulación jurídico civil del turismo, por medio del juego utilizando la plataforma Quizziz. Realizaron una investigación de enfoque cuantitativa y de diseño preexperimental. Para medir y comparar los resultados de los grupos emplearon dos cuestionarios aplicados a tres grupos de 12, 23, y 24 respectivamente.

Los resultados fueron: que la mayoría (85%) de estudiantes percibió que la plataforma Quizziz mejora el proceso de aprendizaje del curso de regulación jurídico civil del turismo. Asimismo, la mayoría (75%) llega a lograr sus aprendizajes y esta cifra se incrementa cuando la motivación es estimulada con recompensas ofrecidas en la plataforma, haciendo que los estudiantes logren sus metas de aprendizaje. En conclusión, las dinámicas de Quizziz son potentes motivadores para mejorar los procesos de aprendizaje entre ellas la motivación.

Jordan (2021), en su tesis *Gamification strategy and the english learning vocabulary*, de enfoque cuantitativo con diseño cuasi experimental, se propuso el objetivo de demostrar la efectividad de la gamificación como estrategia en el aprendizaje del vocabulario inglés. Trabajó con una muestra de 73 estudiantes universitarios divididos en grupos de 36 y 37 estudiantes, control y experimental, respectivamente. Luego de aplicar, durante un mes el programa gamificado Duolingo, y luego recoger el dato se concluyó que la aplicación del mencionado programa mejora la adquisición del vocabulario en el idioma inglés, ello gracias al gran poder motivador que tiene la gamificación. Entre los elementos motivadores se encuentran los puntos que otorga la plataforma Duolingo.

El marco teórico que se expone a continuación, centra su atención en la manera como se adquiere el vocabulario de una segunda lengua (en adelante L2),

y de una lengua extranjera (LE). Para ello metodológicamente se procede de lo general a lo particular, es decir, a partir de la teoría general de la adquisición de la lengua, particularmente el inglés, las que se complementan con los avances neurocientíficos entorno a las dificultades del aprendizaje de una L2. Para finalmente, asumir una definición conceptual y operacional sobre la adquisición de vocabulario y sus respectivas dimensiones. Resalta, también, el estado del arte acerca de los métodos empleados para mejorar la adquisición del vocabulario. Además, la importancia del vocabulario en el desarrollo de la competencia comunicativa (escuchar, hablar, leer y escribir) muy enfatizada por diferentes autores (Cassany, 2000). Y también los factores asociados a esta adquisición, entre ellos el rol fundamental de la memoria.

La presente definición de gamificación por ser la más conveniente se toma de Gaitán (2019) quien sostiene que ella es una estrategia didáctica que consiste en utilizar las mecánicas y dinámicas de los videos juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje dentro del entorno escolar, con el único propósito de mejorar el desempeño de los estudiantes. esta utilización implica considerar los elementos y técnicas de los videos juegos.

Importante resulta, con la finalidad de comprender ampliamente el concepto agregar que la gamificación, hace ya mucho— desde la primera década de este siglo — ha venido aportando a la práctica pedagógica bajo la teoría de la diversión implícita en los videojuegos como resultado del avance de la tecnología web 2.0. Aunque tal como señalan algunos especialistas, el concepto está muy relacionado con las características presentes en el juego, no se puede confundir con el mismo. Ella presenta su esencia propia, mucho más cuando es aplicada en situaciones didácticamente formales, es decir como estrategias de aprendizaje en el aula escolar. De modo que no se vaya a caer en el infantilismo de creer que al aplicar la gamificación reducimos el trabajo docente a lo puramente lúdico (como algunos piensa o muchos vienen confundiendo). (Lee, Ceyhan, Jordan-Cooley y Sung, 2013; Rodríguez,2015)

Por otra parte, el concepto de gamificación tiene su origen en el mundo de los videojuegos. El término proviene de la palabra anglosajona “Game” que quiere decir juego, y fue acuñado por Pelling (2002) y su aplicación al campo pedagógico

es reciente. La gamificación, asociada al uso de la tecnología mediante los videos juegos, tiene el propósito de motivar al jugador principalmente con recompensas virtuales. Es precisamente, en la educación, que el objetivo sea llevar esta motivación (elementos y técnicas del juego) con la finalidad de mejorar los procesos de aprendizaje.

En consecuencia, comprender la gamificación es comprender el poder de la motivación. Al respecto, Rodríguez (2015) menciona que ella es un “proceso por el cual se aplican mecánicas y técnicas de diseño de juegos, para seducir y motivar a la audiencia en la consecución de ciertos objetivos”. “Gamificación es llevar las distintas mecánicas y técnicas que se encuentran en los juegos a contextos que no tienen nada que ver con ellos para tratar de resolver problemas reales”. “Gamificación es tratar de que se haga lo que no siempre apetece, usando para ello el juego” (p.9). Otra autora, sobresaliente en el tema es Kim (2015) quien la define como una herramienta poderosa capaz de influenciar en el comportamiento de la gente, captar su atención y hacer que estas alcancen sus objetivos.

Desde la teoría de la diversión se tiene como tesis central que la mente humana es una máquina de encajar patrones y esto le genera satisfacción y sensación de diversión a través de cuatro percepciones. La primera es intelectual, referida al conocimiento y capacidad de resolver problemas para obtener el control del juego. La segunda, es estética que consiste en saber apreciar la atracción del juego y su entorno. La tercera, reacción visceral relacionada con el dominio o destreza física de los controles y comandos del juego. Y la cuarta, la percepción de nuestra imagen, status social y relaciones de poder. Con todo esto, la teoría argumenta que se puede envolver al jugador en una experiencia de aprendizaje, para mostrarle lo que es capaz de hacer antes de que abandone el juego (Koster, 2005).

Otro sustento teórico es el clima emocional desde un enfoque neurocientífico, cuyos postulados mantienen coherencia con el anterior en relación a la teoría del juego y el aprendizaje. Explican los expertos que, a partir de técnicas modernas de resonancia magnética aplicadas a la observación cerebral,

han concluido que existe una relación causal entre las emociones y los procesos cognitivos (atención, memoria, creatividad, motivación, toma de decisiones y relaciones sociales. También los recuerdo y pensamientos). Ambos comparten redes neuronales que garantizan la supervivencia de los individuos. Sostienen que las emociones son reacciones fisiológicas que detectan placer o alteraciones perturbadoras de peligro. Cuando se suscita lo último, se sale huyendo sin razonar.

Aplicado al contexto escolar, cuando se genera un cambio corporal (emoción), junto a ella el cerebro crea percepciones conscientes (son los sentimientos), las cuales pueden influir positiva o negativamente en el aprendizaje. En pocas palabras, los procesos emocionales y cognitivos son complementarios. Cuando no se ofrece al estudiante un clima favorable o placentero estos procesos no se activan.

Mediante experimentos se ha demostrado que aquellos individuos que fueron expuestos a emociones positivas memorizaron mayor cantidad de palabras que aquellos que estuvieron expuestos a emociones negativas. Esto supuesto, son importantes para la investigación porque permiten argumentar que el uso de la gamificación (el cual produce clima positivo) ayudará a que los estudiantes incrementen su vocabulario de palabra en idioma inglés de manera significativa (Guillen, 2019).

De manera casi general gran parte de los especialistas—dentro del campo educativo—han coincidido en dimensionar a la gamificación en tres elementos fundamentales. Ellos son las dinámicas, las mecánicas y los componentes (Werbach, 2012; Gaitán, 2019).

Las dinámicas están conformadas por elementos que dan impulso a la realización del juego y permiten captar el interés y atención del estudiante. Especialistas como Werbach (2012) mencionan que son los conceptos implícitos de la estructura del juego. Para Gaitán (2013) la función de las dinámicas es plantearse objetivos, elevar el grado de compromisos individual o grupal para poder resolver los problemas presentados en el juego (Kaap, 2012; Santamaría, 2014).

En síntesis, se puede decir que las dinámicas son los efectos, deseos y motivación que el juego genera en el participante y promueve que este el logré alcanzar sus objetivos. Las dinámicas empleadas son: emociones (curiosidad, competitividad, frustración, felicidad); narrativa (historias continuadas); progresión (evolución y desarrollo del jugador); relaciones (interacciones sociales, compañerismo, altruismo, status); restricciones (limitaciones).

Las mecánicas son los elementos que permiten al jugador visualizar sus progresos. Ellas están centradas en la búsqueda de recompensas. Tienen una peculiaridad retroalimentadora que hace buscar el deseo de superación, mediante el logro del aumento de la atención, la concentración, y la dedicación. Entre las mecánicas más empleadas están: los desafíos (tareas que implican esfuerzo, que supone un reto); competición (perder o ganar contra uno mismo u otros); retroalimentación, recompensas (beneficios por logros); transacciones (comercio entre jugadores) (Olivia,2016).

Los componentes son los elementos concretos de las dinámicas y mecánicas que satisfacen las necesidades de los jugadores. Ellos son: Los logros, puntos, rankings, niveles, equipos, clasificaciones, los regalos, insignias.

La gamificación cobra importancia porque ella dentro del contexto escolar resulta una herramienta muy potente puesto que despierta el interés y mantiene activo a los estudiantes durante el proceso enseñanza aprendizaje, mediante las mecánicas y dinámicas de juego, logrando que las actividades tradicionales de enseñanza-aprendizaje sean atractivas. Para Gaitán (2013), esta es un método que consiste en trasladar los mecanismos de los juegos a los procesos de enseñanza aprendizaje en la escuela con la finalidad de motivar a los estudiantes para obtener mejores resultados.

Diversos estudios han reconocido la importancia de la gamificación como un factor motivador en el aprendizaje de estudiantes, tanto a nivel escolar como superior (Hammer y Lee, 2011; Dehghanzadeh, 2020). Se argumenta, dado que los aplicativos gamificados se basa en el juego, son estos los que aumentan el nivele motivador mediante ensayo y error (Lam,2019).

Tratándose de la adquisición de nuevo vocabulario, estos procesos de ensayo y error exigen repetidas veces de una experiencia, en promedio doce (Lam,

2019, Samet, 2018). Sin embargo, es de notar que entre los aplicativos hay diferencias entre estos juegos y últimamente, — Gualingo Kahoot, Fling the Teacher, Jeopardy"— Quizziz ha mostrado mayor ventaja sobre todos en áreas de la comprensión lectora cuya incidencia mayor ha sido en el nivel inferencia (Priyanti, *et col*, 2019; Basuki y Hidayat, 2019).

De ello resulta interesante que esta explicación se deba a que Quizziz cuenta con el elemento retroalimentador de manera inmediata y cuyas mecánicas de incentivo y premios resultan de gran poder motivador, para repetir la experiencia planteada como un reto no aburrido para el estudiante (Munuyandi, 2021; Handoko, *et col.*, 2020). También Waer, (2020) halló que la aplicación Quizziz resulta ser fuertemente motivador en el aprendizaje de vocabulario en ELE, específicamente en la adquisición de vocabulario.

En su estudio sistemático, Dehghanzadeh, (2020), identificó que el vocabulario, pronunciación, la gramática; motivación y la retroalimentación de una L2 son los que más se ha interesado en relación con la gamificación y en los que se ha reportado resultados favorables; no obstante, entre los limitantes para su uso por parte del profesorado está el dominio de la tecnología y la falta de recursos tecnológicos; no obstante, de ello, en donde se ha podido lograr la aplicación de la gamificación, esta ha demostrado su superioridad frente a la enseñanza tradicional. Finalmente, y de modo insistente, se ha repetido que el vocabulario es un factor muy importante para el aprendizaje de las habilidades de inglés: hablar, escuchar, leer y escribir (Schmitt, 2007; Abrams y Walsh, 2014; Boyinbode, 2018; Dewi, 2020).

Y un modo de adquirirlo de manera natural es mediante la experiencia del juego, cuyos elementos son motivadores, y en combinación con la tecnología se plasma en la gamificación mediante aplicativos como Quizziz.

Quizziz es un aplicativo virtual de empleo didáctico en muchos países, y en la actualidad ha venido desplazando a otros aplicativos como Kahoot, Gualingo y más. Entre sus características están: Es gratuito, los usuarios solo tienen que crear su cuenta. En caso no deseen tener cuenta, solo tienen que entrar con el link que crea la profesora. Otra ventaja es no necesita instalar otra aplicación, y puede utilizarse desde los smartphones. Presenta tres opciones de juego: directo, para

hacer tareas y de manera individual. Pueden insertarse imágenes personalizadas las cuales son utilizadas en su sistema retroalimentador (devolver una carita u otro para validar la respuesta). Permite que los estudiantes revisen sus respuestas. El informe que brinda es completo y puede brindársele al estudiante de forma inmediata en formato PDF. Clasifica a los estudiantes de acuerdo a su puntaje obtenido. Organiza los contenidos. Y presenta un conjunto de dinámicas, mecánicas y componentes potencialmente motivadoras como los Live gama que otorgan puntos de fama para cumplir los retos.

El vocabulario se define como el aprendizaje de palabras, frases de un idioma o unidades lingüísticas con intención comunicativa que poseen significado, y que conforman el repertorio léxico de un individuo, aptas para ser puestas en actuación durante diferentes situaciones comunicativas que impliquen las habilidades de hablar, leer, escuchar y escribir de modo competente. Es de necesidad aclarar que hay dos tipos de vocabulario: Pasivo y activo. En el primero se consideran aquellas palabras que se adquirieron y no se usan cotidianamente y que luego son olvidadas. Mientras que las segundas, son aquellas que se usan con mucha frecuencia (Schmitt, 2000).

Las teorías que sustentan la adquisición de vocabulario en segundas lenguas, se pueden asumir desde un enfoque general de la adquisición del lenguaje. Por tanto, hablar de la adquisición del vocabulario, es hablar de manera general de la adquisición de la lengua, dado que, por experiencia cotidiana, también empírica y científica, el habla de los individuos se va adquiriendo en etapas tempranas mediante la adquisición de palabras. Este proceso ha sido explicado básicamente por dos teorías fundamentales.

Cada una de ellas tributarias al paradigma epistemológico del momento: positivismo e interpretativo, cuyos enfoques son el conductismo y constructivismo, y de las cuales se han propuesto diferentes métodos de aprendizaje de lenguas. Sus diferencias están en las concesiones a los factores que intervienen en este proceso. Por ejemplo: los mecanismos innatos, ambientales, motivacionales, metodológicos, características individuales, y otros. Veamos a continuación estas teorías.

La teoría ambientalista. Esta teoría se caracteriza por afirmar que los estímulos externos son más importantes que las cuestiones innatas. Por ejemplo, las experiencias educativas. En este sentido, los estímulos resultan más poderosos en el aprendizaje de conductas que una capacidad innata. Como se observa, la base psicológica de esta teoría es el conductismo. Esta psicología sostiene que las personas son tabulas rasas al nacer, y que es el aprendizaje a base de estímulos y respuestas que ofrece el medio ambiente, lo que construye su desarrollo e historia. Bajo este marco, el lenguaje es una conducta verbal adquirida en el ambiente mediante estímulos y respuestas.

Se ha explicado, bajo esa teoría, que los niños aprenden hablar imitando a los adultos. En un inicio con cantidades limitadas de palabras y luego con mayor cantidad y de modo más sistematizado. Además, la conducta verbal puede ser controlada mediante premios y castigos. De modo que, si el niño aprende una palabra, y esta es premiada, entonces la palabra tiende a mantenerse o incrementar el deseo de aprender otras. Por el contrario, si no recibe refuerzo positivo, se castiga, entonces la adquisición de palabras se inhibe causando que una palabra aprendida puede desaparecer o ser olvidada (Skinner, 1957).

En resumidas cuentas, los supuestos teóricos del conductismo resultan siendo una explicación empirista del funcionamiento de la mente, pues llega a la conclusión que la adquisición del lenguaje es un hábito que se forma en base a imitación de modelos hablantes—los primeros son los padres en el seno del hogar, luego conforme al desarrollo habrá otros modelos, por ejemplo, en la escuela— se salta con ello los procesos cognitivos. Un método de aprendizaje de lenguas formulado a partir de esta teoría fue el audio lingual, del cual se hablará más adelante.

La teoría innatista. Antagónica a la teoría anterior están los postulados de Chomsky (1964). Quien apoyado en una filosofía racionalista y enfoque constructivista considera que el lenguaje es una capacidad innata. Explica que todos los individuos venimos diseñados para poder hablar. En el cerebro debe haber una caja negra, es decir, unas estructuras específicas relacionadas con la capacidad del habla, cuya característica esencial es de carácter creativa la cual le permite generar el lenguaje. Chomsky, argumenta que su teoría queda

demostrada con la adquisición natural de la sintaxis, explicando que al niño nadie le enseñó a formar oraciones o textos lógicamente estructurados nivel sintáctico y morfológico.

Pero ¿cuáles son esas estructuras innatas que hay en la caja negra que insinúa Chomsky? Afirma el autor, que estas son las categorías sintácticas (sujeto, predicado, objeto), además los rasgos fonológicos distintivos. Todos ellos constituyen una gramática universal innata, de orden genético. Común a todas las personas independientemente del idioma que hablen. Es imposible, decía, hablar a partir solo de la imitación los “input” recibidos porque este es insuficiente. El ser humano es un procesador de información, entonces recibir un input y procesarlo, como hacen los niños de modo rápido, produce muchos errores (agramaticalidades y equivocaciones).

