

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

MONTERRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE



**GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR EL VOCABULARIO DE INGLÉS EN
LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIA**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN, ESPECIALIDAD: IDIOMAS - INGLÉS**

GARCIA PERLACIOS, Dulce Gricell

NIZAMA SALCEDO, Tania Belén

ASESORA:

Mg. BUSTAMANTE AMARO, Katty Stefany

Lima, diciembre 2022

RESUMEN

Debido al inminente cambio de modalidad educativa post pandemia, las instituciones educativas peruanas iniciaron el plan de retorno seguro a las aulas siguiendo las indicaciones de la RM N°121 (Minedu, 2021) con el fin de lograr la formación integral de los estudiantes en un nuevo contexto social. Sin embargo, se evidenciaron dificultades en el aprendizaje del vocabulario de inglés en el desarrollo de las clases, lo cual limitaba el uso de las palabras en diferentes contextos comunicativos. La presente investigación buscó mejorar el aprendizaje del vocabulario de inglés mediante el modelo pedagógico Gamificación en los estudiantes del tercer año de secundaria de Monterrico IE Aplicación. Este estudio se desarrolló en Innovación educativa con enfoque cualitativo y diseño de investigación-acción que facilitó la implementación de proyectos educativos en la institución previamente mencionada. Los instrumentos aplicados para la recolección de información fueron una prueba diagnóstica (entrada y salida), un diario de campo y un cuestionario. Los resultados de la investigación muestran que los estudiantes del tercer año de secundaria de Monterrico IE Aplicación mejoran el aprendizaje del vocabulario de inglés aplicando la Gamificación.

Palabras clave: *Gamificación, enfoque léxico, vocabulario inglés, inglés, educación, actividades gamificadas.*

ABSTRACT

Due to the imminent change of educational modality post pandemic, Peruvian educational institutions initiated the safe return plan to the classroom following the indications of RM N°121 (Minedu, 2021) in order to achieve the integral formation of students in a new social context. However, difficulties were evidenced in the learning of English vocabulary in the development of classes, which limited the use of words in different communicative contexts. The present research sought to improve the learning of English vocabulary through the pedagogical model Gamification in third year high school students of Monterrico IE Application. This study was developed in the Educational Innovation modality with a qualitative approach and action research design that facilitated the implementation of educational projects in the previously mentioned institution. The instruments applied for the collection of information were a diagnostic test (input and output), a field diary and a questionnaire. The results of the research show that the students of the third year of high school of Monterrico IE Application improve the learning of English vocabulary by applying Gamification.

Keywords: *Gamification, lexical approach, English vocabulary, English, education, gamified activities.*

Agradecemos a Dios por su sabiduría, inspiración, fortaleza y esperanza para el desarrollo de esta etapa en nuestras carreras. A cada una de nuestras familias, por su apoyo incondicional, paciencia y soporte emocional a lo largo de los 5 años de estudios. Por otro lado, agradecemos a nuestra querida asesora Katty Stefany Bustamante Amaro por su paciencia, preocupación, interés y motivación de manera constante durante todo el proceso de este trabajo. Por último, reconocemos a Monterrico Institución Educativa Aplicación por brindarnos todas las facilidades y alcances para el cumplimiento de este proyecto que tuvo el genuino objetivo de mejorar la educación del inglés.

Índice

INTRODUCCIÓN	7
Planteamiento y justificación del problema de investigación acción	9
Motivaciones para llevar a cabo la investigación-acción	14
Aportes a la práctica educativa.....	15
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	17
1.1 Gamificación.....	21
1.2 Vocabulario en inglés	26
CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO	33
2.1 Método de la investigación – acción.....	33
2.2 Contexto de la investigación – acción.....	35
2.3 Plan de acción	40
2.4 Técnicas e instrumentos para organizar y analizar la información	43
CAPÍTULO III: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	46
3.1 Diagnóstico.....	46
3.2 Desarrollo del plan de acción	47
3.3 Logros y dificultades	54
Lecciones aprendidas.....	56
REFERENCIAS	57
ANEXOS	68
TABLAS	89
FIGURAS	95

Índice de tablas

Tabla 1 Horario del curso de inglés	89
Tabla 2 Población del aula según su género.....	89
Tabla 3 Common European Framework of References (CEFR).....	89
Tabla 4 Dimensiones e indicadores de la variable Vocabulario.....	90
Tabla 5 Diagnóstico académico de la competencia “Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera” en el año escolar 2021”	91
Tabla 6 Diagnóstico académico de la competencia “Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera” en el año escolar 2021	91
Tabla 7 Diagnóstico académico de la competencia “Escribe diversos de textos en inglés como lengua extranjera” en el año escolar 2021	92
Tabla 8 Contenido de las sesiones de aprendizaje gamificadas	92
Tabla 9 Recurso: Reglas de las clases gasificadas.....	93
Tabla 10 Elementos propios y elementos sociales	94
Tabla 11 Puntajes obtenidos en la prueba diagnóstica de entrada y salida, Cambridge English Vocabulary in Use Elementary Level Test.....	94

Índice de figuras

Figura 1 Resultados del Cambridge English Vocabulary in Use Elementary Level Test según indicadores - Prueba diagnóstica de entrada.	95
Figura 2 Resultados del Cambridge English Vocabulary.....	95
Figura 3 Resultados porcentuales de los aciertos obtenidos de la prueba diagnóstica entrada y salida.	96

INTRODUCCIÓN

El dominio de una lengua extranjera como el idioma inglés, ha pasado de ser un privilegio a ser una necesidad en los diversos sectores económicos y educativos, esto se evidencia en su rol fundamental para acceder a información con fines académicos, en la ciencia, deporte, entretenimiento, entre otros. Maggioli y Painter-Farrell (2016) afirman que “El conocimiento del inglés garantiza el éxito de los estudiantes en un mundo globalizado” (p.24).

En ese sentido, la globalización cambió de gran manera el aprendizaje del idioma inglés, e incluso esta se ha convertido en la causa principal por la cual el inglés ha cobrado relevancia a nivel mundial, siendo considerado actualmente el idioma universal (Biava y Segura, 2010, como se citó en Chavez et al. 2017).