En suma, la adquisición de la lengua es un acto generativo posibilitado por la capacidad innata de las personas que llevan dentro desde el momento de nacer. Trasladando estos supuestos, muy acogidos por especialistas como Krashen (1985), quien formuló de manera específica una teoría de adquisición y aprendizaje de segundas lenguas llamada natural o monitorización.

Se explica por medio de esta, que una de las formas de adquisición de una lengua es de manera inconsciente, básicamente los aspectos gramaticales, de allí que luego implica poner atención a los significados, puesto que las estructuras sintácticas son innatas y universales. A esta forma Krashen (1985) la llamo hipótesis de la adquisición-aprendizaje. Complementa su idea, con la hipótesis del input, cuyo supuesto es que se aprende una lengua a partir de lo que se oye, se lee y se entiende. De allí que señale que los modelos (profesores o mediadores) transmitan input de calidad.

Estos supuestos teóricos resultan de interés para la presente investigación porque enfatiza el aprendizaje del vocabulario como factor de prioridad para adquirir una segunda lengua, puesto que aspectos gramaticales de orden sintáctico se aprenden de modo natural. Sin embargo, conviene complementar estas ideas con los aportes de la neurociencia sobre la adquisición del vocabulario. La hipótesis de la capacidad innata del lenguaje, propuesta por Chomsky, en la actualidad viene siendo corroborada por la neurociencia.

Así, estos mediante técnicas modernas de observaciones tomográficas al cerebro, vienen concluyendo que en el cerebro existen distintas zonas relacionadas con el lenguaje. Respecto a la gramática (sintaxis, morfología, también el acento) y el vocabulario describen que, el aprendizaje del primero es una capacidad básicamente determinada por un periodo sensible (edad cronológica entre 0 a 3 años). Es en ese momento que el cerebro está en plenitud para aprender, estimulado por el medio, las estructuras gramaticales del lenguaje. También para interiorizar de modo más perfecto el acento de la LE a aprender. Sostienen que pasado este periodo cronológico aprender las cuestiones gramaticales y de acento se conviertan un proceso más complejo. De allí, que las personas que aprenden inglés en edades adolescente o adultas le resulta complicado (Blakemore y Firth, 2016).

En consecuencia, se podría concluir que esta sea una de las razones de que lo estudiantes presenten errores de orden gramaticales en las diferentes habilidades de la competencia en inglés. Por ejemplo, en hablar y escribir. Cosa contraria sucede con el vocabulario y lo semántico (significado de las palabras). Según las autoras neurocientíficas, afirman que estos aspectos se pueden aprender a cualquier edad. Esta hipótesis contradice, algunos supuestos metodológicos de una L2 que afirman que aprender vocabulario en inglés es un proceso demasiado complejo. Se presume aquí, que más bien estas dificultades obedecen a factores de orden motivacionales y pedagógicamente metodológicos. De allí que se pretenda superarlos con el uso de la gamificación.

En síntesis, el aprendizaje de la lengua materna y una L2 son similares y su proceso de adquisición queda sostenido por la capacidad innata que tienen las personas, pero a su vez reforzadas por la situación y el contexto. Además, se afirma que la gramática, el acento y la morfología son más fáciles de adquirir hasta los tres años, resultando ser procesos inconscientes a partir de la interacción con el exterior; mientras que el vocabulario y significado de las palabras son procesos que pueden aprender durante toda la vida sin mayor complejidad. En consecuencia, se asumen las dos teorías que convergen en la teoría de Krashen y se complementan con las explicaciones neurocientíficas.

Entonces, si las neurocientíficas citadas suponen que el aprendizaje del vocabulario es un proceso que se puede aprender a cualquier edad sin mayor complejidad ¿Cuáles son los factores que dificultan su adquisición? Se ha adelantado que probablemente sean motivacionales y pedagógicamente metodológicos.

Pues bien, diversas investigaciones han concluido que la adquisición del vocabulario de una L2 es parecida al de la lengua materna (Carter y Mc Carthy, 1987). Así se cree que esto se basan factores afectivos, psicológico y ocupacionales. Metodológicamente, y de manera tradicional, esta adquisición se hacía mediante la repetición de listados que el estudiante memorizaba y terminaba interiorizando.

En la actualidad, y teniendo como base la teoría de Krashen (1985), la adquisición de vocabulario se hace mediante el uso de la lengua en situaciones reales o por lo menos simulaciones de contextos asociando experiencias con palabras —nos referimos al enfoque comunicativo o métodos por tareas. Estas tramas, donde se considera el conocimiento y experiencia previa del estudiante, ayudan a una mejor organización mental del vocabulario, siempre que se considere el aprendizaje como un juego intelectual.

Sin embargo, ese aprender como jugando, ha de ser divertido, para que la participación de la memoria como factor fijador de las palabras adquiridas sea efectivo y duradero, por no decir significativo. De allí que una manera de ayudar a los estudiantes a incrementar su vocabulario es activando los engranajes asociativos de la memoria. No obstante, se advierte que esta actividad es personal y un tanto compleja.

En consecuencia, cada estudiante suele desarrollar sus propias técnicas para memorizar las palabras en función a su bagaje cultural, intelectual, afectivo y experiencial. En este marco, la tarea del profesor debe ser fortalecer estos lazos asociativos de memorización por medio del juego (Terrel, 1986). Es a partir de aquí que la idea de utilizar la gamificación como estrategia y oportunidad didáctica para incrementar el vocabulario de los estudiantes se convirtió en hipótesis y propósito de esta investigación

Dimensiones de la adquisición del vocabulario. Se ha mencionado líneas arriba que la importancia de la adquisición de vocabulario está relacionada con la competencia comunicativa. Por tanto, para fines de la tesis se tomará como dimensiones las cuatro capacidades comunicativas que son: hablar, leer, escuchar y escribir. Dos de comprensión, y dos de producción (Cassany 2000).

No se debe pasar por alto la importancia del vocabulario; puesto que arriba, en la realidad, investigadores peruanos observaron que gran parte de los niveles bajos de las competencias de inglés se relacionan con la pobreza de vocabulario. De allí que la relevancia de la adquisición del vocabulario para el dominio de una L2 radica en el valor que tiene para poder comunicarse con efectividad, tanto de manera oral como escrita. Así hablar en una L2 implica poseer de un repertorio amplio de vocablos en la lengua meta para poder producir mensajes claros y precisos. También, para comprender los textos que escritos y orales. Del mismo modo, cuando escribimos.

En ese sentido, conocer variedad de palabras posibilita comprender y explicar nuestras ideas o deseos; hablar de modo fluido y pronunciar lo mejor que se pueda. Es importante, porque abarca aspectos fonológicos/ grafémico, morfológicos, sintácticos y semánticos de un elemento léxico. Al respecto, Paul Nation (2000), afirma que la adquisición de vocabulario es relevante porque permite tener un conocimiento mínimo de una lengua. No obstante, aclara el principal problema con la enseñanza de vocabulario es que solo unas pocas palabras y una pequeña parte de lo que se requiere para saber una palabra se puede manejar en cualquier momento.

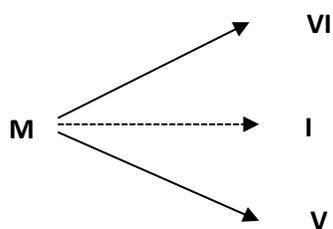
III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

Este trabajo de investigación es de tipo básico porque indagó nuevo conocimiento sin ningún afán aplicativo (Ñaupas, et. al., 2018). Aunque conviene precisar que aquí se buscó incrementar y profundizar las teorías sobre un conocimiento ya existente (Carrasco, 2013). Por lo que, con evidencia empírica se contribuyó a la

amplitud de la construcción del corpus teórico sobre la influencia de la gamificación en el campo educativo, específicamente en la adquisición de vocabulario de inglés.

Además, se optó por un diseño no experimental dado que las variables gamificación y adquisición de vocabulario no estuvieron sometidas a manipulación y control; los datos fueron recogidos y analizados en un contexto y condición natural. En lo referido al nivel de la investigación se eligió la correlativa causal con alcance explicativo. Con esto se determinó encontrar la dependencia entre las variables gamificación y adquisición de vocabulario. Asimismo, se tomó la decisión de recoger los datos en un solo momento durante el año 2021, así que la investigación fue de corte transeccional. (Hernández y Mendoza, 2018).



M: Estudiantes

VI: La gamificación

VD: Adquisición de vocabulario 2021

I: Influencia entre ambas variables

Queda por mencionar que el enfoque asumido aquí fue el cuantitativo. Ello en correspondencia con los tipos de investigación indicados líneas arriba. Este enfoque se caracterizó básicamente por seguir una secuencia ordenada de pasos para obtener datos que luego se tradujeron a números con la finalidad de contrastar la hipótesis mediante coeficientes estadísticos (Hernández y Mendoza, 2018). Finalmente, el método a utilizado fue el hipotético deductivo, ya que se partió del planteamiento de una hipótesis general en la que se afirmó la influencia de la variable gamificación en la variable adquisición de vocabulario.

3.2 Variables y operacionalización

Variable 1. La gamificación

Es una estrategia didáctica que consiste en utilizar las mecánicas, dinámicas estéticas de los video juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje dentro del entorno escolar, con el único propósito de mejorar el desempeño de los estudiantes. Esta utilización implica considerar los elementos y técnicas de los videos juegos. Gaitán (2019).

La operacionalización, proceso que consiste en transformar lo conceptual en objeto concreto posible de ser observado y medible (Arias, 2016, p.62), se realizó descomponiendo la variable en tres dimensiones: mecánicas, dinámicas y componentes. Cada una de ellas con sus respectivos indicadores los cuales quedaron estructurados en un cuestionario tipo Likert compuesto por 20 ítems, con cinco índices de valoración: siempre (5 puntos), casi siempre (4), a veces (3 puntos), casi nunca (2), y nunca (1punto). Y además con 3 niveles de categorización: alto, medio y bajo. Este cuestionario fue aplicado de modo virtual empleando el formulario Google Drive de manera individual y aceptando un solo envío a los participantes de la investigación

Variable 2. Adquisición de vocabulario

Es el aprendizaje de palabras, frases de un idioma o unidades lingüísticas con intención comunicativa que poseen significado, y que conforman el repertorio léxico de un individuo, aptas para ser puestas en actuación durante diferentes situaciones comunicativas que impliquen las habilidades de hablar, leer, escuchar y escribir de modo competente. (Schmitt, 2000).

Operacionalmente la adquisición de vocabulario se realizó mediante la segmentación en tres dimensiones que son: hablar, escuchar y leer; las cuales respondieron a diferentes situaciones comunicativas en la que se pudo observar y medir el uso del vocabulario según la actuación de los estudiantes. Cada dimensión con sus indicadores como la fluidez, pronunciación, amplitud léxica; la comprensión e interpretación; recuperación, inferencia e interpretación,

respectivamente. Todo ello estructurado en prueba objetiva compuesta por 20 ítems, con dos opciones de valoración: correcto e incorrecto cuyos resultados totales se calificaron en escala vigesimal, los cuales luego se categorizaron en 3 niveles de medición ordinal: inicio, proceso y logro alcanzado.

3.3 Población, muestra y muestreo

La población es definida como un conjunto finito de elementos con características comunes a quienes luego se les generalizará los resultados de la investigación (Arias, 2016). En el presente estudio ella estuvo constituida por los 70 estudiantes del III ciclo de gastronomía del Instituto Superior, Surco, 2021

Ahora, según Arias (2016) la muestra se define como un subconjunto de la población la cual debe ser representativa y presentar las mismas características de la población. Dado que la población presenta un tamaño accesible de ser estudiado en su totalidad se decidió tomarla como muestra a toda ella, los 70 estudiantes que conforman el III ciclo de gastronomía, cuyas características de edad promedio es 20 años, son de ambos sexos y provienen de sectores sociales similares de condiciones económicas y socioculturales. Por lo tanto, la población es de carácter censal.

3.4 Técnicas e instrumento de recolección de datos

El procedimiento de la recolección de datos de la variable gamificación se hizo utilizando la técnica de la encuesta, la cual consistió en obtener información de los sujetos de estudio mediante preguntas que aluden o recogen datos brindados por ellos mismos (Arias, 2016, p.72). Para ello se adaptó un cuestionario escrito tipo Likert cuyo autor es Miranda (2020). Es de respuestas cerradas; compuesto por 20 ítems, con cinco índices de valoración: siempre (5 puntos), casi siempre (4), a veces (3 puntos), casi nunca (2), y nunca (1 punto). Y además con 3 niveles de categorización: alto, medio y bajo.

Este cuestionario fue aplicado en un solo momento y de manera individual a los participantes de la investigación. Seguidamente, con fines de seguridad se

procedió a validar su contenido solicitando la colaboración de tres jueces expertos en el tema, quienes consideraron unánimemente apto el instrumento para ser utilizado. También, se sometió el instrumento a la prueba de pilotaje empleando el coeficiente de alfa de Cronbach. Para ello se empleó un grupo diferente de 20 estudiantes, pero un grupo similar a la muestra extraído del mismo instituto. El valor del coeficiente, arrojó un valor de 0,99. Por lo que se consideró que el cuestionario altamente confiable.

Los datos de la variable adquisición de vocabulario, se recogieron empleando la técnica de evaluación. Esta consistió en medir y registrar información sistemáticamente de cualquier hecho o fenómeno de modo directo mediante la vista (Arias, 2017, p.69).

Ello se plasmó en un test de inglés conformada por 20 ítems, con valoración dicotómica: correcto incorrecto cuyos resultados totales, del estudiante, se puntuó en escala vigesimal, los cuales luego se categorizaron en 3 niveles de medición ordinal: inicio, proceso y logro alcanzado. Al igual que el instrumento anterior, también fue sometido a la validez del contenido y confiabilidad. Para este último requisito se procedió a emplear la prueba de Kuder-Richardson en el mismo grupo de estudiantes, el resultado arrojado fue de 8,73 el cual también se consideró confiable. Finalmente, respecto a los jueces al igual que el anterior dieron por altamente válido el contenido.

3.5 Procedimientos

El presente proyecto consignó dos procedimientos. El primero referido a la gestión, el cual consistirá en solicitar el apoyo y autorización de la organización en donde se realizará el proyecto. Para ello se le remitió la carta protocolar suscrita a la universidad César Vallejo. Asimismo, una vez obtenido el consentimiento para aplicación de proyecto de tesis se comenzó a aplicar las fases de la investigación que de acuerdo a Hernández y Mendoza (2018) sus pasos básicos son: planteamiento del problema, revisión de la literatura, elaboración de hipótesis y definición de variables, recolección de los datos, análisis de datos, elaboración del reporte de resultados.

3.6 Métodos de análisis de datos

Para el análisis estadístico, por ser una investigación se aplicó los dos tipos de estadísticas: la descriptiva y la inferencial. La primera se utilizó para ordenar los datos en tablas de frecuencias, comparar promedios, desviación estándar y observar la variabilidad de los datos.

En la segunda, para determinar la distribución normal de los datos se empleó la prueba de normalidad de Kolmogorov por trabajar con un grupo mayor de 50 casos. Una vez identificado que la variable no mostró distribución normal, se procedió a determinar el uso de la prueba Chi cuadrado y la regresión logística ordinal con la finalidad de conocer los estimadores variabilidad según el índice de Nagelkerke; también la significatividad de la asociación de las variables con la puntuación Wald, así como evaluar el nivel de predicción de la variable gamificación, esto con el coeficiente de estimación. Todos los datos se procesaron en Excell para ordenar y codificar los datos y SPSS26 obtener las correlaciones y valores de regresión y gráficos.

3.7 Aspectos éticos

Dos son los aspectos éticos que se tuvieron en cuenta. El primero el consentimiento y la confidencia de los datos de los participantes. El segundo es la originalidad de la producción de esta investigación: tanto en lo escrito, como en el respeto por las ideas de los autores citados. Con ello se evitó el plagio de derecho de autor, asumiendo una postura ética que deriva en la honestidad y responsabilidad de la investigadora.

IV. RESULTADOS

Se presentan los resultados estadísticos considerando la parte descriptiva y la parte inferencial. Esta última es la que permite que la contrastación de hipótesis. Sin embargo, previa a ella también se presenta los resultados de la prueba de distribución normal de Kolmogorov, la cual fue de suma importancia

para determinar el uso de la prueba Chi cuadrado en el proceso de contrastación de hipótesis.