En la sociedad peruana, el idioma inglés ha tomado considerable relevancia en los últimos años, muestra de ello es el esfuerzo que realiza el gobierno para asociarse con entidades internacionales como el Consejo Británico o la embajada de los Estados Unidos con el fin de promover el inglés en el sistema educativo público. (British Council 2022).

Por otro lado, la importancia del vocabulario de inglés es el factor más esencial de un idioma para su aprendizaje. Wilkins (1972, como se citó en Canizales y Moreno, 2013) afirma enérgicamente que “Aunque sin gramática poco puede ser transmitido, sin vocabulario nada puede ser transmitido”, es decir, una persona es capaz de leer un texto prácticamente sin emplear la gramática, pero sin vocabulario es imposible que logre descifrar o interpretar la lectura. En base a ello, se evidencia que el léxico es un

componente fundamental e indispensable para el desarrollo de las cuatro habilidades básicas del idioma.

Teniendo como referencia los resultados de la prueba diagnóstica *Cambridge English Vocabulary in Use Elementary Level Test* de los estudiantes de tercero de secundaria de Monterrico IE Aplicación, se evidencia un bajo nivel de vocabulario inglés. Dado que la modalidad de educación virtual proveyó con diversos recursos para facilitar la obtención de nuevas palabras mediante traductores o diccionarios online; es posible que exista un sobreuso de estos mismo, lo cual dificulta la adquisición significativa de nuevas palabras. Es importante tener en cuenta la relación del vocabulario para el desarrollo de las demás habilidades del idioma.

Por lo mencionado anteriormente, esta investigación tiene como fin mejorar el aprendizaje del vocabulario en el idioma inglés mediante la aplicación del modelo pedagógico la gamificación. La cual el grupo tesista considera pertinente aplicar con el fin de responder a las nuevas necesidades surgidas en el retorno a las clases presenciales. Todo ello mediante el uso de estrategias y clases personalizadas desde los fundamentos de la gamificación con miras a enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes y la resolución de esta problemática encontrada en el aula.

Planteamiento y justificación del problema de investigación acción

El idioma inglés; con el pasar de los años, ha dejado de ser un privilegio para convertirse en una necesidad debido a las altas demandas del mundo de los negocios, siendo este, uno de los principales motivos de la globalización del idioma y su impacto en diversos países de habla no inglesa (Biava y Segura, 2010, como se citó en Chávez et. al, 2017). Según un estudio este idioma, con más de 1400 millones de hablantes, es considerado uno de los más empleado para comunicarse oralmente a nivel mundial (Fernández, 2022). Esto se debe a que el idioma brinda oportunidades académicas a estudiantes y abre las puertas a profesionales en el mundo laboral; por ello, se fomenta la creación de diversos proyectos y modelos pedagógicos que potencialicen el aprendizaje del idioma inglés como meta principal.

Entre los modelos pedagógicos destacan el uso de la gamificación como estrategia lúdica, flip classroom y la generación de un buen ambiente académico, teniendo como fin desarrollar en su totalidad, las cuatro habilidades básicas del mencionado idioma: producción oral: *speaking*, comprensión auditiva: *listening*, producción escrita: *writing*, y comprensión lectora: *reading* (Vongsila y Reinders, 2016).

Estas habilidades se relacionan con los estándares del Currículo Nacional (2016), evidenciándose en tres competencias del área de inglés: Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera, la cual involucra la participación de distintos interlocutores; lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera, la cual trae consigo la interacción del lector, el texto y los contextos socioculturales; y escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera, el cual supone la redacción de diversos textos considerando el contexto y propósito comunicativo.

Cabe resaltar que la implementación del idioma inglés en el Perú, se ha ido dando de manera progresiva, pues se han llevado a cabo diversos programas de enseñanza del idioma inglés, siendo la política “inglés, puertas al mundo”, aprobada en el año 2016, con Decreto Supremo N° 007-2016–MINEDU por el ex presidente Ollanta Humala, una de las políticas educativas que aseguró poder beneficiar a muchos más estudiantes. Esta política tuvo como principal objetivo que al año 2021, los estudiantes de escuelas públicas del nivel secundaria, egresen con un manejo del idioma en nivel B1 (Intermedio) según el Marco Común Europeo de Referencia (MCER), desarrollando principalmente la competencia “Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera” y formar docentes altamente capacitados en el dominio del idioma inglés (British Council, 2015).

No obstante, al haber concluido la política en mención, se ha evidenciado que los estudiantes peruanos egresan con un nivel de inglés bajo, pues se ha demostrado que un gran porcentaje de ellos, logra como máximo un nivel A2 (básico), presentando dificultades para comunicarse oralmente, leer y redactar diversos textos en inglés y hasta la fecha, el gobierno no ha presentado ningún otro proyecto que fomente el aprendizaje del idioma en estudiantes peruanos de la básica regular (García et al., 2019).

Con respecto a lo mencionado anteriormente, pese a que el vocabulario en inglés no es considerado como una competencia, este cumple un rol fundamental para la producción oral y escrita; además, de la comprensión lectora y auditiva en el idioma, pues es necesario para el desarrollo y adquisición de una lengua, considerando también, que brinda oportunidades para que el estudiante lo utilice en situaciones cotidianas, por lo que se podría asegurar, que influye directamente en el desarrollo las competencias comunicativas mencionadas anteriormente (Castillo, 2015).

Desafortunadamente, en el país no se ha tomado la importancia suficiente dentro de la programación curricular, puesto que se considera más un apoyo dentro de la enseñanza de la gramática en inglés, pretendiendo que los estudiantes memoricen las reglas gramaticales de manera explícita para que, durante el desarrollo de actividades y ejercicios, puedan ser acompañadas del vocabulario (Plasencia, 2019). Sin embargo, de acuerdo con Boyd (2017), el aprendizaje del vocabulario debe realizarse de manera pautada y haciendo uso de diversas técnicas de aprendizaje, por consiguiente, no se trata solo de memorizar palabras y sus significados, sino de llevarlas a una connotación y contexto determinado.

Es por ello que, con el fin de proporcionar un recurso para la obtención significativa del vocabulario en el idioma inglés a los estudiantes del tercer año de secundaria de Monterrico IE Aplicación, grupo de aprendices seleccionados por ser el grado a cargo por las docentes tesistas, resulta viable implementar la gamificación como modelo pedagógico, la cual traslada el potencial de los juegos al campo académico permitiendo al estudiante desarrollarse en diversos ámbitos educativos en busca de potencializar sus aptitudes (Burgos, 2021).

Asimismo, es necesario resaltar que pese a que la gamificación presenta sus orígenes en un ámbito comercial puede generar un impacto en la educación, puesto que en el desarrollo de la competencia léxica, tendría un efecto en la producción del idioma inglés (Jiménez, 2016).

Es por todo lo mencionado, que el grupo investigador considera una tarea imprescindible la aplicación de un modelo pedagógico que busque responder a los contextos educativos actuales, siendo la gamificación el apropiado para desarrollar el

aprendizaje del vocabulario en estudiantes de una escuela pública, tales como lo son, los jóvenes del tercer año del nivel secundaria de Monterrico IE Aplicación.

En relación con la pertinencia, esta investigación tiene como finalidad, mejorar el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés como lengua extranjera a través de la aplicación del modelo pedagógico gamificación en los estudiantes del tercer año de secundaria. Aquello debido a que, mediante el informe de progreso de las competencias del área de inglés y lo observado en clase, se identificó que los estudiantes mencionados se encuentran en un nivel de proceso.

Se considera que, a partir del incremento del vocabulario, el estudiante tendrá facilidades para desarrollar las cuatro habilidades básicas del idioma; producción oral: *speaking*, comprensión auditiva: *listening*, producción escrita: *writing* y comprensión lectora: *reading*. Desde otro punto de vista, la adquisición del vocabulario es de gran relevancia para el desarrollo de las demás competencias lingüísticas en el proceso de aprendizaje de un idioma, tales como lo son la expresión escrita, pronunciación, la comprensión lectora, entre otras (Pérez, 2020, como se citó en Sancho, 2015).

En cuanto a la viabilidad de este proyecto, se considera que el modelo pedagógico en mención es adaptable a ambas modalidades de educación: virtual y presencial. En ese sentido, las actividades y recursos propuestos desde los fundamentos de la gamificación se pueden emplear en una sesión de aprendizaje presencial. De igual manera, el diseño de las experiencias gamificada planificadas por el grupo investigador involucra el interés de los estudiantes y brinda esta alternativa para optimizar el proceso de enseñanza del idioma inglés.

La significatividad se evidencia en el desarrollo de nuestras prácticas docente dentro del nuevo contexto de retorno a clases presenciales, este espacio brinda la oportunidad de conocer el nivel de inglés de los estudiantes luego de dos años de pandemia. Por lo expuesto anteriormente se este trabajo no solo considera aspectos teóricos si no, aspectos prácticos que tienen como fin favorecer el desarrollo de habilidades y destrezas de un docente investigador y su quehacer como docente al reflexionar, autocriticar e implementar soluciones dentro de su práctica educativa.

La línea de investigación de este estudio es Innovación y didáctica con diseño de investigación acción. La variable problema es el aprendizaje del vocabulario, la cual tiene como población a investigar, a los estudiantes del tercer año de Monterrico IE Aplicación.

Por ello, el grupo investigador formuló la siguiente interrogante: ¿La aplicación del modelo pedagógico gamificación mejora el aprendizaje del vocabulario en el idioma inglés en los estudiantes del tercer año de secundaria de Monterrico IE Aplicación?

Objetivos

Objetivo general

Mejorar el aprendizaje de vocabulario de inglés mediante la aplicación del modelo pedagógico gamificación en estudiantes del tercer año de secundaria de Monterrico IE Aplicación.

Objetivos específicos

1. Mejorar el logro de aprendizaje de vocabulario de inglés mediante la comprensión del público objetivo y contexto en los estudiantes del tercer año de secundaria de Monterrico IE Aplicación.

2. Mejorar el aprendizaje de vocabulario de inglés mediante la definición objetivos de aprendizaje en los estudiantes del tercer año de secundaria de Monterrico IE Aplicación.
3. Mejorar el aprendizaje de vocabulario de inglés mediante la estructuración de la experiencia en los estudiantes del tercer año de secundaria de Monterrico IE Aplicación.
4. Mejorar el aprendizaje de vocabulario de inglés mediante la identificación de los recursos en los estudiantes del tercer año de secundaria de Monterrico IE Aplicación.
5. Mejorar el aprendizaje de vocabulario de inglés mediante la aplicación de los recursos de gamificación en los estudiantes del tercer año de secundaria de Monterrico IE Aplicación.

Motivaciones para llevar a cabo la investigación-acción

Una de las motivaciones que surgió para llevar a cabo la investigación fue la identificación de la problemática en los estudiantes del tercer año de secundaria de Monterrico IE Aplicación tras la aplicación del examen *Cambridge English Vocabulary in Use Elementary Level Test*. Además, durante el desarrollo del primer bimestre escolar de las clases se observó que los estudiantes traducían palabras del idioma inglés a la lengua materna a fin reconocer el significado del vocabulario aprendido en clase.

A partir de lo anterior, se puede mencionar que el castellano y el inglés difieren en algunos aspectos gramaticales y léxicos. Es decir, el uso del primer idioma mencionado no garantiza el uso correcto del vocabulario inglés en un segundo idioma. Por tal razón, se afirma que los estudiantes de tercer año de secundaria pueden mejorar respecto a las

técnicas de aprendizaje del vocabulario en inglés, lo cual permitirá la ampliación de su gama léxica de una manera significativa.

Por otro lado, se consideró pertinente realizar una intervención pedagógica mediante el uso del modelo pedagógico gamificación con el fin de favorecer la retención y aprendizaje de nuevo vocabulario. Además de reforzar y valorar la importancia del léxico como base para lograr el dominio de una lengua extranjera, puesto que es un elemento esencial para el desarrollo óptimo de las habilidades básicas del idioma inglés.