4.1. Resultados descriptivos

Tabla 1

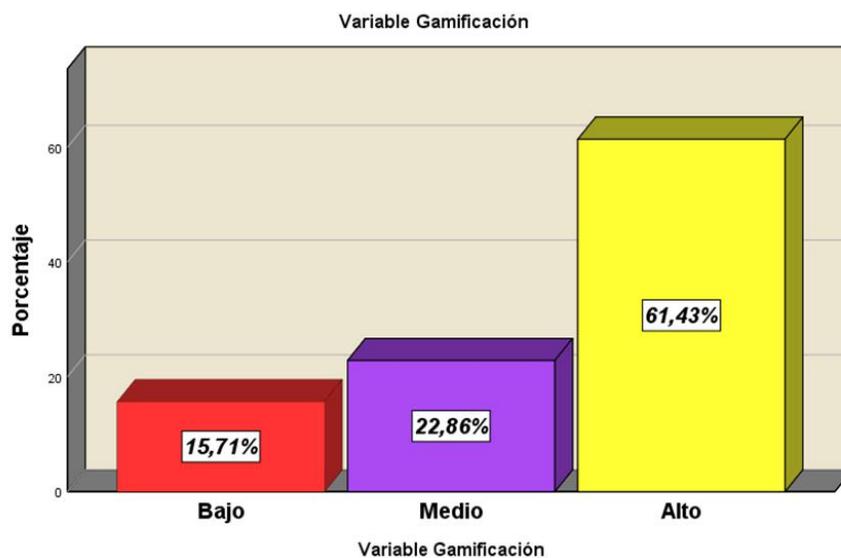
Niveles de Gamificación de los Estudiantes de Inglés de un Instituto Superior, Surco, 2021

Nivel	Gamificación	
	N	%
Alto	43	61,43
Medio	16	22,56
Bajo	11	15,71
Total	70	100

Fuente: matriz de cuestionario de gamificación de puntajes procesados

Figura 1

Distribución de Niveles de Gamificación de los Estudiantes de Inglés de un



La tabla 1 permite apreciar la distribución de los estudiantes por niveles según los puntajes que obtuvieron en el cuestionario. 61,43% de estudiantes se ubicó en el nivel alto. Otra proporción de 23,56% ocupó el nivel medio, mientras que un 15,71% de estudiantes se ubicó en el nivel bajo. A partir de los datos observados y descritos se concluye que los estudiantes alcanzaron un nivel alto de gamificación.

Se interpreta que la mayoría de estudiantes al utilizar consideran siempre las dinámicas, mecánicas y componentes de la plataforma Quizziz, manifestando emociones de alegría, estado de progreso, sentimientos de competencia, desafíos, y deseos de recompensas por las insignias, misiones y puntos otorgados por la plataforma.

Tabla 2

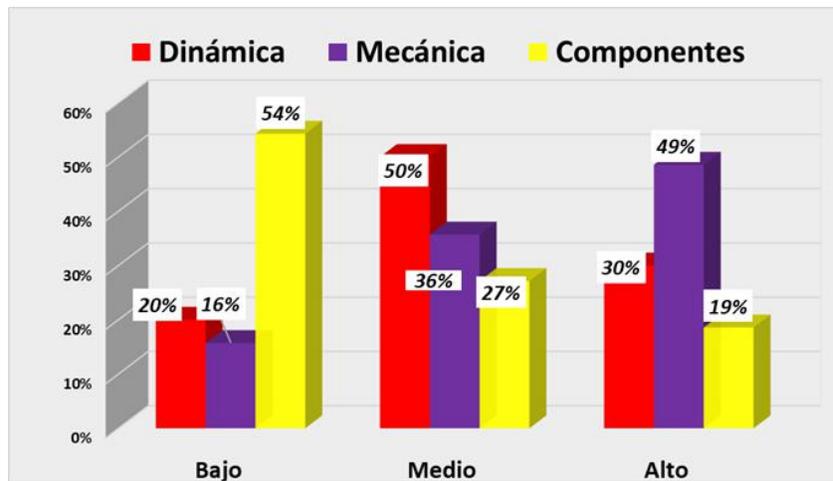
Niveles de Gamificación, según Dimensiones de Estudiantes de Inglés de un Instituto Superior, Surco, 2021

Dimensiones	Niveles	Frecuencia (fi)	Porcentaje válido (%)
Dinámicas	Bajo	14	20%
	Medio	35	50%
	Alto	21	30%
Mecánica	Bajo	11	16%
	Medio	25	36%
	Alto	34	49%
Componentes	Bajo	38	54%
	Medio	19	27%
	Alto	13	19%

Fuente: matriz de cuestionario de gamificación de puntajes procesados

Figura 2

Distribución de Niveles de Gamificación, según Dimensiones de Estudiantes de Inglés de un Instituto Superior, Surco, 2021



Tanto en la tabla 2 como en la figura 2, se observa que, en la dimensión dinámicas, el 50% de los estudiantes se ubicó en un nivel medio. Otro 30% ocupó el nivel alto, mientras que un 20% de estudiantes se quedó en el nivel bajo.

En dimensión mecánicas, 49% de estudiantes manifestó un nivel alto, mientras que el 36% ocupó el nivel medio, y solo un 16% de estudiantes ocupó el nivel bajo. Respecto a la dimensión componentes un 54% de estudiantes se ubicó en un nivel alto, mientras que el 27% de estudiantes ocupó el 27%, y el nivel bajo fue ocupado solo por un 19%. Se concluye que la dimensión componentes fue la que obtuvo mayor proporción de estudiantes en el nivel alto. Le sigue la dimensión mecánica, y luego las

dinámicas. Se interpreta que gran proporción de los estudiantes al momento de utilizar la plataforma Quizizz durante el desarrollo de las actividades de inglés se centra por lo general en la obtención de los premios lo cual por lo general lo conllevan a cumplir con las tareas asignadas.

Tabla 3

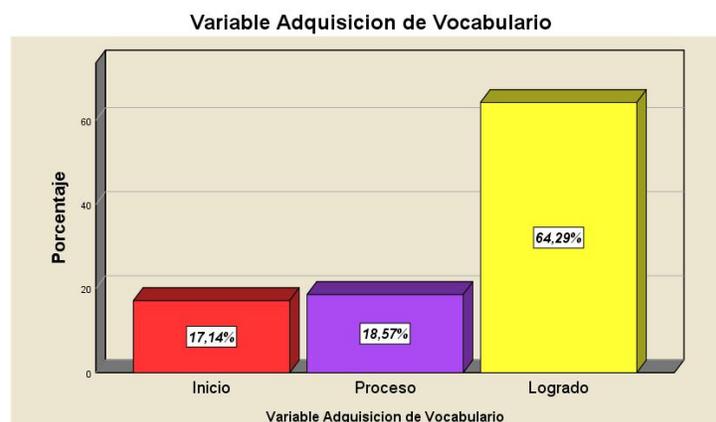
Niveles de Adquisición de Vocabulario de los Estudiantes de Inglés de un Instituto Superior, Surco, 2021

NIVEL	Adquisición de vocabulario	
	N	%
Logro	46	64.29
Proceso	13	18,57
Inicio	11	17,14
TOTAL	70	100

Fuente: Matriz de prueba de adquisición de vocabulario de puntajes procesados

Figura 3

Distribución de Niveles de Adquisición de Vocabulario de los Estudiantes de inglés de Un Instituto Superior, Surco, 2021



La tabla permite observar la manera como se han distribuido en los niveles de logro los estudiantes según su puntaje obtenido en la prueba de adquisición de vocabulario. EL 66,29% de los estudiantes alcanzó el nivel logrado. Otro 18,57% se ubicó en el nivel proceso, mientras que solo un 17,14% ocupó el nivel inicio.

Se concluye que la mayor parte de los estudiantes poseen un nivel logrado de vocabulario. Además, la tendencia es seguir ocupando dicho nivel.

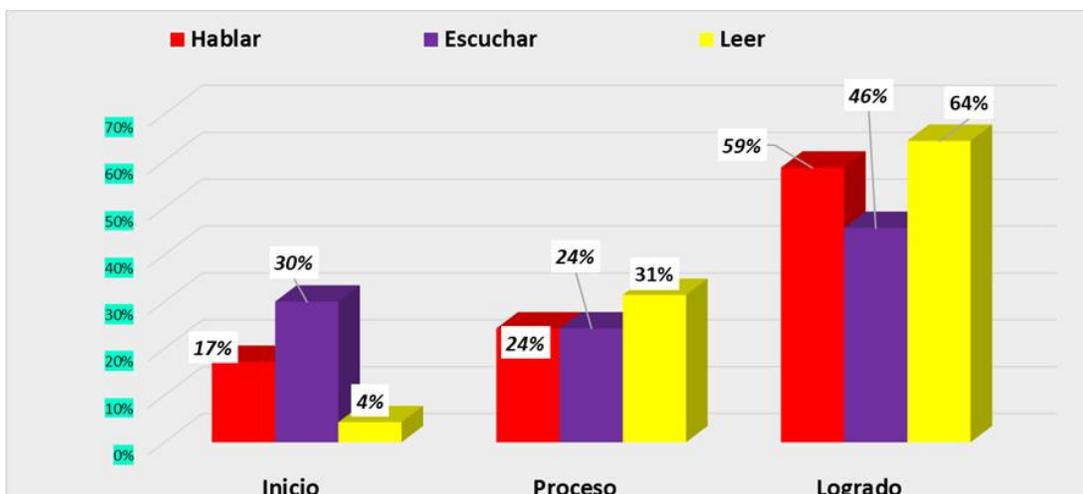
Tabla 4

Niveles de Adquisición de Vocabulario por Dimensiones de los Estudiantes de Inglés de un Instituto Superior, Surco, 2021.

Dimensiones	Niveles	Frecuencia (fi)	Porcentaje válido (%)
Hablar	Inicio	12	17%
	Proceso	17	24%
	Logrado	41	59%
Escuchar	Inicio	21	30%
	Proceso	17	24%
	Logrado	32	46%
Leer	Inicio	3	4%
	Proceso	22	31%
	Logrado	45	64%

Figura 4

Distribución de los Niveles de Adquisición de Vocabulario por Dimensiones de los Estudiantes de Inglés de un Instituto Superior, Surco, 2021.



se observa que en la dimensión hablar los estudiantes se han distribuido de la siguiente manera. 59% de ellos han ocupado el nivel logrado, otro 24% ocupa el nivel proceso y un 17% de estudiantes se ubicó en el nivel inicio.

En lo que respecta a la dimensión escuchar, 46% de los estudiantes han alcanzado el nivel logrado. El 24% el nivel proceso y un 30% de estudiantes se ubicó en el nivel inicio.

En cuanto a la dimensión Leer, el 64% ocupó el nivel logrado. Un 31% el nivel proceso, y solo un 4% el nivel inicio.

De lo observado se concluye que la mayoría de los estudiantes muestran un mejor nivel de vocabulario en las actividades de lectura.

4.2. Estadística inferencial

Tabla 5

Prueba de Distribución Normal: Variables y Dimensiones

Variables y dimensiones	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Gamificación	,146	70	,001
Adquisición de vocabulario	,216	70	,000
Hablar	,340	70	,000
Escuchar	,300	70	,000
Leer	,205	70	,000

La tabla 6 presenta los resultados obtenidos de la prueba de normalidad, según Kolmogorov para grupos grandes que sean mayores a 50 datos. Se observa que los valores de la significancia, tanto de las variables como el de las dimensiones fueron menores que el Nivel establecido de 0,05. Por tanto, se asumió que los datos no muestran distribución normal, y para la contratación se deben usar coeficientes de pruebas no paramétricos. Por lo que, considerando el modelo teórico causal de las variables, se decidió utilizar la prueba de Chi cuadrada (X^2) la cual se utiliza para correlacionar y determinar la dependencia entre de variables independientes y dependientes. Así mismo, para conocer la variabilidad y significancia de Chi cuadrado también se decidió aplicar la regresión logística ordinal cual arroja el índice del pseudo cuadrado de Nagelkerke y la puntuación Wald.

Tabla 6

Pruebas de variabilidad de la hipótesis generales y específicas

Hipótesis	Variables	Logaritmo de verosimilitud	Chi-cuadrado	Sig. bilateral	Pseudo Cuadrado de Nagelkerke	% de influencia x 100%
<i>Hipótesis general</i>	Gamificación y adquisición de vocabulario	14,856	71,231	,000	,765	76,5%

<i>H1 específica</i>	Gamificación y dimensión hablar	16,978	48,210	,000	,583	58,3%
<i>H2 específica</i>	Gamificación y dimensión escuchar	17,522	37,910	,000	,475	47,5 %
<i>H3 específica</i>	Gamificación y leer	15,907	21,038	,000	,328	32,8%

Fuente: elaboración propia a partir de base de datos SPSS 25: variables: Gamificación y Vocabulario en adquisición inglés

En la tabla 6 se presentan los valores de Chi cuadrado (X^2) obtenidos después del procesamiento de contrastación en el paquete SPSS 26. Además, con la finalidad de obtener el porcentaje de la variabilidad de la variable dependiente en función de la independiente se aplicó la regresión logística ordinal para conocer in índice de Nagelkerke.

Del análisis de la hipótesis general, se observa que los valores de la significancia bilateral son menores al nivel de confianza establecido: $p=0,000<0,5$ de modo que de acuerdo a la docimasia se rechaza la hipótesis nula y acepta la de investigación. interpretándose que hay una dependencia entre la adquisición de vocabulario en inglés y la gamificación. Además, según el índice de Nagelkerke $0,765$ muestra que hay una alta variabilidad de la variable dependiente que puede ser explica por la influencia del uso de la gamificación mediante programas como Quizizz.

Es decir, que el $76,5\%$ de los estudiantes que usan Quizizz tienden a presentar mejores logros en la adquisición de vocabulario en inglés. También se puede explicar que algunos estudiantes con niveles altos de uso de Gamificación mediante Quizizz y que se ubicaron por debajo del nivel de logro en la adquisición del vocabulario, responden a otros factores no considerados aquí en la investigación.

Respecto al contraste de la hipótesis específica 1 se obtuvo una significancia bilateral de $p=0,000<0,5$. Entonces se rechaza la hipótesis nula, y se acepta que hay una dependencia de la dimensión hablar con la variable gamificación, y que ella presenta una variabilidad de $58,3\%$. Con la Hipótesis

especifica 2, cuyos resultados fueron $p=0,000<0,5$ se rechaza la hipótesis nula, y se acepta que hay una dependencia de la dimensión hablar con la gamificación presentando una variabilidad de 47,5%. Con la hipótesis 3 se afirma que hay una dependencia entre la dimensión leer con la variable gamificación, puesto que el valor de significancia de chi cuadrado $p=0,000<0,5$. Permitted rechazar la hipótesis nula. Además, esta dependencia presenta, según el índice de Nagelkerke una variabilidad de 33,8%.

En resumen, se puede decir que hay una asociación de dependencia entre las variables de estudio, y una variabilidad promedio de 53,8% de la variable dependiente respecto a la independiente.

Contrastación de Hipótesis General: Variable Gamificación y Variable Adquisición de vocabulario en inglés

H_0 La Gamificación no influye en la adquisición de vocabulario inglés de estudiantes de un Instituto Superior Pedagógico, Surco, 2021

H_a La Gamificación influye significativamente en la adquisición de vocabulario inglés de estudiantes de un Instituto Superior Pedagógico, Surco, 2021

Tabla 7

Estimación de Parámetros para la Prueba de Gamificación en la Adquisición de Vocabulario Inglés.

		Estimaciones de parámetro				Intervalo de confianza al 95%		
		Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.	Límite inferior	Límite superior
Umbral	[V_Ad_Vocabulario = 1]	6,201	1,347	21,193	1	,000	3,561	8,841
	[V_Ad_Vocabulario = 2]	9,156	1,674	29,928	1	,000	5,876	12,437
Ubicación	V_Gamificacion	4,087	,703	33,753	1	,000	2,708	5,465

Función de enlace: Logit.

En la tabla 7 se observa que el puntaje Wald =33, 753, permite reforzar el rechazo de la hipótesis nula. Además, se observa que el coeficiente de estimación presenta valor positivo bajo lo que lleva a pensar que las probabilidades de ocurrencia de la gamificación sobre la adquisición son bajas. Por otra, parte permite presumir que el modelo Chi cuadrado no se ajusta al modelo teórico planteado, sustentado en los antecedentes y marco teórico de la investigación.

Contrastación de Hipótesis específica 1: Variable Gamificación y Dimensión Hablar

- H_0 La Gamificación no influye en la dimensión hablar de la adquisición de vocabulario inglés de estudiantes de un Instituto Superior Pedagógico, Surco, 2021
- H_1 La Gamificación influye significativamente en la dimensión hablar de la adquisición de vocabulario inglés de estudiantes de un Instituto Superior Pedagógico, Surco, 2021

Tabla 8

Estimación de parámetros para la prueba Variable Gamificación y Dimensión Hablar

Estimaciones de parámetro						
Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95%	
					Límite inferior	Límite superior

Umbral	[D_Ad_Hablar = 1]	4,005	,989	16,386	1	,000	2,066	5,944
	[D_Ad_Hablar = 2]	6,530	1,267	26,562	1	,000	4,047	9,014
Ubicación	V_Gamificacion	2,747	,483	32,373	1	,000	1,801	3,693

Función de enlace: Logit.

En la tabla 8 se observa que el puntaje Wald =32,373 permite reforzar el rechazo de la hipótesis nula. Aquí también se observa que el coeficiente de estimación presenta valor positivo bajo lo que conlleva a creer que la probabilidad de influencia de la gamificación sobre la dimensión hablar sean bajas.

Contrastación de Hipótesis específica 2: Variables Gamificación y Dimensión Escuchar

H_0 La Gamificación no influye en la dimensión escuchar de la adquisición de vocabulario inglés de estudiantes de un Instituto Superior Pedagógico, Surco, 2021

H_2 La Gamificación influye significativamente en la dimensión escuchar de la adquisición de vocabulario inglés de estudiantes de un Instituto Superior Pedagógico, Surco, 2021

Tabla 9

Estimación de parámetros para la prueba de Variables Gamificación y Dimensión Escuchar

Estimaciones de parámetro						
Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95%	

						Límite inferior	Límite superior
Umbral	[D_Ad_Escuchar = 1]	4,376	1,114	15,439	1 ,000	2,193	6,559
	[D_Ad_Escuchar = 2]	6,056	1,261	23,076	1 ,000	3,585	8,527
Ubicación	V_Gamificacion	2,286	,458	24,936	1 ,000	1,389	3,183

Función de enlace: Logit.

En la tabla 9 se observa que el puntaje Wald =24,936 permite reforzar el rechazo de la hipótesis nula. Aquí también se observa que el coeficiente de estimación presenta valor positivo bajo lo que conlleva a creer que la probabilidad de influencia de la gamificación sobre la dimensión escuchar sean bajas.

Contrastación de Hipótesis específica 3: Variables: Redes Gamificación y dimensión Leer

H_0 La Gamificación no influye en la dimensión leer de la adquisición de vocabulario inglés de estudiantes de un Instituto Superior Pedagógico, Surco, 2021

H_3 La Gamificación influye significativamente en la dimensión leer de la adquisición de vocabulario inglés de estudiantes de un Instituto Superior Pedagógico, Surco, 2021

Tabla 10

Estimación de parámetros para la prueba de Gamificación y dimensión Leer

Estimaciones de parámetro					
Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95%

							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[D_Ad_Leer = 1]	,151	,898	,028	1	,867	-1,609	1,910
	[D_Ad_Leer = 2]	3,424	,998	11,780	1	,001	1,469	5,379
Ubicación	V_Gamificacion	1,655	,399	17,245	1	,000	,874	2,436

Función de enlace: Logit.

En la tabla 10 se observa que el puntaje Wald =17,245 permite reforzar el rechazo de la hipótesis nula, no obstante, aquí también se observa que el coeficiente de estimación presenta valor positivo bajo lo que conlleva a creer que la probabilidad de influencia de la gamificación sobre la dimensión leer sean bajas.

V. DISCUSIÓN

En el presente estudio se planteó la hipótesis general de que la gamificación influye en la adquisición de vocabulario inglés. Los resultados obtenidos de Chi cuadrado ($p=,000<0,05$; Wald=33,75, Nagelkerke 0,765) permitieron afirmar que existe una dependencia moderada entre las variables de estudios. Con ello se corrobora los hallazgos de otras investigaciones que obtuvieron resultados similares a la presente tesis. También, se acepta el supuesto de que existe una influencia presumiblemente causal de la gamificación sobre la variable adquisición de vocabulario. La misma que en otros estudios ha sido formulada de manera general o particular. Es el caso de los estudios en donde se ha afirmado que la gamificación influye en los procesos de aprendizaje de diversas áreas de estudio y niveles educativos: escolar o superior. A continuación, se discute con todos estos estudios citados en el marco teórico, ya sean los antecedentes o demás autores citados.

Respecto a la hipótesis general, los resultados obtenidos mostraron similitud con los de otros investigadores. Así de manera particular Laura et col. (2021-A) encontró que estudiantes que trabajaron con la plataforma Quizziz lograron obtener buenos resultados en el aprendizaje del idioma inglés. En otro estudio el mismo autor, Laura, et col. (2020), por ejemplo, a partir de sus resultados en ámbitos educativos de nivel superior, ha sostenido que la gamificación de la plataforma Quizziz influye en el aprendizaje del idioma inglés, ello debido a que la plataforma presenta un gran potencial motivador que promueve un aprendizaje interactivo u dinámico. Ello concuerda y refuerza la teoría de adquisición de una lengua extranjera (Krashen, 1980) que parte del supuesto que la lengua se aprende en uso dentro de un contexto influenciado por los aspectos culturales e interculturales en función a los “inputs y outputs”. En este sentido también ha sido los resultados del trabajo de Postigo y Fuentes (2019), quienes identificaron que en los videos juegos gamificados, los participantes entran

en un proceso de inmersión natural a la lengua extranjera, a partir de palabras (prestamos lingüísticos), frase y oraciones cortas, en donde lo que se prioriza es la comunicación sobre la corrección. Estos resultados, también se han repetido en otras investigaciones, donde se afirmó que sí existe influencia significativa de los programas gamificados en la adquisición de vocabulario inglés (Correa, 2020).

Los mismos hallazgos se han producido en el ámbito internacional. Una investigación declara que el uso del videojuego de modo gamificado incide positivamente en el aumento de dominio de vocabulario y el dominio de tiempos verbales. Los autores finalizan corroborando que el uso de los juegos y dinámicas gamificadas aumentan las probabilidades de éxito de aprendizajes en el ámbito escolar (Rodríguez y Galeano, 2017). En contextos educativos de nivel superior, diversos estudios han encontrado que el uso de la gamificación ha mostrado progresos significativos en estudiantes que han sido expuestos al uso de video juegos gamificados, ya que desarrollaron su competencia léxica, mientras que en grupos no expuestos no se evidenciaron diferencias significativas en los resultados de aprendizaje (Sánchez, 2018).

Además, se ha evidenciado que la gamificación aumenta significativamente, no solo la adquisición de vocabulario, sino también la competencia escrita en inglés (García, et col. 2017). Autores como Cáceres (2021) en sus investigaciones han reportado que la gamificación es percibida positivamente tanto por los docentes y estudiantes como una herramienta para aprender inglés; ello ha permitido mejorar el proceso de adquisición de vocabulario el cual es evidenciado en las diferentes habilidades: speaking, writing, reading y listening. Asimismo, en similitud con nuestro estudio la adquisición de vocabulario en inglés, evidenciado en las habilidades de hablar, escuchar y leer, como resultado del uso de la gamificación, ha sido demostrado por Baquero y Bernal (2019).

Estos resultados que evidencian la influencia de la gamificación en la adquisición de vocabulario inglés, y además, el aprendizaje del inglés en

general no solo se ha demostrado empleando la plataforma Quizziz, sino también otros video juegos como Duolingo o Kahoot (Jordan,2021), Sin embargo, tal y como han sostenido Martínez, et col. (2021), Quizziz ha demostrado mayor beneficio dada su versatilidad, por ejemplo, para aplicar evaluaciones y retroalimentar de manera inmediata.

Por otra parte, los programas gamificados con Quizziz han demostrado buenos resultados en aprendizaje del área de inglés técnico, en carreras especializadas (Mogrovejo y Mamani, 2019). Aunque los resultados son favorables a la variable es importante, tomar en consideración los sesgos de investigación o estadísticos debido a la metodología que emplearon algunas investigaciones. Por ejemplo, en algunas investigaciones donde el tamaño muestral limita las generalizaciones respecto a las correlaciones encontradas: sesgos de errores muestrales (Iquise y Rivera,2020; Laura, et col. 2021-B; Huaman, 2021; Manangón y Uquillas, 2021). En esta situación, los resultados de investigaciones solo se circunscriben al contexto en donde se realizó la investigación. No obstante, no deja de ser un preámbulo a estimular investigaciones con diseños metodológicos que permitan hacer generalizaciones a poblaciones más grandes

También considerando el alcance de la variable independiente de modo más amplio, otros investigadores han encontrado que la gamificación mejora los procesos de aprendizaje de las diversas áreas en los diferentes niveles escolares.

De ese modo se ha concluido que los programas que emplean técnicas didácticas transmitidos por televisión producen aprendizajes altamente significativos (Mogrovejo y Mamani, 2019). Refiriéndose a Quizziz, Zavala (2020) encontró que la plataforma influye en los procesos de aprendizaje tanto a nivel conceptual, procedimental y actitudinal, en este último la motivación es uno de los aspectos más resaltantes.

En esta línea, también se encontró que la plataforma gamificada Quizzis ha producido buenos resultados en el área de matemática en ejercicios de funciones reales (Huaman, 2021); sin embargo, hace notar el investigador, que solo el 35, 3% de la variable dependiente se debe a la influencia de la gamificación. Esto resulta discutible puesto que en nuestros hallazgos de acuerdo al índice de Nagelkerke se halló que el 76,5% de la variable adquisición de vocabulario está en función de la variable independiente gamificación. Se ha hecho notar, líneas arriba que algunas investigaciones son susceptibles de presentar sesgos estadísticos ya sea por el tamaño muestral en este caso se utilizó una muestra de 45 sujetos frente a la nuestra que fue de 70 participantes.

En este sentido hace pensar que mientras más grande sea el tamaño de la muestra menor serán los sesgos estadísticos, y por el contrario, mayor proporción de la variable dependiente puede ser explicada por la variable independiente. Por otra parte, estudios más generalizados han concluido que la gamificación ha adquirido trascendencia en el aspecto educativo influyendo de manera positiva en los aprendizajes y es de mucha utilidad para el docente y el estudiante, dado que genera una experiencia pedagógica mucha más atractiva. También genera motivación, simplifica las actividades dificultosas y el progreso del estudiante es más significativo (Iquise y Rivera, 2020).

En lo referido a la hipótesis específica 1, en esta investigación se reporta que la influencia de la gamificación en la adquisición de vocabulario manifestada en la habilidad de hablar es significativa. Al respecto los estudios de Cáceres (2021) y Baquero y Bernal (2019), también han obtuvieron resultados similares. Es de señalar que en este estudio, según el índice de Nagelkerke (0,583) un 58, 3% de los casos de la variable adquisición de vocabulario en la dimensión hablar están en dependencia de la gamificación. Esto implica que a más un 40% de estudiantes se les puede atribuir que su dominio de la habilidad de hablar respecto a la adquisición de vocabulario obedece a otros factores no visibles en esta investigación.

Los resultados de la hipótesis específica 3 arrojaron que la asociación de las variables es poco significativa. Contraria a la anterior dimensión, la habilidad de escuchar en relación con la adquisición de vocabulario muestra poca dependencia con la variable gamificación, así lo indica el índice de Nagelkerke cuyo valor indica que (0,475). Este valor es bajo. Por tanto, no se puede asegurar que más del 50% de los estudiantes de gastronomía pueden explicar que su habilidad de escuchar esté en función del uso de la plataforma gamificada Quizziz. Estos resultados son contrarios a los encontrados por investigadores como Cáceres (2021) y Baquero y Bernal (2019) quienes han señalado que la gamificación beneficia el desarrollo de las cuatro habilidades en el inglés. También de aquellos investigadores que consideran de modo general que la gamificación beneficia el aprendizaje del idioma inglés o cualquier lengua extranjera. Sin embargo, lo último es cuestionable en la medida de que las plataformas están construidas con el idioma inglés, y como ha dicho Postigo y Fuentes (2019), la influencia gamificadora comienza con las palabras inherentes al programa, aunque desde otra perspectiva lo que en sí influye son los elementos con la que los videos están contruidos, o sea las dinámicas, mecánicas y componentes.

En lo respecta a la hipótesis específica 3, los resultados reportados aquí arrojaron una variabilidad del 32,8% (Nagelkerke: 0,328). O sea, hay poca dependencia de la habilidad de leer en función de la adquisición de vocabulario. Al respecto primero, hay estudios que han señalado que mayores niveles de lectura responden a la capacidad léxica o cantidad de vocabulario que poseen los estudiantes. Por ejemplo, Turin (2019) quien a pesar de encontrar una correlación moderada entre las variables evidenció que aquellos estudiantes que conocen poca cantidad de palabras obtienen bajos puntajes en comprensión lectora. De modo análogo, Laura, et col. (2021-B) en sus estudios a partir del uso de Quizzis en la enseñanza del inglés en la plataforma de Aprendo en Casa, concluyo que los estudiantes de segundo grado mejoraron su nivel de comprensión de textos en inglés

con la plataforma Quizziz. Es decir, con estos resultados se corrobora la importancia del vocabulario en la comprensión lectora.

De lo expuesto se determina que la gamificación influye de manera significativa en la adquisición del vocabulario, al punto de considerar una dependencia de la de ella sobre la segunda con variabilidad en promedio de 54%. Aunque los resultados, también en promedio, de los coeficientes de estimación sean de 2,83 indicando una baja probabilidad respecto a lo que se esperaba en la investigación.

Finalmente, los resultados obtenidos, permiten seguir dejando abierto a la investigación y discusión el supuesto de que la gamificación —y ahora más dado la modalidad virtual en que se realizan los procesos de aprendizaje a causa del covid-19—constituye una modalidad estratégica de producir aprendizajes significativos, puesto que su base motivadora está sustentada en la premiación y recompensa, lo cual induce a cuestionar si no estamos cayendo en un dependencia lúdica sostenida en supuestos teóricos fundados en el conductismo, cuando suponemos que deberíamos estar promoviendo estrategias de aprendizaje fundados en enfoques sustentados en teorías cognitivas y constructivistas. A los docentes curiosos y apasionados a los debates se les deja estas últimas observaciones, no expuestas o soslayadas por los autores citados en esta discusión. A ellos se les invita a seguir investigando y a dar luces en la esencia de la gamificación y su impacto en la educación, específicamente en el aprendizaje del inglés y adquisición de vocabulario.

VI. CONCLUSIONES

PRIMERA: La Gamificación influye.....en la adquisición de vocabulario inglés de estudiantes de un Instituto Superior, Surco, 2021 dado que el valor de la significancia bilateral de Chi cuadrada fue menor que el nivel de confianza: $p= 0,000 < 0,05$. También se observó que la puntuación Wald de 33,753 mayor que el punto de corte 4, reforzó el rechazo de la hipótesis nula. Por lo que se concluye que hay una dependencia moderada entre las variables gamificación y adquisición de vocabulario, en donde de acuerdo al valor de Nagelkerke la variable dependiente se explica con un 76,5% por la variable independiente.

SEGUNDA: Respecto al primer objetivo específico, se concluye que la gamificación influye de manera baja en la dimensión hablar, dado que el puntaje Wald 32,373 es mayor que el punto de corte 4, y además queda reforzado por el valor de la significancia bilateral de Chi cuadrada que fue menor que el nivel de confianza: $p= 0,000 < 0,05$.

TERCERA: Respecto al segundo objetivo específico, se concluye que la gamificación influye en la dimensión escuchar, dado que el puntaje Wald =24,936 es menor que el punto de corte 4, y además queda reforzado por el valor de la significancia bilateral de Chi cuadrada que fue mayor que el nivel de confianza: $p= 0,000 < 0,05$.

CUARTA: Respecto al tercer objetivo específico, se concluye que la gamificación influye de manera baja en la dimensión leer, dado

que el puntaje Wald 17,245 es mayor que el punto de corte 4, y además queda reforzado el valor de la significancia bilateral de Chi cuadrada fue menor que el nivel de confianza: $p= 0,000 < 0,05$.

VII. RECOMENDACIONES

PRIMERA: A las Unidades educativas de gestión local (UGEL) capacitar en el nivel de educación técnica superior con temas relacionados a los beneficios y desventajas de la gamificación en el aprendizaje del idioma inglés y de modo general en el proceso de enseñanza aprendizaje. Ello considerando las investigaciones realizadas, así como la nueva realidad educativa cuyos espacios en donde se realiza el proceso educativo es la virtualidad.

SEGUNDA: Al director del instituto donde se llevó a cabo la investigación, divulgar la presente con fines de promover la investigación sobre el tema. Sus posibles beneficios del uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés en las carreras de especialidad de gastronomía y otras.

TERCERA: A los docentes de inglés promover el uso de la gamificación para dotar al estudiante de un suficiente bagaje léxico o vocabulario y así se pueda desarrollar de modo más fluido sus habilidades hablar, escuchar y leer.

CUARTA: A los docentes en general continuar con la investigación aplicando a otras áreas y competencias. Así como también emplear otros modelos de regresión en la obtención de resultados.