Aportes a la práctica educativa

En relación con el nivel teórico, esta investigación identifica y propone los principios y conceptos propios del modelo pedagógico, la gamificación. Se consideran la aplicación de sus fases para la elaboración del plan del plan de acción. Igualmente se consideran las bases teóricas del enfoque lexical propuesto por Michael Lewis, sustentando el aprendizaje de vocabulario y aspectos que constituyen el conocimiento de palabras como la base de la enseñanza y adquisición de una lengua extranjera.

Cabe resaltar que, el actual enfoque que sustenta el área de inglés es el enfoque comunicativo, el cual destaca la necesidad de comunicarse apoyándose del vocabulario del idioma inglés (Minedu, 2016). El cual definitivamente tiene una relación directa con el enfoque lexical estudiado en el actual trabajo. Por consiguiente, los resultados se hallan relevantes en la práctica pedagógica, en la experiencia educativa de los estudiantes y la resolución de problemáticas en relación al logro de sus aprendizajes.

Respecto a la metodología, el diseño del presente estudio es la investigación-acción, la cual consiste en la identificación del problema a estudiar para una posterior clasificación y diagnóstico (Hernández-Sampieri, 2018) esta permitió conocer la realidad

de los estudiantes del tercer año de secundaria al regresar a un nuevo año escolar en la modalidad presencial. Se identifican sus fortalezas y debilidades como grupo posibilitando la aplicación de la gamificación a miras de desarrollar sus destrezas y competencias en relación al vocabulario inglés, e indiscutiblemente el efecto en las habilidades básicas de este idioma.

Por último, en líneas pedagógicas, la aplicación de principios de juegos en contextos no lúdicos puede modificar el comportamiento de los individuos mediante acciones sobre su motivación. Desde esta perspectiva la gamificación genera un impacto en el desarrollo de la competencia léxica de los estudiantes, la cual a su vez tiene un efecto en la producción del idioma inglés. Además de aumentar la autoconfianza del estudiante para poder comunicarse en distintas situaciones cotidianas haciendo uso del vocabulario pertinente.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

Para la presente investigación se ha realizado la búsqueda de artículos científicos, tesis y proyectos, los cuales tienen una relación con el estudio presentado. A continuación, se detallan los antecedentes internacionales:

Morales (2020) en su tesis: "La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés en el estudiantado de noveno año EGB de la Unidad Educativa Gran Colombia, durante el periodo 2019-2020", tuvo como objetivo analizar la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje del vocabulario inglés. Este estudio es de enfoque cualitativo con diseño de investigación bibliográfico-documental y como resultado se halló que la gamificación se emplea, principalmente, como un estímulo de motivación, pues la creación de nuevos entornos despierta interés de los participantes promoviendo el aprendizaje autónomo y colaborativo. La semejanza es que ambas investigaciones están dirigidas a estudiantes de tercero de secundaria y se diferencia en el diseño de investigación.

Villalobos et. al (2021) en su tesis: "Implementación de la Gamificación en el Aula de Inglés en el Grado 9" tuvo como objetivo identificar la manera en que la gamificación fortalece la habilidad del *speaking*. Este estudio con enfoque cualitativo y diseño investigación-acción dio como resultado que el uso de herramientas lúdicas y tecnologías es fundamental para el desempeño educativo, puesto que genera motivación y propicia un aprendizaje novedoso y significativo. Además, se considera como semejanza al enfoque cualitativo y diseño de investigación-acción y como diferencia a la variable que se pretende mejorar; en este caso la expresión oral, mientras que este estudio se enfoca en la mejora del aprendizaje del vocabulario en inglés.

Checa (2021) en su investigación: "Estrategias metodológicas digitales de gamificación en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés.", estableció como objetivo, la implementación de la gamificación como estrategia novedosa permitiendo motivar el interés, la curiosidad y la participación de los estudiantes de secundaria. Esta investigación empleó un enfoque mixto y diseño de investigación descriptivo, teniendo como resultado la mejora de la competencia lingüística en los estudiantes tras la ejecución de metodologías de gamificación. La semejanza con el presente estudio son las variables de gamificación y vocabulario, además de la población del nivel secundario. La diferencia está en el enfoque de investigación y la unificación del modelo pedagógico con los recursos TICs.

Majdoub (2016) en su investigación: "*Promoting High School ESL Learners' Motivation and Engagement Through the Use of Gamified Instructional Design*". Tuvo como fin implementar y evaluar un diseño de instrucción gamificado para motivar e involucrar a estudiantes en el curso de inglés como segundo idioma del área de secundaria. Se empleó el enfoque mixto, obteniendo como resultado que la plataforma virtual Classcraft incrementó significativamente el interés y motivación para la interacción con sus compañeros y los recursos. Las semejanzas con el estudio es la variable independiente gamificación y el nivel académico. La diferencia principal es la realización y ejecución de un propio diseño gamificado, mientras que el presente estudio lo trabaja con campos temáticos establecidos.

Como antecedentes nacionales, la tesis de Ramírez (2022) "Gamificación en la expresión oral en inglés de los estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021" tiene como objetivo determinar en qué medida la gamificación influye en

la producción oral en inglés. Se empleó una metodología basada en un enfoque cuantitativo y diseño no experimental. Asimismo, los resultados demuestran que la gamificación se encuentra en un nivel bajo del 37,8%, así como la expresión oral en un nivel inicial del 62,2%. Las similitudes consisten en que ambos se enfocan en estudiantes de secundaria y se aplican en el departamento de Lima y se diferencian respecto al uso de la gamificación para mejorar la expresión oral, mientras que este estudio se proyecta a mejorar el aprendizaje de vocabulario en inglés.