REFERENCIAS

- Abrams, S. y Walsh, S. (2014). Gamified vocabulary. *Journal of Adolescent y Adult Literacy*, 58(1), 49-58. Recuperado en: https://www.academia.edu/7183041/Gamified_vocabulary_Online_resources_and_enriched_language_learning
- Amy Jo Kim (2015). *Social engagement whos playing how do they like to engage*. <http://amyjokim.com/2012/09/19/social-engagement-whos-playing-how-do-they-like-to-engage/>
- Árias, F. (2016). *El Proyecto de investigación Científica. Introducción a la metodología científica*. Caracas: editorial Episteme.
- Baquero, L. y Bernal, S. (2019). *El uso de un videojuego Minecraft © para la enseñanza de vocabulario en inglés a estudiantes de grado 10° del Instituto Salesiano San José en el municipio de Mosquera, Cundinamarca*. Recuperado en: https://ciencia.lasalle.edu.co/maest_didactica_lenguas/4
- Blakemore, S. y Firth, U. (2016). *Como aprende el cerebro*. Barcelona: Ariel.
- Basuki. Y. & Hidayati Y. (2019). Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives. *English Language and Literature International Conference*. Recuperado en: https://www.researchgate.net/publication/334358438_Kahoot_or_Quizizz_the_Students'_Perspectives/link/5d2b424692851cf44084a7e8/download

- Cáceres, A. (2021). *Gamificación como estrategia en la enseñanza de vocabulario inglés*. Una propuesta didáctica para estudiantes de quinto año de educación básica (Tesis maestría: Pontificia Universidad Católica del Ecuador).
- Carter, R. y McCarthy, M. (1998), *Vocabulary and language teaching*, Longman, Malasya.
- Casana, S. (2021). *Estrategia didáctica para desarrollar la producción escrita del inglés en estudiantes del nivel VI de una Universidad Privada de Lima*. (Tesis maestría. Universidad San Ignacio de Loyola. Perú).
- Cassany, D. (2000). *Enseñar lengua*. Madrid: Grao.
- Carrasco, S. (2013). *Metodología de la investigación científica*. Lima: editorial San Marcos.
- Chomsky, N. (1959). Una revisión del comportamiento verbal de BF Skinner. *Idioma*, 35, 26-57. doi: 10.2307 / 411334
- Cronquist, K. y Fiszbein, A. (2017). *El aprendizaje del inglés en América Latina*. El diálogo, liderazgo para la Américas.
- Correa, A. (2020). *Influencia del programa Vocabulary basado en aprendizaje combinado en el vocabulario del idioma inglés en estudiantes universitarios, Trujillo 2019* (Tesis de doctorado Universidad César Vallejo).
- Dehghanzadeh, H. (2020). Investigating effects of digital gamification-based language learning: a systematic review. *Journal of English language Teaching and Learning* University of Tabriz. Volume 12, Issue 25. Recuperado en: https://journals.tabrizu.ac.ir/article_10676_8e122c05200e2787bb5b363e896bc632.pdf

- Dewi, R. y Pupung, P. (2020). The Use of Quizizz in Improving Students' Grammar Understanding through Self-Assessment. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 254. Recuperado en: https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/6421-Full_Text.pdf
- Education First (2020) *Índice del Dominio del inglés de EF*. Una clasificación de 100 países y regiones por sus habilidades de inglés.
- Gaitan V., (2019). *Gamificación en el aprendizaje divertido*. Educativa. Recuperado en <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- García, F.; García, O. y Martín, M. (2017). *La gamificación como recurso para la mejora del aprendizaje del inglés en educación primaria*. RILME: Red de investigación sobre liderazgo y mejora de la educación. ISBN 978-84-09-02058-4
- Guillen, J. (2019). *Neurociencia en el aula. De la teoría a la práctica*. Barcelona: Create Space.
- Handoko, W.; Mizkat, E.; Nasution, A.; Hamballi y Eska, J. (2020). Gamification in Learning using Quizizz Application as Assessment Tools. Annual Conference on Science and Technology Research. *Journal of Physics: Conference Series*. Doi:10.1088/1742-6596/1783/1/012111. Recuperado en: https://www.researchgate.net/publication/349299724_Gamification_in_Learning_using_Quizizz_Application_as_Assessment_Tools/link/6077c4d9881fa114b402ba15/download
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: Mac Graw Hill.
- Huaman, J. (2021). *Uso de la herramienta Quizizz en el aprendizaje de las funciones reales en una universidad privada, 2020*. (Tesis de maestría. Universidad César Vallejo. Perú).

- Iquise, M. y Rivera, L. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. (Tesis de Bachiller. Universidad San Ignacio de Loyola. Perú)
- Jordán, C. (2021). *Gamification strategy and the english learning vocabulary*. (Tesis Maestría. Pontificia Universidad Católica del Ecuador).
- Kaap K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*.
- Koster R. (2005). *A Theory of Fun For Game Desing*. Arizona. USA: Paraglyph Press.
- Krashen, S. y Terrell, T. (1983). *The Natural Approach: Language Acquisition in the Classroom*. Oxford: Pergamon.
- Lam, S. (2019). Use of Gamification in Vocabulary Learning: A Case Study in Macau. *Revista CELC*. N° 13, pp. 90-97. Recuperado en: [https://www.nus.edu.sg/celc/research/books/4th%20Symposium%20proceedings/13\).%20Sze%20Lui.pdf](https://www.nus.edu.sg/celc/research/books/4th%20Symposium%20proceedings/13).%20Sze%20Lui.pdf)
- Laura, K.; Hinojosa, C.; Condori, M.; Montesinos, C. y Condori, F. (2020). Gamificando con Quizizz en la evaluación formativa de la enseñanza del inglés. *La Investigación Científica y Académica Transdisciplinaria*. 13(1), pp. 261-277. ISBN: 978-958-53472-9-8 DOI: <https://doi.org/10.34893/nkf9-1593>
- Laura, K.; Morales, K. Clavitea, M. y Aza, P. (2021). *Aplicación Quizizz y comprensión de textos en inglés con el contenido de la plataforma educativa "Aprendo en Casa"*. Laura, K.; Morales, K.; Clavitea, M. y Aza, P. (2021-B). *Aplicación Quizizz y comprensión de textos en inglés con el contenido de la plataforma educativa "Aprendo en Casa"*. *Revista innova educación*. 3(1), pp. 151-159. Recuperado en: <https://www.revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/223>

- Laura, K.; Robles, H. y Salamanca, R. (2021-A). Quizizz y su aplicación en el aprendizaje de los estudiantes de la carrera profesional de idioma extranjero. *Revista Puriq*, 4(1), pp. 97-115. Recuperado en:
<https://www.revistas.unah.edu.pe/index.php/puriq/article/view/239>
- Lee, J. y Hammer, J. (2011). Gamification In Education : What, How, Why Bother? . *Academic Exchange Quaterly*, 15(2). Recuperado en:
https://www.researchgate.net/publication/258697764_Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother/link/00b7d528d1656efcfd000000/download
- Lee, J.; Ceyhan, P.; Cooley, W. y Sung, W. (2013). A Real-World Action Game for Climate Change Education. *Simulation and Gaming, Paper*. Recuperado en: <http://tcgameslab.org/wp-content/uploads/2013/02/Lee-et-al>
- Manangón, G. y Uquillas, N. (2021). La gamificación en la enseñanza del inglés a nivel universitario por medio de Moodle y Articulate 360. *CIEG, revista arbitrada del centro de investigación y estudios gerenciales*. N°47, pp.256-273. ISSN: 2244-8330
- María Belén Sánchez Quishpe (2018). *Gamificación: una estrategia para la adquisición de vocabulario del idioma inglés nivel pre-intermedio* (Tesis de maestría. Pontificia Universidad Católica de Ecuador)
- Martínez, N.; Berenguer, C.; Cabedo, LI.; Evangelio, R.; Lopez, J. y Múrtula, V. (2019). *Aprender derecho jugando. Quizizz y su aplicación a la asignatura regulación jurídico-civil del turismo*. Recuperado en:
<http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/87665>
- Mejía, J. (2021). *Estrategia didáctica para desarrollar la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes del ciclo I de un instituto superior de Lima*. (Tesis maestría. Universidad San Ignacio de Loyola. Perú).

- Miranda, M. (2020). La gamificación y la calidad educativa en estudiantes de la Institución Educativa 6084 de Villa María del Triunfo, Lima, 2020.
- Mogrovejo, A. y Mamani, G. (2019). *Juego y Simulación de Programas Concurso de Televisión como Técnica Didáctica para Mejorar el Aprendizaje del Vocabulario Inglés en Estudiantes de Habla Hispana*. (Artículo: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Facultad de Ciencias de la Educación, Arequipa, Perú)
- Munuyandil, T.; Husain, S.; Mohd, A. y Zuraini, J. (2021). Effectiveness Of Quizizz in Interactive Teaching and Learning Malay Grammar. *Asian Journal of University Education (AJUE)*. 17(3), pp. 109-118. Recuperado en: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1309427.pdf>
- Nation, I. (2000), *Learning vocabulary in another language*, CUP, London.
- Ñaupas, H.; Valdivia, M; Palacios, J.; Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis*. Bogotá: Ediciones de la U, 2018. (3° edición 2013; 5° edición 2018).
- Priyantil, N. Santosa, M. y dewi, K. (2019). Effect of quizizz towards the eleventh grade english students' reading comprehension in mobile learning context. *LEJU*, 2(2), pp. 71-80. Recuperado en <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBI/article/download/20323/12378>
- Olutayo Boyinbode. (2018). Development of a Gamification Based English Vocabulary Mobile Learning System. *IJCSMC*, Vol. 7, Issue. 8, August 2018, pg.183 – 191. Recuperado en: <https://ijcsmc.com/docs/papers/August2018/V7I8201835.pdf>
- Postigo, A. y fuentes, M. (2019). Análisis multidimensional del aprendizaje de lengua extranjera en esports. *Revista Electrónica de Investigación y Docencia (REID)*, pp. 69-86.

- Reid, S. (2016). "Why Quizizz is better than Kahoot?". Recuperado en: https://medium.com/@Stephen_Reid/why-quizizz-is-better-than-kahoot-9d585cb1ee3e
- Rodríguez, F. (2015). *Gamificación. Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Barcelona: editorial Océano. <http://www.digital-text.com/FTP/LibrosMetodologia/gamificacion.pdf>
- Rodríguez, Laura y Galeano, J. (2017). *El uso de las técnicas de gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés*. (Tesis de Maestría: Universidad Pedagógica Nacional de Colombia).
- Ruiz, D. (2019). *Quizizz en el aula. Evaluar jugando*. Madrid: Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF). Recursos Educativos Digitales. Recuperado en: <https://intef.es/wp-content/uploads/2019/02/Quizizz.pdf>
- Santamaría, F. (2004). *La gamificación: las mecánicas del juego en los procesos de aprendizaje*. Recuperado en: <https://fernandosantamaria.com/blog/la-gamificacion-las-mecanicas-del-juego-en-los-procesos-de-aprendizaje-parte-2/comment-page-1/>
- Samet, B. (2018). Using Quizizz.com to Enhance Pre-Intermediate Students' Vocabulary Knowledge. *International Journal of Language Academy*, 295-303. Recuperado en: https://www.academia.edu/40974218/USING_QUIZIZZ_COM_TO_ENHANCE_PRE_INTERMEDIATE_STUDENTS_VOCABULARY_KNOWLEDGE
- Schmitt, N. (2000). *Vocabulary in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Schmitt, N. (2007). Current Perspectives on Vocabulary Teaching and Learning. *International Handbook of English Language Teaching* (827-841). Boston, MA: Springer US. Recuperado: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.707.3760&rep=rep1&type=pdf>

- Schmitt, N. (2007). Current Perspectives on Vocabulary Teaching and Learning. *International Handbook of English Language Teaching* (827-841). Boston, MA: Springer US. Recuperado: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.707.3760&rep=rep1&type=pdf>
- Skinner, B. F. (1957). *Verbal behavior*. New York: Appleton Century Crofts.
- Vargas, C. (2021). *Propuesta de estrategias didácticas para mejorar la comprensión de textos en el idioma inglés en los estudiantes del III ciclo académico de la especialidad de educación física del IESPP Sagrado Corazón De Jesús De Chiclayo-2018*. (Tesis de maestría. Universidad Pedro Ruiz Gallo. Perú).
- Waer, H. (2020) Using gamification in EFL vocabulary learning and learners' attitudes toward gamification use. Dept. of Curriculum & Instruction, Faculty of Education - Valley University EL-Kharga, Egypt. Recuoerado en: https://jsre.journals.ekb.eg/article_156599_en.html
- Walter Jacinto Turín Narvárez (2015). *Vocabulario en el Proceso Lector en una Institución Educativa, Chorrillos 2014* (Tesis de maestría. Universidad César Vallejo. Perú).
- Werbach, K. (2012). *For the win: how game thin-king can revolutionize your business*. Philadelphia: Wharton Digital Press.
- Zavala, K. (2021). *Uso de quizziz como estrategia didáctica de gamificación para el aprendizaje por competencias en los alumnos del curso virtual de historia de la cultura, instituto Toulouse Lautrec, Lima*. (Tesis maestría. Universidad San Martin de Porres. Perú)

Anexos

Anexo 1: Matriz de consistencia
Título: Gamificación en la adquisición de vocabulario de inglés de estudiantes de un Instituto Superior, Surco, 2021

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES					
<p>Problema general</p> <p>¿Cuál es la influencia de la Gamificación en la adquisición de vocabulario inglés de estudiantes de un Instituto Superior, Surco, 2021?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>¿Cuál es la influencia de la Gamificación en el hablar de estudiantes de un Instituto Superior, Surco, 2021?</p> <p>¿Cuál es la influencia de la Gamificación en el escuchar de estudiantes de un Instituto Superior, Surco, 2021?</p> <p>¿Cuál es la influencia de la Gamificación en el leer de estudiantes de un Instituto Superior, Surco, 2021?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la influencia de la Gamificación en la adquisición de vocabulario inglés de estudiantes de un Instituto Superior, Surco, 2021</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Determinar la influencia de la Gamificación en el hablar de estudiantes de un Instituto Superior, Surco, 2021</p> <p>Determinar la influencia de la Gamificación en el escuchar de estudiantes de un Instituto Superior, Surco, 2021</p> <p>Determinar la influencia de la Gamificación en el leer de estudiantes de un Instituto Superior, Surco, 2021</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>La Gamificación influye en la adquisición de vocabulario inglés de estudiantes de un Instituto Superior, Surco, 2021</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>La Gamificación influye en el hablar de estudiantes de un Instituto Superior, Surco, 2021</p> <p>La Gamificación influye en el escuchar de estudiantes de un Instituto Superior, Surco, 2021</p> <p>La Gamificación influye en el leer de estudiantes de un Instituto Superior, Surco, 2021</p>	Variable 1: Gamificación (Gaitán, 2013)					
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escalas valores		Niveles o rangos
			Dinámicas	Emociones Progresiones Relaciones	1-2 3-4 5-6	<u>Escala:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Ordinal 		Bajo [20 – 46] Medio [47 – 73] Alto [74 – 100]
			Mecánicas	Competición Desafío Recompensas	7-8 9-10 11-12	Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4)		
Componente	Insignias Misiones Niveles Puntos	13-14 15-16- 17 – 18 19-20	Siempre (5)					

VARIABLES E INDICADORES					
Variable 2: La adquisición de vocabulario inglés (Schmitt, 2000).					
Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escalas valores	Niveles o rangos	
Escuchar	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce variedad de palabras, frases e información claves en diálogos, charlas y exposiciones gastronómicas brindada por un hablante nativo. Comprende variedad de frases y expresiones relacionadas con temas cotidianos a su labor profesional (compras, preparación) Otorga el significado adecuado en frases y diálogos cortos. 	1-2 3-4 5-6	Escala. <u>ordinal</u>	Lograda 16-20 Proceso 11-15 Inicio 0-10	
Hablar	<ul style="list-style-type: none"> Se expresa con vocabulario variado empleando estructuras completas sin pausa y a un ritmo apropiado según su nivel, para comunicarse sobre tareas sencillas de actividades y asuntos cotidianos Describe sin titubeos, ni tartamudeos, ni repeticiones situaciones cotidianas de su labor profesional. Pronuncia clara, con acento y entonadamente de modo fácil frases y expresiones de su labor profesional. Emplea en sus conversaciones todo el vocabulario aprendido en clase 	7-8 9-10 11-12 13-14	<u>Valores:</u> Sí =1 no = 0		
Leer	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce vocabulario específico en textos de estructura sencilla, de tipos instructivos y descriptivos con información relacionada a sus actividades gastronómicas. Comprende información específica y predecible en material escrito de uso cotidiano, como anuncios, prospectos, menús o cartas en restaurantes, listados y horarios. Otorga el significado adecuado en textos cortos 	15-16- 17 – 18 19-20			

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA E INFERENCIAL
<p>ENFOQUE: Cuantitativo</p> <p>MÉTODO: Hipotético-deductivo</p> <p>TIPO: Básica</p> <p>NIVEL: Descriptivo correlacional causal</p> <p>DISEÑO: No experimental</p>	<p>Población censal:</p> <p>Esta conformada por 70 estudiantes del Instituto de Profesiones Empresariales, Surco</p> <p>Muestreo: No probabilístico.</p>	<p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuestionario de Gamificación - Test sobre la adquisición de vocabulario inglés. 	<p>DESCRIPTIVA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tablas de frecuencia - Figuras estadísticas <p>INFERENCIAL:</p> <p>Se realizará la prueba de chi – cuadrado para determinar la influencia e independencia entre las variables de estudio, así también Pseudo Cuadrado de Nagelkerke para estimar la varianza de una variable dependiente sobre otra independiente.</p>

Anexo 2: Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de la variable 1: Gamificación

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala y Valores	Niveles y Rangos
Gamificación	La gamificación es una estrategia didáctica que consiste en utilizar las mecánicas, dinámicas y componentes de los videos juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje dentro del entorno escolar, con el único propósito de mejorar el desempeño de los estudiantes. Esta utilización implica considerar los elementos y técnicas de los videos juegos (Gaitán, 2019).	La gamificación se operacionaliza mediante la subdivisión de tres áreas correspondiente a las propiedades de ella: dinámicas, mecánicas, componentes. Las cuáles serán observadas y medidas mediante una lista de cotejos compuesto por 20 ítems.(Gaitán, 2019).	Dinámicas	Emociones	1 al 6	Nunca (1)	Bajo [20 – 46] Medio [47 – 73] Alto [74 – 100]
			Mecánicas	Progresiones		A veces (3)	
				Relaciones		Casi siempre (4)	
Componentes	Competición	7 al 12	Desafío	Siempre (5)			
	Recompensas						
	Insignias	13 al 20	Misiones				
	Niveles						
	Puntos						

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala y Valores
La adquisición de vocabulario inglés	El vocabulario o léxico ha sido definido como el conjunto de palabras y expresiones de un idioma que el estudiante utiliza de forma apropiada y precisa en un amplio rango de contextos (Schmitt, 2000).	Se operacionalizó mediante una guía de observación dividida en tres dimensiones y compuesta por 20 ítems. (Schmitt, 2000).	Escuchar	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce variedad de palabras, frases e información claves en diálogos, charlas y exposiciones gastronómicas brindada por un hablante nativo. Comprende variedad de frases y expresiones relacionadas con temas cotidianos a su labor profesional (compras, preparación) Otorga el significado adecuado en frases y diálogos cortos. 	1 al 6	Sí= 1 No= 0
			Hablar	<ul style="list-style-type: none"> Se expresa con vocabulario variado empleando estructuras completas sin pausa y a un ritmo apropiado según su nivel, para comunicarse sobre tareas sencillas de actividades y asuntos cotidianos Describe sin titubeos, ni tartamudeos, ni repeticiones situaciones cotidianas de su labor profesional. Pronuncia clara, con acento y entonadamente de modo fácil frases y expresiones de su labor profesional. Emplea en sus conversaciones todo el vocabulario aprendido en clase 	7 al 12	

Leer

- Reconoce vocabulario específico en textos de estructura sencilla, de tipos instructivos y descriptivos con información relacionada a sus actividades gastronómicas.
- Comprende información específica y predecible en material escrito de uso cotidiano, como anuncios, prospectos, menús o cartas en restaurantes, listados y horarios.
- Otorga el significado adecuado en textos cortos

I
I
i
C
i
C

(
.
.
(

Anexo 3: Instrumentos de recolección de datos

CUESTIONARIO SOBRE GAMIFICACIÓN

INSTRUCCIONES: Estimado estudiante, a continuación, tienes 20 preguntas sobre la gamificación en los videojuegos, para lo cual debes marcar con el número de la tabla la opción que consideres que más te represente.