López (2020), en su tesis: "Gamificación por aplicación en el aprendizaje de la lengua extranjera inglés en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa 2020", su objetivo fue evaluar la técnica de la gamificación a fin de optimizar el aprendizaje del idioma. Esta investigación posee un enfoque metodológico cuantitativo con diseño cuasiexperimental. Los resultados demuestran que la técnica de gamificación, a través de las aplicaciones contribuye a mejorar de forma significativa el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de secundaria. Las similitudes radican en que ambos están enfocados en el nivel secundaria y se pretende impulsar la mejoría académica. Se diferencian respecto a la población de estudios.

Pineda (2021) en su tesis: "Gamificación en la comprensión lectora en el idioma inglés en la Institución privada, Huacho, 2021". Tuvo como fin determinar la influencia de la gamificación sobre la lectura en inglés. El enfoque del estudio fue cuantitativo y diseño no experimental, causal correlacional y transversal. El resultado de este estudio indica que la gamificación es un factor que afecta en forma positiva a la comprensión lectora en inglés. Por otro lado, las semejanzas observadas entre los dos estudios son: la utilización de la gamificación y el estudio es dirigido al nivel secundaria. En cuanto a la diferencia,

es que en este trabajo de investigación se pretende conocer el impacto que tiene la gamificación en la competencia lectora, y en el presente trabajo se realizará un estudio en torno al vocabulario en inglés.

Laura (2022) en su tesis: “Quizizz para la evaluación de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés en estudiantes de la institución Prócer Manuel Calderón de la barca de Tacna”. Su objetivo fue comprobar la efectividad de Quizizz para evaluar el aprendizaje del nivel de comprensión lectora de diferentes textos en inglés. Esta investigación fue de enfoque cuantitativo y de diseño pre-experiencial. El resultado fue que el entorno de gamificación Quizizz contribuyó al mejoramiento de la comprensión lectora en el idioma extranjero. Las semejanzas consisten en que ambos emplean instrumento de prueba escrita y está dirigido al nivel secundaria. La diferencia es que utilizan la aplicación Quizizz para incrementar la competencia lectora, mientras que el grupo de tesis mejorará el vocabulario en inglés.

Arroyo (2021) en su tesis: “Aplicación de gamificación en la comprensión lectora en inglés en los estudiantes del VII ciclo de institución educativa en Ate, 2021” tuvo como objetivo conocer el impacto de la gamificación respecto a la comprensión de textos en inglés en estudiantes de secundaria del colegio Ricardo Palma. Es de enfoque cuantitativo de diseño cuasi experimental. El resultado de este estudio demuestra una influencia destacable con relación a la gamificación y la comprensión lectora en inglés. Las similitudes es que se emplea la gamificación como fundamento teórico de los juegos aplicados en el estudio y se busca determinar cómo favorecen el aprendizaje de los alumnos. La diferencia radica en los diferentes enfoques de investigación.

1.1 Gamificación

La gamificación no comenzó como un modelo directamente orientado a la pedagogía, sino que se estableció en un ámbito comercial y de marketing (Foncubierta y Rodríguez, 2014), teniendo como propósito principal, brindar un poco de diversión a las tareas diarias. “*Fun can obviously change behaviour for the better*”, es la frase que destaca la compañía alemana Volkswagen en su propuesta “The Fun Theory initiative”, la cual tiene como propósito gamificar diversas actividades como el reciclaje, la promoción de una vida saludable o el uso del cinturón de seguridad con el fin de hacerlas ver más divertidas y fomentar la participación de la ciudadanía, captando su atención sin dirigirlos a reglas estrictas de una manera directa y autoritaria. Dicha propuesta continúa hasta la actualidad promoviendo un estilo de vida activo y el bienestar de la sociedad.

Asimismo, Yang (2020) en su libro *The Effectiveness of Gamification on Student Engagement, Learning Outcomes, and Learning Experiences*, afirma que la gamificación es la aplicación de principios de diseño de juegos y la inclusión de elementos de juego en contextos ajenos al juego. Por su parte, Contreras y Eguía (2018) en su libro *Experiencia de gamificación en aulas*, se refiere esta como un proceso de mejora, con oportunidades para proporcionar experiencias de juego con el fin de apoyar a las actividades que desarrollan los usuarios.

Gamificación en la educación

La gamificación en la educación, se presenta mediante la aplicación de recursos tales como juegos, dinámicas, elementos, etc., que permiten al docente, modificar o moldear el comportamiento y desenvolvimiento de los estudiantes dentro del aula, pues al ser niños o adolescentes en pleno desarrollo de sus habilidades, pueden presentar

dificultades para concentrarse, motivarse e incluso sentirse cómodos en ciertos ambientes de la escuela. Por ello, Teixes (2014) considera que este modelo pedagógico, puede ayudar a superar estas barreras o dificultades que presentan los estudiantes durante su proceso de aprendizaje.

De acuerdo con Foncubierta y Rodríguez (2014), los estudiantes interiorizan el juego y son participes del mismo mediante la diversión plena, mientras incrementan el uso de su imaginación y se involucran más con la clase al participar de los juegos y actividades gamificadas. Asimismo, consideran que este modelo pedagógico permite la ampliación de los espacios para el aprendizaje, es decir, que los estudiantes pueden hacer uso del idioma y practicarlo en diferentes lugares fuera del aula.

La creación de un entorno gamificado se realiza tomando principios de los diseños de juegos para la adaptación de estos en contextos no lúdicos como la educación, proporcionando así una experiencia gamificada caracterizada por la motivación a las acciones para el aprendizaje en el campo educativo. De igual forma, la gamificación en el idioma inglés es considerada como una estrategia que fomenta el estudio del idioma mediante la adaptación de juegos, permitiendo así que los estudiantes se muestren mucho más motivados durante la adquisición de un idioma extranjero.

Gamificación en el aprendizaje del idioma inglés

La gamificación es una estrategia que fomenta el aprendizaje del idioma inglés mediante la adaptación de juegos, permitiendo así, que los estudiantes se muestren mucho más motivados durante el aprendizaje de un idioma extranjero, siendo este el caso, del idioma inglés. Orihuela (2019) señala que la gamificación es una de las estrategias más completas para la enseñanza del inglés, ya que promueve la

concentración e involucramiento de los estudiantes durante su proceso de aprendizaje. Asimismo, Kapp (2012) citado por Orihuela (2019), señala a la gamificación como “un mecanismo de enseñanza”, el cual, al hacer uso de distintos juegos, captan la atención del estudiante, promueven su aprendizaje y acompañan didácticamente el proceso de aprendizaje.