Estudiante	Ciclo	Duración de cuestionario	Sexo		Nunca =1 Casi nunca=2 Algunas veces=3 Casi siempre=4 siempre =5
			F	M	

N°	ÍTEMS	Marca con un aspa solo una de estas alternativas				
		Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
DIMENSIÓN DINÁMICAS						
1	Siente curiosidad al realizar el juego en la plataforma Quizizz					
2	Siente felicidad al realizar el juego en la plataforma Quizizz					
3	Termina de realizar los juegos propuestos en la plataforma Quizizz					
4	Trata de avanzar para terminar lo más rápido los juegos de la plataforma Quizizz					
5	Interactúa con otros jugadores en la plataforma Quizizz					
6	Ayuda a otros en el juego en la plataforma Quizizz					
DIMENSIÓN MECANICAS						
7	Trata de ganar los premios ofrecidos en la plataforma Quizizz					
8	Compite consigo mismo para avanzar en la plataforma Quizizz					
9	Se esfuerza al jugar en la plataforma Quizizz					
10	Completa los retos propuestos en Quizizz					
11	Siente que las recompensas le gustan Quizizz					
12	Quiere obtener beneficios en el juego de la plataforma Quizizz					
DIMENSIÓN COMPONENTES						
13	Trata de ganar la insignia ofrecidas en la plataforma Quizizz					
14	Le agrada obtener insignias ofrecidas en la plataforma Quizizz					
15	Cumple con los desafíos propuestos en la plataforma Quizizz					
16	Cumple con las misiones para poder ganar en la plataforma Quizizz					
17	Elige diferentes niveles de juego Quizizz de la plataforma Quizizz					
18	Elige un solo nivel de juego en la plataforma Quizizz					
19	Avanza para ganar puntos en la plataforma Quizizz					
20	Pone interés en obtener puntos en la plataforma Quizizz					
TOTAL						

Fuente: Pertenece a Miranda 2021 adaptado por Erika Espinoza 2021.

Enlace Google Form: https://docs.google.com/forms/d/1_035P-EPUXN2Z7KUh1fW0mTPO31SADrCFqQL34ldQVw/edit

TEST DE ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO

Nombre y apellido:

PART 1- LISTENING COMPREHENSION

(6 pts)

Exercise 1- Questions 1- 3

*Listen to three conversations. Choose and circle the correct information:Example:

What do the kids order?

- a.- a pizzab.-
- coffee c.-
- water

* Conversation 1:

* ***Where is the conversation?***

(1 pt)

- a.- in the supermarketb.-
on the beach
- c.- in a restaurant

* ***What does the man order?***

(1 pt)

- a.- 2 coffees with milk
- b.- 2 coffees with a tuna sandwichc.- 2
coffees

* Conversation 2:

* ***Does the woman order anything else?***

(1 pt)

- a.- a sandwichb.- a
salad
- c.- a hamburger

* ***The woman pay with 5 dollars, The woman gets a change of:***

(1 pt)

- a.- 2 dollars
- b.- 1 dollar
- c.- 4 dollars

***Conversation 3:**

***How much is the bill?**

(1 pt)

- a.- 7 dollars
- b.- 5 dollars
- c.- 11 dollars

*** How many drinks does the woman order?**

(1pt)

- a.- 4 drinks
- b.- 2 drinks
- c.- 1 drink

PART 2- SPEAKING

Exercise 2 - Questions 2 - 6

(5 pts)

Roleplay

Student A: You are a waiter in a fast food restaurant, take student´s B order.

Student B: You are a customer in a fast food restaurant, check the restaurant´s Menu and order you food.

Student A: Language Bank

Can I help
you? Large or
small Anything
else Here you
are

Student B: Language Bank

....., please.
Yes, a.....please.
No, thanks.
How much is the
bill, please?



PART 3 - READING COMPREHENSION

Exercise 3 - Questions 7 - 10

(9 pts)

*** Read the Restaurant's Menu.**



*** Answer the questions:**

(4 pts)

**Example: How much is a fruit salad? 3 pounds.*

- A. What is the name of the restaurant? _____
- B. What flavours of ice creams are there? _____
- C. How much is a chocolate milkshake? _____
- D. What is your favourite drink from the menu? _____
- E. How much is a chocolate milkshake? _____
- F. What is your favourite drink from the menu? _____

*** Choose and circle the correct option:**

(5 pts)

Example: The vegetable curry is with:

rice - peas - chips

A. The _____ are with spaguetti and tomato sauce.

Pizzas - chips - meatballs

B. There is vanilla or _____ ice cream.

Strawberry - chocolate - banana

C. You can have orange _____ to drink.

Ice cream - milkshake - juice

D. You can have fish with:

Salad - sauce - chips

E. The _____ is a dessert in the menu.

Lemonade - chocolate cake - tomato sauce

Enlace Google Form:

<https://docs.google.com/forms/d/1OtSNrd8JzVREdeO2XUMfKcVxiAW7W4b4w4DZPKRgqrA/edit>

Anexo 4: Ficha técnica

Ficha técnica 1

Denominación	:	Cuestionario sobre gamificación
Autor	:	Miranda Amasifuen, Magdiana Sidlia
Adaptado	:	Erika Janett Espinoza Berrospi de Dodds- Parker
Objetivo	:	medir el uso de la plataforma gamificada Quizizz.
Administrado	:	Virtual, mediante Formulario Google Drive y físico soporte papel.
Duración	:	30 minutos
Significación	:	Cuestionario que mide el uso y percepción de la plataforma gamificada Quizizz utilizada en los procesos de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, para adquirir vocabulario.
Edad	:	adultos de 18 años hacia adelante
Escala de medición	:	Politómica

Ficha técnica 2

Denominación	:	Test de adquisición de vocabulario
Autor	:	Erika Janett Espinoza Berrospi de Dodds- Parker
Objetivo	:	medir la adquisición de vocabulario.
Duración	:	45 minutos
Significación	:	Evalúa la adquisición del vocabulario a partir de la práctica del uso de la plataforma gamificada Quizizz evidenciada en tres competencias del idioma inglés: hablar, escuchar y leer.
Edad	:	adultos de 18 años hacia adelante
Escala de medición	:	dicotómica

Anexo 5: Certificados de validez de expertos

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO SOBRE GAMIFICACIÓN (MIRANDA 2021)

gamificación	Es una estrategia didáctica que consiste en utilizar las mecánicas, dinámicas y componentes de los video juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje dentro del entorno escolar, con el único propósito de mejorar el desempeño de los estudiantes. Esta utilización implica considerar los elementos y técnicas de los videos juegos. Gaitán (2013).							
Nº	/ ítems	Pertinenci a ¹		Relevancia 2		Claridad ³		Sugerencias
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
	DIMENSIÓN: DINÁMICAS	X		X		X		
1	Siente curiosidad al realizar el juego en la plataforma Quizizz	X		X		X		
2	Siente felicidad al realizar el juego en la plataforma Quizizz	X		X		X		
3	Termina de realizar los juegos propuestos en la plataforma Quizizz	X		X		X		
4	Trata de avanzar para terminar lo más rápido los juegos de la plataforma Quizizz	X		X		X		
5	Interactúa con otros jugadores en la plataforma Quizizz	X		X		X		
6	Ayuda a otros en el juego en la plataforma Quizizz	X		X		X		
	DIMENSIÓN: MECÁNICAS	SÍ	No	SÍ	No	SÍ	No	
7	Trata de ganar los premios ofrecidos en la plataforma Quizizz	X		X		X		
8	Compite consigo mismo para avanzar en la plataforma Quizizz	X		X		X		
9	Se esfuerza al jugar en la plataforma Quizizz	X		X		X		

10	Completa los retos propuestos en Quizizz	X		X		X		
11	Siente que las recompensas le gustan Quizizz	X		X		X		
12	Quiere obtener beneficios en el juego de la plataforma Quizizz	X		X		X		
	DIMENSIÓN: COMPONENTES	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
13	Trata de ganar la insignia ofrecidas en la plataforma Quizizz	X		X		X		
14	Le agrada obtener insignias ofrecidas en la plataforma Quizizz	X		X		X		
15	Cumple con los desafíos propuestos en la plataforma Quizizz	X		X		X		
16	Cumple con las misiones para poder ganar en la plataforma Quizizz	X		X		X		
17	Elige diferentes niveles de juego Quizizz de la plataforma Quizizz	X		X		X		
18	Elige un solo nivele de juego en la plataforma Quizizz	X		X		X		
19	Avanza para ganar puntos en la plataforma Quizizz	X		X		X		
20	Pone interés en obtener puntos en la plataforma Quizizz	X		X		X		

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO SOBRE GAMIFICACIÓN (MIRANDA 2021)

Gamificación	Es una estrategia didáctica que consiste en utilizar las mecánicas, dinámicas y componentes de los video juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje dentro del entorno escolar, con el único propósito de mejorar el desempeño de los estudiantes. Esta utilización implica considerar los elementos y técnicas de los videos juegos. Gaitán (2013).							
Nº	/ ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
	DIMENSIÓN: DINÁMICAS	X		X		X		
1	Siente curiosidad al realizar el juego en la plataforma Quizizz	X		X		X		
2	Siente felicidad al realizar el juego en la plataforma Quizizz	X		X		X		
3	Termina de realizar los juegos propuestos en la plataforma Quizizz	X		X		X		
4	Trata de avanzar para terminar lo más rápido los juegos de la plataforma Quizizz	X		X		X		
5	Interactúa con otros jugadores en la plataforma Quizizz	X		X		X		
6	Ayuda a otros en el juego en la plataforma Quizizz	X		X		X		
	DIMENSIÓN: MECÁNICAS	SÍ	No	SÍ	No	SÍ	No	
7	Trata de ganar los premios ofrecidos en la plataforma Quizizz	X		X		X		
8	Compite consigo mismo para avanzar en la plataforma Quizizz	X		X		X		
9	Se esfuerza al jugar en la plataforma Quizizz	X		X		X		

10	Completa los retos propuestos en Quizizz	X		X		X		
11	Siente que las recompensas le gustan Quizizz	X		X		X		
12	Quiere obtener beneficios en el juego de la plataforma Quizizz	X		X		X		
	DIMENSIÓN: COMPONENTES	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
13	Trata de ganar la insignia ofrecidas en la plataforma Quizizz	X		X		X		
14	Le agrada obtener insignias ofrecidas en la plataforma Quizizz	X		X		X		
15	Cumple con los desafíos propuestos en la plataforma Quizizz	X		X		X		
16	Cumple con las misiones para poder ganar en la plataforma Quizizz	X		X		X		
17	Elige diferentes niveles de juego Quizizz de la plataforma Quizizz	X		X		X		
18	Elige un solo nivel de juego en la plataforma Quizizz	X		X		X		
19	Avanza para ganar puntos en la plataforma Quizizz	X		X		X		
20	Pone interés en obtener puntos en la plataforma Quizizz	X		X		X		

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO SOBRE GAMIFICACIÓN (MIRANDA 2021)

gamificación	Es una estrategia didáctica que consiste en utilizar las mecánicas, dinámicas y componentes de los video juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje dentro del entorno escolar, con el único propósito de mejorar el desempeño de los estudiantes. Esta utilización implica considerar los elementos y técnicas de los videos juegos. Gaitán (2013).							
Nº	/ ítems	Pertinenci		Relevancia		Claridad ³		Sugerencias
		a ¹		²				
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
	DIMENSIÓN: DINÁMICAS	✓		✓		✓		
1	Siente curiosidad al realizar el juego en la plataforma Quizizz	✓		✓		✓		
2	Siente felicidad al realizar el juego en la plataforma Quizizz	✓		✓		✓		
3	Termina de realizar los juegos propuestos en la plataforma Quizizz	✓		✓		✓		
4	Trata de avanzar para terminar lo más rápido los juegos de la plataforma Quizizz	✓		✓		✓		
5	Interactúa con otros jugadores en la plataforma Quizizz	✓		✓		✓		
6	Ayuda a otros en el juego en la plataforma Quizizz	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN: MECÁNICAS	SÍ	No	SÍ	No	SÍ	No	
7	Trata de ganar los premios ofrecidos en la plataforma Quizizz	✓		✓		✓		
8	Compite consigo mismo para avanzar en la plataforma Quizizz	✓		✓		✓		
9	Se esfuerza al jugar en la plataforma Quizizz	✓		✓		✓		
10	Completa los retos propuestos en Quizizz	✓		✓		✓		

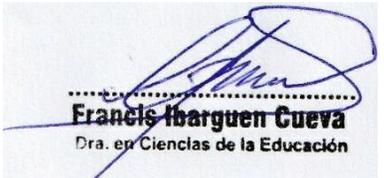
11	Siente que las recompensas le gustan Quizizz	✓		✓		✓		
12	Quiere obtener beneficios en el juego de la plataforma Quizizz	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN: COMPONENTES	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
13	Trata de ganar la insignia ofrecidas en la plataforma Quizizz	✓		✓		✓		
14	Le agrada obtener insignias ofrecidas en la plataforma Quizizz	✓		✓		✓		
15	Cumple con los desafíos propuestos en la plataforma Quizizz	✓		✓		✓		
16	Cumple con las misiones para poder ganar en la plataforma Quizizz	✓		✓		✓		
17	Elige diferentes niveles de juego Quizizz de la plataforma Quizizz	✓		✓		✓		
18	Elige un solo nivele de juego en la plataforma Quizizz	✓		✓		✓		
19	Avanza para ganar puntos en la plataforma Quizizz	✓		✓		✓		
20	Pone interés en obtener puntos en la plataforma Quizizz	✓		✓		✓		

Observaciones: Si hay suficiencia.

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

[] Apellidos y nombres del juez evaluador: **Francis Esmeralda Iburguen Cueva .** **DNI:09637865**

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



Francis Iburguen Cueva
Dra. en Ciencias de la Educación

Firma del Experto
Informante.

Especialidad

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

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

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

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

27 de noviembre de 2021

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO

VARIABLE		Es el aprendizaje de palabras, frases de un idioma o unidades lingüísticas con intención comunicativa que poseen significado, y que conforman el repertorio léxico de un individuo, aptas para ser puestas en actuación durante diferentes situaciones comunicativas que impliquen las habilidades de hablar, leer y escuchar de modo competente. (Schmitt, 2000).							
Nº	Indicadores	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias	
		Sí	No	Sí	No	Sí	No		
	DIMENSIÓN: ESCUCHA								
1	Identifica vocabulario variado en diálogos, charlas y exposiciones gastronómicas brindada por un hablante nativo.	X		X		X			
2	Comprende variedad de frases y expresiones relacionadas con temas cotidianos a su labor profesional en un restaurante.	X		X		X			
3	Otorga el significado adecuado en frases y diálogos cortos.	X		X		X			
	DIMENSIÓN HABLAR								
4	Se expresa con vocabulario variado y sin pausas empleando estructuras completas apropiado según su nivel.	X		X		X			
5	Se expresa con un ritmo apropiado según su nivel, para comunicarse sobre tareas sencillas de actividades y asuntos cotidianos	X		X		X			
6	Describe sin titubeos, ni tartamudeos, ni repeticiones situaciones cotidianas de su labor profesional.	X		X		X			
7	Pronuncia clara, con acento y entonadamente de modo fácil	X		X		X			

	frases y expresiones de su labor profesional.							
8	Emplea en sus conversaciones todo el vocabulario aprendido en clase	X		X		X		
	DIMENSIÓN LEER	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
9	Reconoce vocabulario específico en textos de estructura sencilla, de tipos instructivos y descriptivos con información relacionada a sus actividades gastronómicas.	X		X		X		
10	Comprende información específica y predecible en material escrito de uso cotidiano, como lista menú o cartas en restaurantes.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

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

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ EVALUADOR:	DNI	GRADO	FIRMA
Leyva Amaya Marisa Lisseth	41387861	Magister en Didáctica en Idiomas extranjeros Magister en Educación: Mención Psicología Educativa	

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO

VARIABLE		Es el aprendizaje de palabras, frases de un idioma o unidades lingüísticas con intención comunicativa que poseen significado, y que conforman el repertorio léxico de un individuo, aptas para ser puestas en actuación durante diferentes situaciones comunicativas que impliquen las habilidades de hablar, leer y escuchar de modo competente. (Schmitt, 2000).						
ADQUISICIÓN DEL VOCABULARIO								
Nº	Indicadores	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
	DIMENSIÓN: ESCUCHA							
1	Identifica vocabulario variado en diálogos, charlas y exposiciones gastronómicas brindada por un hablante nativo.	X		X		X		
2	Comprende variedad de frases y expresiones relacionadas con temas cotidianos a su labor profesional en un restaurante.	X		X		X		
3	Otorga el significado adecuado en frases y diálogos cortos.	X		X		X		
	DIMENSIÓN HABLAR							
4	Se expresa con vocabulario variado y sin pausas empleando estructuras completas apropiado según su nivel.	X		X		X		
5	Se expresa con un ritmo apropiado según su nivel, para comunicarse sobre tareas sencillas de actividades y asuntos cotidianos	X		X		X		
6	Describe sin titubeos, ni tartamudeos, ni repeticiones situaciones cotidianas de su labor profesional.	X		X		X		

7	Pronuncia clara, con acento y entonadamente de modo fácil frases y expresiones de su labor profesional.	X		X		X		
8	Emplea en sus conversaciones todo el vocabulario aprendido en clase	X		X		X		
	DIMENSIÓN LEER	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
9	Reconoce vocabulario específico en textos de estructura sencilla, de tipos instructivos y descriptivos con información relacionada a sus actividades gastronómicas.	X		X		X		
10	Comprende información específica y predecible en material escrito de uso cotidiano, como lista menú o cartas en restaurantes.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

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

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ EVALUADOR:	DNI	GRADO	FIRMA
Risco Rodriguez Betty Clara	17873801	Doctor en Gestión y Ciencias de la Educación Magister en Didáctica en Idiomas extranjeros Magister en Educación mención: Tecnología Educativa	

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO

VARIABLE		Es el aprendizaje de palabras, frases de un idioma o unidades lingüísticas con intención comunicativa que poseen significado, y que conforman el repertorio léxico de un individuo, aptas para ser puestas en actuación durante diferentes situaciones comunicativas que impliquen las habilidades de hablar, leer y escuchar de modo competente. (Schmitt, 2000).						
Nº	Indicadores	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
	DIMENSIÓN: ESCUCHA							
1	Identifica vocabulario variado en diálogos, charlas y exposiciones gastronómicas brindada por un hablante nativo.	X		X		X		
2	Comprende variedad de frases y expresiones relacionadas con temas cotidianos a su labor profesional en un restaurante.	X		X		X		
3	Otorga el significado adecuado en frases y diálogos cortos.	X		X		X		
	DIMENSIÓN HABLAR							
4	Se expresa con vocabulario variado y sin pausas empleando estructuras completas apropiado según su nivel.	X		X		X		
5	Se expresa con un ritmo apropiado según su nivel, para comunicarse sobre tareas sencillas de actividades y asuntos cotidianos	X		X		X		
6	Describe sin titubeos, ni tartamudeos, ni repeticiones situaciones cotidianas de su labor profesional.	X		X		X		
7	Pronuncia clara, con acento y entonadamente de modo fácil	X		X		X		

	frases y expresiones de su labor profesional.							
8	Emplea en sus conversaciones todo el vocabulario aprendido en clase	X		X		X		
	DIMENSIÓN LEER	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
9	Reconoce vocabulario específico en textos de estructura sencilla, de tipos instructivos y descriptivos con información relacionada a sus actividades gastronómicas.	X		X		X		
10	Comprende información específica y predecible en material escrito de uso cotidiano, como lista menú o cartas en restaurantes.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia.

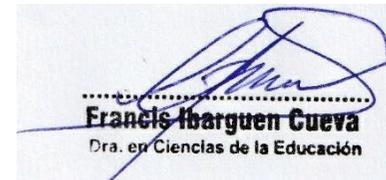
Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable

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

Especialidad del evaluador: Dra. Ciencias de la Educación – Metodología de la Investigación

Científica

26 de noviembre del 2021



Francis Ibarquen Cueva
Dra. en Ciencias de la Educación

⁷ **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

⁸ **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

⁹ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

Firma del Experto Informante.

Especialidad

Anexo 6: confiabilidad de los instrumentos

Confiabilidad de cuestionario gamificación

The screenshot shows the IBM SPSS Statistics Editor de datos interface. The main window displays a data matrix with 20 rows (numbered 1 to 20) and 20 columns (labeled P1 to P20). The data values are integers ranging from 2 to 5. The interface includes a menu bar (Archivo, Editar, Ver, Datos, Transformar, Analizar, Gráficos, Utilidades, Ampliaciones, Ventana, Ayuda) and a toolbar with various icons. The status bar at the bottom shows 'Vista de datos' and 'Vista de variables' tabs, and the system tray includes the Windows search bar and taskbar icons.

Resumen de procesamiento de casos

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

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,911	20

Análisis de fiabilidad: test de adquisición de vocabulario

3 :

	20	A V 1	A V 2	A V 3	AV4	AV5	AV6	A V 7	A V 8	A V 9	AV 10	A V 11	A V 12	A V 13	A V 14	AV1 5	A V 16	A V 17	A V 18	A V 19	AV20	var
1	3	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1
2	3	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
3	5	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1
4	2	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1
5	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
6	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
7	3	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1
8	3	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	4	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1
10	3	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1
11	2	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1
12	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	5	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1
14	2	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0
15	5	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	5	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1
17	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1
18	2	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1
19	5	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1
20	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21																						
22																						

Vista de datos Vista de variables

Escribe aquí para buscar

Resumen de procesamiento de casos

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

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

Estadísticas de fiabilidad

KR-20	N de elementos
,873	20

Anexo 7: base de datos

SUJETOS	GAMIFICACION																				GENERAL		DINÁMICAS		MECÁNICAS		COMPONENTES	
	DINÁMICAS					MECÁNICAS					COMPONENTE										PUNTAJE	NIVEL	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel		
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20								
1	2	2	1	2	1	1	2	3	2	1	1	3	1	2	1	1	3	3	3	2	37	BAJO	9	BAJO	12	BAJO	16	BAJO
2	5	3	5	4	3	3	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	3	5	5	88	ALTO	23	MEDIO	29	ALTO	36	ALTO
3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	5	4	4	5	5	93	ALTO	29	ALTO	30	ALTO	34	ALTO
4	5	5	4	3	3	4	3	5	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	76	ALTO	24	ALTO	23	MEDIO	29	MEDIO
5	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	5	4	4	4	4	4	5	78	ALTO	22	MEDIO	22	MEDIO	34	ALTO
6	3	3	5	5	4	3	4	3	5	5	4	5	4	5	4	4	5	2	5	5	83	ALTO	23	MEDIO	28	ALTO	34	ALTO
7	5	3	5	4	3	3	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	3	5	5	88	ALTO	23	MEDIO	29	ALTO	36	ALTO
8	5	3	5	4	3	3	5	5	4	5	5	5	5	5	3	5	5	5	3	5	88	ALTO	23	MEDIO	29	ALTO	36	ALTO
9	3	2	3	2	3	1	2	3	2	2	1	3	3	2	2	3	3	3	3	2	48	MEDIO	14	BAJO	13	BAJO	21	MEDIO
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	ALTO	30	ALTO	30	ALTO	40	ALTO
11	5	4	4	3	2	1	3	4	4	3	4	2	3	4	4	4	3	3	3	4	67	MEDIO	19	MEDIO	20	MEDIO	28	MEDIO
12	2	2	1	2	1	1	2	3	2	1	1	3	1	2	1	1	3	3	3	2	37	BAJO	9	BAJO	12	BAJO	16	BAJO
13	5	3	5	4	3	3	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	3	5	5	88	ALTO	23	MEDIO	29	ALTO	36	ALTO
14	3	3	4	3	2	2	3	1	4	4	3	4	1	3	3	3	3	2	3	4	58	MEDIO	17	MEDIO	19	MEDIO	22	MEDIO
15	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	99	ALTO	29	ALTO	30	ALTO	40	ALTO
16	5	3	5	4	3	3	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	3	5	5	88	ALTO	23	MEDIO	29	ALTO	36	ALTO
17	2	2	1	2	1	1	2	3	2	1	1	3	1	2	1	1	3	3	3	2	37	BAJO	9	BAJO	12	BAJO	16	BAJO
18	5	4	5	4	3	2	2	1	5	5	4	4	3	3	5	5	4	3	4	5	76	ALTO	23	MEDIO	21	MEDIO	32	ALTO
19	3	2	4	3	1	1	2	3	3	4	3	3	2	2	2	2	2	1	1	3	47	MEDIO	14	BAJO	18	MEDIO	15	BAJO
20	5	5	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	76	ALTO	25	ALTO	22	MEDIO	29	MEDIO
21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	ALTO	30	ALTO	30	ALTO	40	ALTO
22	3	3	3	4	1	1	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	64	MEDIO	15	MEDIO	21	MEDIO	28	MEDIO
23	5	3	5	4	3	3	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	3	5	5	88	ALTO	23	MEDIO	29	ALTO	36	ALTO
24	3	3	4	3	2	2	3	1	4	4	3	4	1	3	3	3	3	2	3	4	58	MEDIO	17	MEDIO	19	MEDIO	22	MEDIO
25	5	5	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	74	ALTO	24	ALTO	21	MEDIO	29	MEDIO
26	2	2	1	2	2	1	2	3	2	2	3	3	1	2	1	1	3	3	3	3	42	BAJO	10	BAJO	15	MEDIO	17	BAJO
27	2	2	1	2	1	2	2	3	2	1	3	3	1	2	1	1	3	3	3	3	41	BAJO	10	BAJO	14	BAJO	17	BAJO
28	5	3	5	4	3	3	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	3	5	5	88	ALTO	23	MEDIO	29	ALTO	36	ALTO
29	5	5	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	5	76	ALTO	25	ALTO	22	MEDIO	29	MEDIO
30	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	99	ALTO	29	ALTO	30	ALTO	40	ALTO
31	4	5	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	75	ALTO	24	ALTO	22	MEDIO	29	MEDIO
32	5	4	4	4	4	1	3	5	5	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	77	ALTO	22	MEDIO	28	ALTO	29	MEDIO
33	5	5	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	1	4	1	84	ALTO	28	ALTO	29	ALTO	27	MEDIO
34	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	2	4	4	4	3	83	ALTO	26	ALTO	27	ALTO	30	ALTO
35	3	3	4	3	2	2	3	1	4	4	3	4	1	3	3	3	3	2	3	4	58	MEDIO	17	MEDIO	19	MEDIO	22	MEDIO

36	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	ALTO	30	ALTO	30	ALTO	40	ALTO
37	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	3	3	3	2	39	BAJO	12	BAJO	10	BAJO	17	BAJO
38	5	3	5	4	3	3	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	3	5	5	88	ALTO	23	MEDIO	29	ALTO	36	ALTO
39	3	3	4	3	2	2	3	1	4	4	3	4	1	3	3	3	3	2	3	4	58	MEDIO	17	MEDIO	19	MEDIO	22	MEDIO
40	3	2	2	2	1	1	2	3	2	1	1	3	1	2	1	1	3	3	3	3	40	BAJO	11	BAJO	12	BAJO	17	BAJO
41	3	2	3	2	3	1	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	48	MEDIO	14	BAJO	17	MEDIO	17	BAJO
42	4	6	5	5	4	3	5	5	5	5	5	3	4	4	4	5	4	2	5	5	87	ALTO	26	ALTO	28	ALTO	33	ALTO
43	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	75	ALTO	22	MEDIO	23	MEDIO	30	ALTO
44	3	3	4	3	2	2	3	1	4	4	3	4	1	3	3	3	3	2	3	4	58	MEDIO	17	MEDIO	19	MEDIO	22	MEDIO
45	4	4	4	4	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76	ALTO	20	MEDIO	24	ALTO	32	ALTO
46	3	2	2	1	1	2	2	3	2	1	2	3	1	2	1	1	3	3	3	3	41	BAJO	11	BAJO	13	BAJO	17	BAJO
47	3	3	4	3	2	2	3	1	4	4	3	4	1	3	3	3	3	2	3	4	58	MEDIO	17	MEDIO	19	MEDIO	22	MEDIO
48	3	3	4	3	2	2	3	1	4	4	3	4	1	3	3	3	3	2	3	4	58	MEDIO	17	MEDIO	19	MEDIO	22	MEDIO
49	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	92	ALTO	27	ALTO	29	ALTO	36	ALTO	
50	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	ALTO	30	ALTO	30	ALTO	40	ALTO
51	5	5	5	5	5	3	5	5	4	3	4	4	3	5	4	4	5	4	4	4	87	ALTO	28	ALTO	25	ALTO	34	ALTO
52	4	4	3	4	2	2	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	71	MEDIO	19	MEDIO	22	MEDIO	30	ALTO
53	5	2	5	4	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	5	74	ALTO	20	MEDIO	23	MEDIO	31	ALTO	
54	5	3	5	4	3	3	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	3	5	5	88	ALTO	23	MEDIO	29	ALTO	36	ALTO
55	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	89	ALTO	24	ALTO	29	ALTO	36	ALTO
56	5	3	5	4	3	3	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	3	5	5	88	ALTO	23	MEDIO	29	ALTO	36	ALTO
57	3	2	2	2	1	1	2	3	2	1	1	3	1	2	1	2	3	3	3	2	40	BAJO	11	BAJO	12	BAJO	17	BAJO
58	3	2	1	2	1	1	2	3	2	2	1	1	1	2	2	1	3	3	2	3	38	BAJO	10	BAJO	11	BAJO	17	BAJO
59	3	3	4	3	2	2	3	1	4	4	3	4	1	3	3	3	3	2	3	4	58	MEDIO	17	MEDIO	19	MEDIO	22	MEDIO
60	5	4	5	4	3	2	5	2	5	5	5	5	4	5	5	5	2	2	5	5	83	ALTO	23	MEDIO	27	ALTO	33	ALTO
61	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100	ALTO	30	ALTO	30	ALTO	40	ALTO
62	3	2	2	2	1	1	2	3	2	1	1	3	1	2	1	2	3	3	3	2	40	BAJO	11	BAJO	12	BAJO	17	BAJO
63	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	84	ALTO	27	ALTO	24	ALTO	33	ALTO
64	5	3	5	4	3	3	5	5	4	5	5																	

SUJETOS	VOCABULARIO																				GENERAL		HABLAR		ESCUCHAR		LEER	
	HABLAR					ESCUCHAR					LEER					PUNTAJE	NIVEL	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel					
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15									P16	P17	P18	P19	P20
1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	9	INICIO	2	INICIO	3	INICIO	4	PROCESO
2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	18	LOGRADO	4	PROCESO	6	LOGRADO	8	LOGRADO
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	LOGRADO	5	LOGRADO	6	LOGRADO	9	LOGRADO
4	1	1	2	1	0	1	2	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	17	LOGRADO	5	LOGRADO	6	LOGRADO	6	PROCESO
5	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18	LOGRADO	5	LOGRADO	5	PROCESO	8	LOGRADO
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	LOGRADO	5	LOGRADO	6	LOGRADO	9	LOGRADO
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	18	LOGRADO	5	LOGRADO	6	LOGRADO	7	LOGRADO
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	17	LOGRADO	5	LOGRADO	6	LOGRADO	6	PROCESO
9	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	11	PROCESO	3	PROCESO	2	INICIO	6	PROCESO
10	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17	LOGRADO	5	LOGRADO	4	PROCESO	8	LOGRADO
11	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	13	PROCESO	3	PROCESO	4	PROCESO	6	PROCESO
12	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	7	INICIO	2	INICIO	2	INICIO	3	INICIO
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	19	LOGRADO	5	LOGRADO	6	LOGRADO	8	LOGRADO
14	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	9	INICIO	0	INICIO	2	INICIO	7	LOGRADO
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	LOGRADO	5	LOGRADO	6	LOGRADO	9	LOGRADO
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	18	LOGRADO	5	LOGRADO	6	LOGRADO	7	LOGRADO
17	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	9	INICIO	2	INICIO	3	INICIO	4	PROCESO
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19	LOGRADO	5	LOGRADO	6	LOGRADO	8	LOGRADO
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19	LOGRADO	5	LOGRADO	6	LOGRADO	8	LOGRADO
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	17	LOGRADO	5	LOGRADO	6	LOGRADO	6	PROCESO
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	19	LOGRADO	5	LOGRADO	6	LOGRADO	8	LOGRADO
22	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17	LOGRADO	5	LOGRADO	4	PROCESO	8	LOGRADO
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	LOGRADO	5	LOGRADO	6	LOGRADO	9	LOGRADO
24	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	16	LOGRADO	4	PROCESO	5	PROCESO	7	LOGRADO
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19	LOGRADO	5	LOGRADO	6	LOGRADO	8	LOGRADO
26	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	8	INICIO	2	INICIO	2	INICIO	4	PROCESO
27	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	7	INICIO	2	INICIO	2	INICIO	3	INICIO
28	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	18	LOGRADO	4	PROCESO	6	LOGRADO	8	LOGRADO
29	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	16	LOGRADO	4	PROCESO	6	LOGRADO	6	PROCESO
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	LOGRADO	5	LOGRADO	5	PROCESO	9	LOGRADO
31	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	LOGRADO	5	LOGRADO	4	PROCESO	9	LOGRADO
32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	17	LOGRADO	5	LOGRADO	6	LOGRADO	6	PROCESO
33	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	8	INICIO	2	INICIO	2	INICIO	4	PROCESO
34	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17	LOGRADO	5	LOGRADO	4	PROCESO	8	LOGRADO
35	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	13	PROCESO	3	PROCESO	4	PROCESO	6	PROCESO