Sin embargo, Pérez (2022), afirman que, para una buena ejecución y uso de la gamificación como estrategia de aprendizaje del idioma, es necesario que los docentes aplicadores, estén debidamente capacitados para fomentar el desarrollo de las habilidades lingüísticas en los estudiantes, basándose en las diversas necesidades encontradas en la sociedad actual.

Fases de la gamificación

Huang y Soman en su libro "A practitioner's guide to Gamification of education" (2013), establecen cinco pasos para el proceso de gamificación: comprensión del público objetivo y el contexto, definición de los objetivos de aprendizaje, estructura de la experiencia, identificación de recursos y la aplicación de elementos de Gamificación.

Compresión del público objetivo y el contexto.

De acuerdo con Huang y Soman (2013), la clave del éxito en un programa educativo es conocer al estudiante, puesto que posibilita la creación de un programa personalizado que ayude al estudiante a alcanzar sus objetivos. Asimismo, afirman que a pesar de que es importante conocer las edades del grupo y sus habilidades, comprender al público objetivo brindará información adicional para conocer el entorno y el tamaño del grupo, la duración de los aprendizajes y el contexto a realizarse, permitiendo identificar los posibles puntos débiles de la población y del programa a

trabajar. Estos pueden variar de acuerdo a la edad del estudiante, identificando desde baja motivación hasta procrastinación. La comprensión de los puntos débiles permitirá la determinación de los elementos de la gamificación que se propondrán en el programa a ejecutar.

Definición de los objetivos de aprendizaje

Huang y Soman (2013) afirman que cada docente debe tener un objetivo a lograr al final del programa de aprendizaje, ya sea que el estudiante apruebe un examen, responda a un cuestionario o plantee un proyecto. Es posible que se planteen diversos objetivos a la vez, pero es de suma importancia que el docente determine cuáles serán los que destaquen en el programa.

Adicionalmente, Morales y Pineda (2020) establece una relación entre la definición de objetivos y el comportamiento. Asimismo, sugiere que las metas estimulen la concentración de cada uno de los estudiantes de manera eficaz y con entusiasmo, apartándolos de cualquier distracción externa. Por lo mencionado anteriormente, la delimitación de los objetivos es esencial para el buen desarrollo y triunfo de una sesión o programa de aprendizaje, siendo el docente una pieza clave para cumplir y direccionar cada uno de estos.

Estructura de la experiencia.

La estructuración de la aplicación del programa educativo, permite tener un mayor control de la secuencia de los aprendizajes y la cuantificación de lo que los estudiantes necesitan reforzar, siendo de gran apoyo para el alcance de los objetivos y la identificación de los obstáculos dentro de cada etapa. Dentro de los obstáculos más comunes pueden destacar la fatiga y el aburrimiento siendo, de gran necesidad, la

aplicación de una estrategia que fomente el interés del estudiante por seguir aprendiendo y se sienta motivado a llegar a la siguiente etapa.

Cabe resaltar que el docente aplicador, puede determinar un objetivo específico por cada etapa dependiendo de la duración de cada una de ellas y los obstáculos que puedan presentarse a medida que los estudiantes completan el programa educativo. Por ello, Huang y Soman (2013) proponen que, para mantener una motivación constante y compromiso por parte de los estudiantes, es necesario ejecutar las primeras etapas con un nivel de complejidad mínima, evitando que se abrumen o pierdan el interés, al no poder completar alguna de ellas.

Identificación de recursos.

Es aquí donde el docente identifica los mecanismos de seguimiento para cada etapa, crea un sistema de recompensas, implementa reglas a seguir y brinda retroalimentación, siendo esta última de suma importancia para que el estudiante analice sus debilidades y oportunidades para cumplir con el objetivo del nivel haciendo que el programa gamificado sea mucho más atractivo y motivador (Huang y Soman, 2013).

Asimismo, Borrás (2015) afirma que es necesario el diseño de diversas actividades que permitan medir el progreso en el que se encuentran los estudiantes, para así, poder tener información acerca de qué tanto impacto está causando la aplicación de la gamificación en su aprendizaje. Sin embargo, Morales y Pineida (2020), recomiendan evitar el uso excesivo de la gamificación durante toda la clase, debido a que el estudiante puede llegar a aburrirse al convertir su uso en una costumbre y no permitiría que se sienta atraído por las actividades a realizarse, ni mucho menos motivado.

Aplicación de elementos de gamificación

En esta fase, se aplican las denominadas mecánicas de juego, las cuales son clasificadas en elementos propios y en elementos sociales. Los elementos propios son las monedas, los puntos o las insignias, que motivan al estudiante a concentrarse y a competir consigo mismo por su obtención. Sin embargo, los elementos sociales son aquellos que hacen que el estudiante participe en competencias con varios jugadores a fin de posicionarse en el top más alto de la tabla de clasificación, mostrando su progreso y el de los demás competidores de manera pública.

Cabe resaltar que, de acuerdo con Huang y Soman (2013), ambos elementos pueden ser utilizados durante todo el proceso de aplicación del programa educativo, pues de esto dependerá la reacción de los estudiantes. Si uno de los niveles presentados, posee cierto nivel de dificultades, es preferible que el docente haga uso de los elementos propios para evitar que el estudiante se sienta desmotivado al ver que no logrará alcanzar los primeros puestos de una tabla y si el nivel presentado es de un nivel con complejidad mínima, la aplicación de los elementos sociales serán los más adecuados de utilizar para motivar a los estudiantes a continuar con su proceso de aprendizaje.