36	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	18	LOGRADO	4	PROCESO	6	LOGRADO	8	LOGRADO
37	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	8	INICIO	0	INICIO	2	INICIO	6	PROCESO
38	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	16	LOGRADO	4	PROCESO	5	PROCESO	7	LOGRADO
39	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	15	PROCESO	5	LOGRADO	2	INICIO	8	LOGRADO
40	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	9	INICIO	2	INICIO	3	INICIO	4	PROCESO
41	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	12	PROCESO	4	PROCESO	3	INICIO	5	PROCESO
42	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	LOGRADO	5	LOGRADO	6	LOGRADO	9	LOGRADO
43	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	19	LOGRADO	5	LOGRADO	6	LOGRADO	8	LOGRADO
44	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	14	PROCESO	5	LOGRADO	3	INICIO	6	PROCESO
45	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17	LOGRADO	5	LOGRADO	4	PROCESO	8	LOGRADO
46	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	8	INICIO	2	INICIO	2	INICIO	4	PROCESO
47	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	15	PROCESO	4	PROCESO	4	PROCESO	7	LOGRADO
48	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	14	PROCESO	3	PROCESO	4	PROCESO	7	LOGRADO
49	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	LOGRADO	5	LOGRADO	6	LOGRADO	9	LOGRADO
50	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	17	LOGRADO	5	LOGRADO	6	LOGRADO	6	PROCESO
51	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	19	LOGRADO	5	LOGRADO	6	LOGRADO	8	LOGRADO
52	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	14	PROCESO	3	PROCESO	4	PROCESO	7	LOGRADO
53	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	17	LOGRADO	5	LOGRADO	5	PROCESO	7	LOGRADO
54	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	19	LOGRADO	5	LOGRADO	6	LOGRADO	8	LOGRADO
55	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	18	LOGRADO	4	PROCESO	6	LOGRADO	8	LOGRADO
56	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	17	LOGRADO	5	LOGRADO	6	LOGRADO	6	PROCESO
57	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	8	INICIO	2	INICIO	3	INICIO	3	INICIO
58	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	8	INICIO	2	INICIO	2	INICIO	4	PROCESO
59	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	15	PROCESO	5	LOGRADO	4	PROCESO	6	PROCESO
60	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	15	PROCESO	5	LOGRADO	2	INICIO	8	LOGRADO
61	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	LOGRADO	5	LOGRADO	6	LOGRADO	9	LOGRADO
62	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	15	PROCESO	4	PROCESO	4	PROCESO	7	LOGRADO
63	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16	LOGRADO	5	LOGRADO	3	INICIO	8	LOGRADO
64	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1														

Anexo 8: Carta de presentación



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

Lima, 9 de diciembre de 2021
Carta P. 1610-2021-UCV-AA-EPG-F01/I

Técnico Superior
Luis Alberto Herrera De Rivero
Director de la Carrera de la Carrera de Gastronomía
Instituto de Profesiones Empresariales

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a ESPINOZA BERROSPÍ DE DODDS-PARKER, ERIKA JANETT; identificada con DNI N° 40453681 y con código de matrícula N° 7002544464; 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:

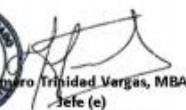
Gamificación en la adquisición de vocabulario de inglés de estudiantes de un Instituto Superior, Surco, 2021

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 ESPINOZA BERROSPÍ DE DODDS-PARKER, ERIKA JANETT 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,




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

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



**Anexo 9: Constancia de haber
aplicado los instrumentos**

Anexo 10: Autorización de la Institución

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN

El que suscribe Director de la Carrera de Gastronomía del "Instituto de Profesiones Empresariales" ubicado en la Avenida Santiago de Surco 4366 - Distrito de Surco - Provincia de Lima.

Hace constar que:



ESPINOZA BERROSPI DE DODDS-PARKER, ERIKA JANETT con DNI No

40453681 estudiante de maestría en DIDÁCTICA EN IDIOMAS

> Escuela de Artes y Oficios

> Escuela de Hotelería y Turismo

> Escuela de Moda

EXTRANJEROS de la Universidad César Vallejo - Lima Norte se le otorga el permiso para obtener la información en el desarrollo de su trabajo de investigación titulado :

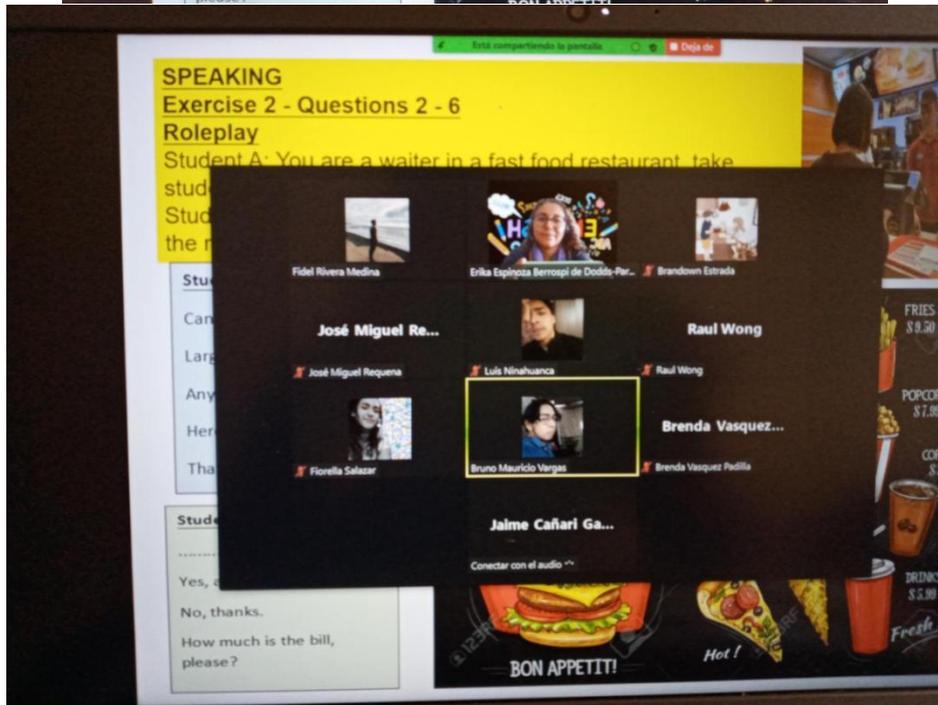
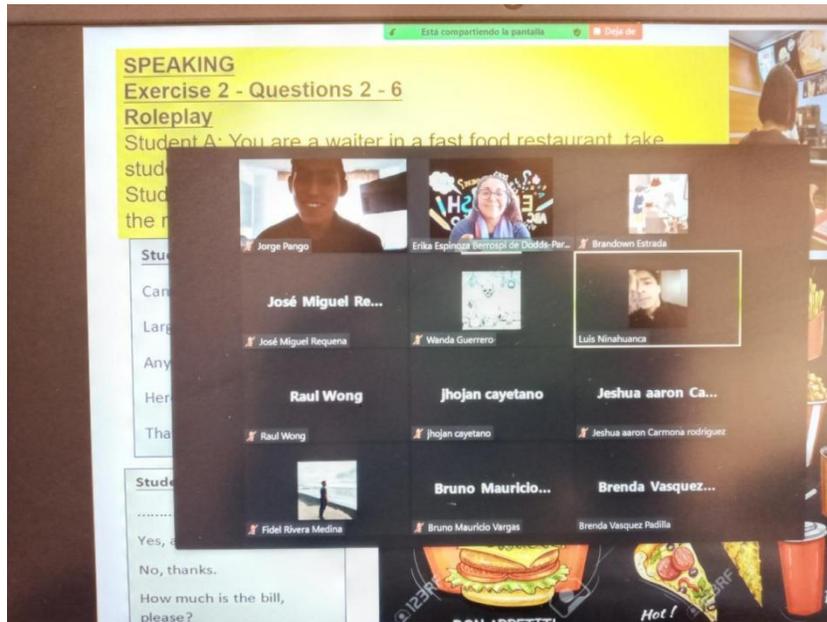
" Gamificación en la adquisición de vocabulario de inglés de estudiantes de un Instituto Superior, Surco, 2021"

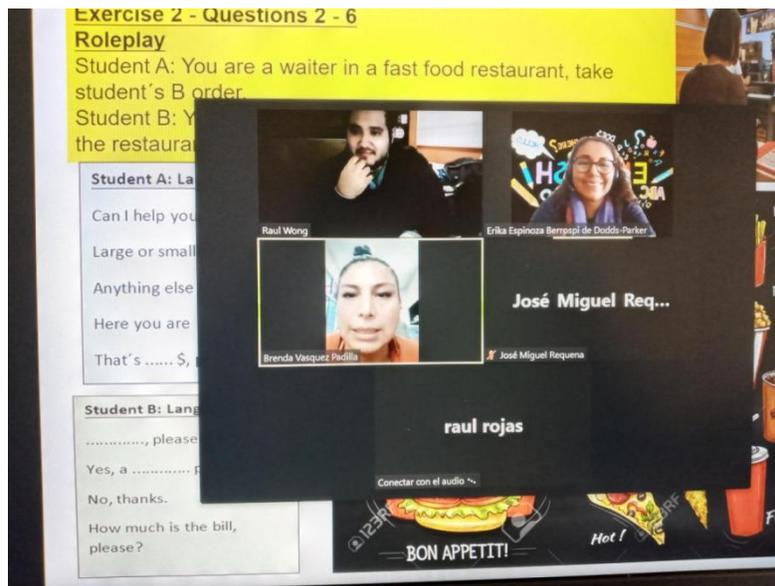
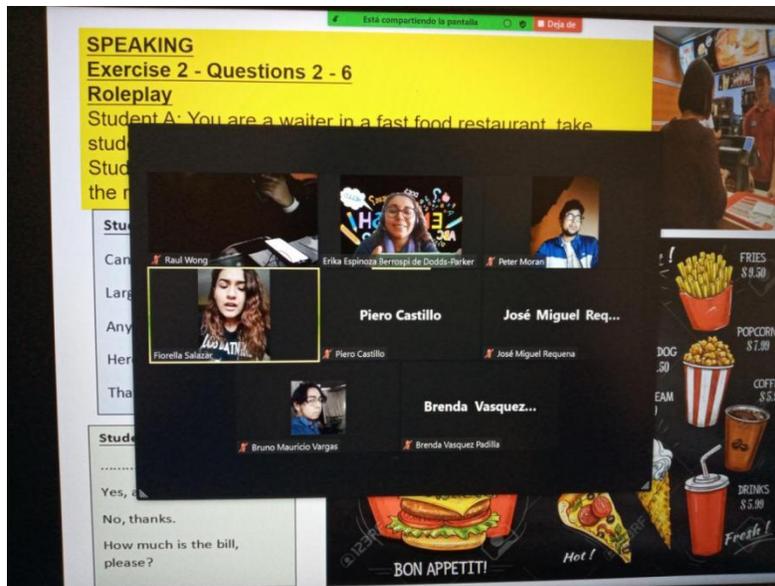
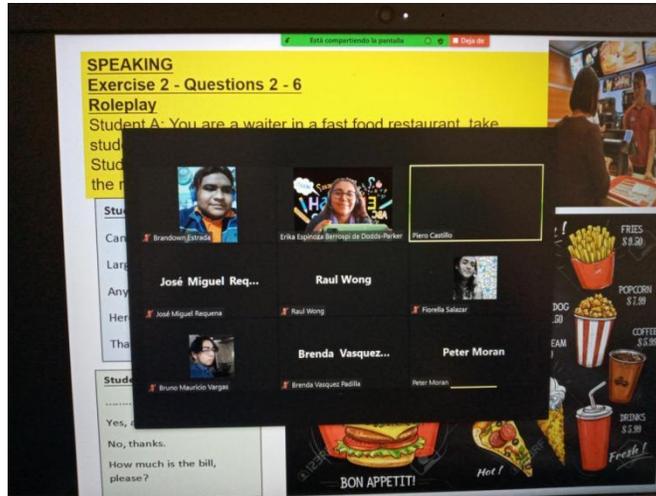
Se expide la presente constancia a solicitud del interesado para los fines que estime conveniente.

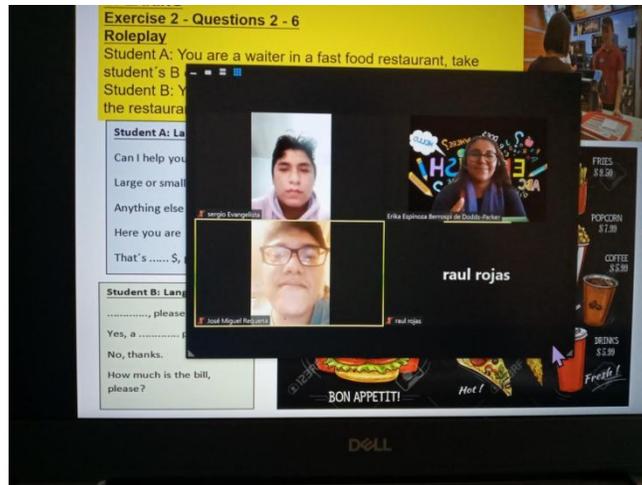
Lima, 30 de Noviembre del 2021.

Luis Alberto Herrera De Rivero
Director de la Carrera de la Carrera de Gastronomía
Instituto de Profesiones Empresariales

Anexo 11: Evidencias







REC You're presenting to everyone Presentation audio Stop presenting

Cuestionario sobre Gamificación

Sección 1 de 4

INSTRUCCIONES: Estimado estudiante, a continuación, tienes 20 preguntas sobre la gamificación en los video juegos, para lo cual debes marcar con el número de la tabla la opción que consideres que más te represente.

Correo electrónico*

Correo electrónico válido

Participants: Renato Bravo, Jhon Flores, Jhon Velasco Trejo, Crystel Quiroz Cast..., Jesus martin palomi..., Roger Alejandro, Alejandro Pablo He..., Marcial Flores Pisco, José Fernández, Juan Ccarhuarupay..., 6 others, You.

A

Test de Adquisición de Vocabula Preguntas Respuestas Configuración Total de puntos: 15 Enviar

Test de Adquisición de Vocabulario

Sección 1 de 3

INSTRUCCIONES: Estimado estudiante, a continuación, tiene 6 preguntas sobre Listening para lo cual debes

Participants: Martha Huaccayca..., Miguel Angel Flor, Julio Cabrera, Anderson Porras Ba..., Viviana Villegas, Luis Suarez, Jesus Espinal, Zolliyer Ponte, Jasmin Ayala, Oscar Aviles gonzal..., 15 others, You.

You're presenting to everyone Presentation audio Stop presenting

Test de Adquisición de Vocabulario Preguntas Respuestas Configuración Total de puntos: 15 Enviar

Test de Adquisición de Vocabulario

Sección 1 de 3

INSTRUCCIONES: Estimado estudiante, a continuación, tiene 6 preguntas sobre Listening para lo cual debes

Correo electrónico*

Correo electrónico válido

Participants: Yohny De La Cruz, Jeshua aaron Carm..., Nelio Ccoicca mon..., sergio Evangelista, Raul Alfonso Wong ..., Paola Mendoza Ruiz, Roberto Arevalo M..., Jazmin Kumiko Rey..., samuel josue rojas ..., Jaime Cañari Garcia, 4 others, You.

Sección 3 de 3

READING

Descripción (opcional)

*Read the restaurant's menu and choose the correct answer.

P2. What is the name of the restaurant?



 Yohny De La Cruz	 Jeshua aaron Carm...	 Nelio Ccoicca mon...
 sergio Evangelista	 Raul Alfonso Wong ...	 Paola Mendoza Ruiz
 Roberto Arevalo M...	 Jazmín Kumiko Rey...	 samuel josue rojas ...
 Diego Grados	 3 others	 You



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN DIDÁCTICA EN IDIOMAS EXTRANJEROS

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, IBARGUEN CUEVA FRANCIS ESMERALDA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN DIDÁCTICA EN IDIOMAS EXTRANJEROS de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "GAMIFICACIÓN EN LA ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO DE INGLÉS DE ESTUDIANTES DE UN INSTITUTO SUPERIOR, SURCO, 2021", cuyo autor es ESPINOZA BERROSPI DE DODDS-PARKER ERIKA JANETT, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido, y verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 13 de Enero del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
IBARGUEN CUEVA FRANCIS ESMERALDA DNI: 09637865 ORCID 0000-0003-4630-6921	Firmado digitalmente por: FIBARGUENC el 13-01- 2022 17:30:41

Código documento Trilce: TRI - 0270393