1.2 Vocabulario en inglés

El vocabulario es un grupo de palabras que integran una determinada lengua o idioma, la cual son empleadas para lograr una comunicación de manera eficaz. Según Norbert Schmitt y Diane Schmitt (2020), es relevante que los estudiantes adquirirán un repertorio léxico amplio y rico para utilizarlo con sus habilidades de comunicación receptiva y productiva de forma significativa. Dicho de otro modo, poseen palabras que favorecen la capacidad de desarrollar habilidades comunicativas para llevar a cabo su

entendimiento y convivencia armoniosa entre individuos en algún contexto social, laboral o personal y de esa manera puedan transmitir ideas, pensamientos u opiniones.

De acuerdo con Paucar (2016) sostiene que el vocabulario es el aprendizaje de algún lenguaje en específico; es decir, el vocabulario es considerado como materia prima de un determinado idioma. Además, mediante la adquisición de una gama léxica, el estudiante podrá potenciar las cuatro habilidades comunicativas; escuchar, hablar, leer y escribir. En otras palabras, si el estudiante tiene un limitado conocimiento de vocablos no podrá precisar ni expresar sus ideas o pensamientos de forma adecuada, llevándolo a perder el gusto por la lectura y acabar por desistir en ella. Del mismo modo al momento de escribir, el estudiante presentará dificultades en la coherencia y cohesión convirtiendo su redacción un tanto decadente. Eventualmente, ocurrirá el declive con el resto de las habilidades en la que el alumno desee desempeñar.

El enfoque léxico - Michael Lewis

El enfoque léxico se le atribuye a Michael Lewis (1993) en su libro titulado *The lexical approach: The state of ELT and a Way Forward*. Lewis establece cuatro principios claves del presente enfoque:

1. El léxico es la unidad básica de un idioma. Un enfoque léxico refleja una clara distinción y separación entre la estructura del idioma (gramática) y el vocabulario. Pues las palabras juegan un papel sumamente primordial en la adquisición de un idioma.
2. El conocimiento del léxico se antepone al conocimiento gramatical de un idioma pues el primero permite una comunicación efectiva a comparación del segundo.

Este principio afirma que el dominio gramatical no es un requisito para una comunicación efectiva, dado que una palabra puede transmitir una idea completa.

3. Un idioma consiste en un léxico gramaticalizado, no en una gramática lexicalizada.

Por ello, las expresiones léxicas son una producción más notable del idioma que una estructura gramatical. Ejemplo: That is not as (adjective) as you think.

4. El significado del léxico cumple un papel central en la elaboración de sílabos.

Dentro del aula es común que surja la necesidad de emplear palabras que no han sido previamente previstas en programaciones anteriores. Por consiguiente, considerar el rol del léxico para los sílabos es fundamental.

En ese aspecto, este enfoque tiene como objetivo la adquisición de una lengua extranjera mediante el desarrollo de la competencia léxica del aprendiz, esta última es esencial para la comprensión y producción de ideas.

Taxonomía lexical Michael Lewis

La taxonomía es un sistema que nos permite organizar, clasificar o categorizar para nombrar elementos, tipos, clases, especies, géneros, etc. (Diccionario Cambridge, s.f, definición 1). Por otro lado, se define el término léxico como un conjunto de palabras que conforman un determinado idioma. (Diccionario Oxford, s.f, definición 1). Con base a lo expuesto anteriormente, podemos decir, que la taxonomía lexical es un sistema lingüístico que organiza los principios, clases y elementos de las palabras o frases con el fin de brindar información acerca de estas.

De acuerdo con Lewis se puede definir el tipo de conocimiento del vocabulario de acuerdo a *words*, *polywords* y *multiwords prefabricated*. A continuación, se presenta la definición de cada una de ellas:

Words

La palabra es la unidad básica de un idioma, es decir una palabra por sí sola puede transmitir un mensaje. Es también descrita como una unidad lingüística con un determinado sonido o conjunto de sonidos con significado propio y una categoría gramatical dentro de las unidades lexicales (Prado y Reinaldo, 2020).

Categorías gramaticales

Gonzales (2019) señaló que en la definición de Lewis se establecen dos tipos de palabras; las de bajo contenido de información y las de alto contenido de información. Para ejemplificar, la primera se refiere a palabras que comunican poco por sí solas (prepositions, auxiliary verbs, articles, pronouns) y es necesario relacionarlas con otras palabras para obtener un sentido completo. Y la segunda usualmente se refiere a las palabras que si logran comunicar algo por sí solas (nouns, verbs, adjectives, adverbs).

Polywords

Esta categoría de palabras se refiere a la unión de dos o tres palabras cortas, las cuales pueden pertenecer a cierto campo semántico. Gonzales (2019) afirma que estas palabras suelen ser frecuentemente encontradas en diccionarios, y que el significado de las palabras juntas, no necesariamente es el mismo a cada una de las palabras aisladas. Para ejemplificar, un tipo de polywords y el de mayor relevancia dentro del aprendizaje de un idioma, se encuentran a los phrasal verbs: *put off*, *look up*, *come up with*.

Phrasal verbs

Según British Council (2021) menciona que los *phrasal verbs* se constituyen a través de construcciones verbales formadas por un verbo más un adjetivo, adverbio, adjetivo o adverbio, con el fin de definir acciones o estados concretos. De esta forma, se

parte de un mismo verbo; por ejemplo, *burn*, es posible formar verbos compuestos muy diferentes: *burn out* (apagar), *burn down* (arder por completo, hasta convertirse en cenizas) o *burn up* (provocar un enfado). Por otro lado, es relevante mencionar que los nativos de habla inglesa emplean con frecuencias los *phrasal verbs* es por ello que se recomienda el dominio en los estudiantes del idioma.

Multiwords prefabricated

Lewis (1993) citado por Scaffai (2018) establece que *multiwords* (multipalabras) se diferencian de *words* (palabras), pues las multipalabras poseen mayor independencia en su significado, a diferencia de las palabras las cuales están conformadas por dos a más palabras. No obstante, el significado de estas palabras aisladas puede variar inmediatamente separado del conjunto de palabras. Estas subdivide las multipalabras en *phrasal verbs*, expresiones institucionales y *chunks*.

De acuerdo con Gonzales (2019) el término palabras prefabricadas hace referencia a la manera en la que los artículos léxicos son registrados en la memoria de largo plazo. Es decir, a lo largo de la vida las personas almacenan y recuperan información que fue memorizada a través del aprendizaje que se considera como material significativo, permitiendo la creación de más frases lexicales efectivas y el papel importante que genera en la producción oral, siendo esta una actividad relevante en el aprendizaje de una nueva lengua.

Expresiones institucionales

Tal como menciona Murdoch (2017), las expresiones institucionales o expresiones fijas son frases que tienen un sentido figurativo, la cual adquieren un determinado significado en su conjunto a través del uso en alguna situación

comunicativa. En otros términos, es una expresión que no puede ser entendida a partir de los significados de las palabras que lo conforman, porque no tendría sentido a nivel literal dentro del contexto en que se presenta pues al hacerlo perdería el significado de la expresión o inclusive distorsionaría la traducción en su conjunto. Por ejemplo: *to kill two birds with one stone* (Matar dos pájaros en un tiro), en este caso si se traduce directamente las palabras sugeriría que se lanza una piedra y se matan dos pájaros con ella. Sin embargo, hace referencia a lograr completar dos cosas mediante una sola acción, evidenciando que estos enunciados no guardan relación con su traducción directa. Cabe resaltar que estas expresiones son utilizadas mayormente de forma oral o mediante interacción social.

Lexical chunks

Según Xia (2018) el *lexical chunks* es un grupo de varias palabras prefabricadas las cuales son memorizadas de manera integral para ser aprovechadas en su uso de forma oral o escrita, es decir, es un fragmento de combinaciones de palabras que mayormente se encuentran juntas, formando un sentido completo, y ayuda a comunicarse con fluidez y escribir con eficacia. Por otro lado, Michael Lewis citado por Thornbury (2019) enfatiza que el lenguaje se caracteriza por fragmentos que al ser unidos generan un texto sólido y coherente. Es por ello, que el aprendizaje memorístico de *lexical chunks* es clave para conseguir el dominio de una lengua extranjera.

Lewis (1993), citado por Ghavamí (2017) sugiere que la capacidad lingüística de un estudiante es desarrollada mediante el aprendizaje de *chunks* o combinaciones. Como consecuencia un individuo es capaz de comunicarse y desenvolverse en situaciones comunicativas haciendo uso de estos *chunks* o combinaciones de palabras.

Aprendizaje del vocabulario en inglés

El vocabulario puede ser definido como el conjunto de palabras que empleamos para comunicarnos correctamente (vocabulario expresivo) y palabras que recibimos para comprender un mensaje (vocabulario receptivo) (Neuman y Dwyer ,2009 citado por Alqahtani, 2015).

Asimismo, la Real Academia Española (RAE) señala que el vocabulario es el conjunto de palabras de un idioma pertenecientes al uso de una región, a una actividad determinada o a un campo semántico dado, en el caso de idiomas inglés el léxico hace referencia a todos los términos que forman parte de su lenguaje específico (Real Academia Española, s.f., definición 1).

Habría que decir también, que la adquisición del vocabulario está sujeta a diversos procesos. Bravo y Alvez (2020) mencionan que a lo largo del tiempo diferentes autores han planteado diversas hipótesis para explicar este proceso, entre ellas se encuentran la hipótesis de entrada, exposición a nuevas palabras a través de lecturas, transmisión de significados a las palabras aprendidas, capacidad comunicativa en el lenguaje la cual proviene del enfoque comunicativo, el lenguaje como un proceso social, y el uso de diccionarios bilingües.

CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO

2.1 Método de la investigación – acción

La presente investigación es de modalidad innovación educativa. Según la Ley de Reforma Magisterial (MINEDU, 2022) el literal d) del artículo 30, uno de los cargos del desempeño laboral que promueven la calidad de la prestación del servicio educativo es la innovación e investigación. En ese sentido, el docente diseña, ejecuta y evalúa proyectos de innovación e investigación pedagógica a fin de obtener conocimientos y experiencia sobre buenas prácticas docente e innovación pedagógica las cuales repercuten directamente en el logro de aprendizajes de los estudiantes y motiva la reflexión del quehacer docente para perfeccionar su desempeño.

Por consiguiente, este trabajo se orienta en una intervención pedagógica, ya que se busca resolver directamente problemáticas con respecto al aprendizaje del vocabulario mediante la aplicación de un modelo pedagógico, la gamificación.

Se puede afirmar que la intervención pedagógica es necesaria para impactar la realidad de los estudiantes. Por tal razón, la aproximación a los estudiantes desde su entorno habitual de aprendizajes resulta beneficioso para la presente investigación, pues el retorno a clases presenciales de los estudiantes, proporciona oportunidades para el desarrollo y una mejora significativa que influye el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Respecto al enfoque de la investigación, este es cualitativo. Según Hernández y Torres (2018). Este enfoque también es considerado interpretativo ya que se busca hallar el porqué de una situación en particular, tomando en cuenta los fenómenos y hechos basado en la verdad otorgada por los investigadores. En otras palabras, no solo se

registran sucesos objetivos, sino la subjetividad también es considerada en el proceso de investigación.

De igual forma Flick (2014) afirma que la investigación cualitativa busca aproximarse al mundo no necesariamente en lugares típicos de investigación como laboratorios, sino desde el interior, todo esto con el propósito de aproximarse, entender y describir fenómenos sociales a través del análisis de experiencias, interacciones, documentos de una población determinada.

Lo mencionado anteriormente evidencia que el seguimiento, análisis y la evaluación de sucesos y experiencias dentro y fuera del aula es oportuna para la presente investigación pues estas repercuten en el logro de los aprendizajes de los estudiantes para generar un cambio educativo y compromiso docente con su propia práctica al vincularse estrechamente con el alumnado.

En referencia al diseño de investigación del presente trabajo es investigación-acción. Gutiérrez y Arce (2015) señalan que esta propuesta se le atribuye al psicólogo Alemán Kurt Lewin en 1944, quien definió este tipo de investigación como “aquella que puede conectar el enfoque experimental de las ciencias sociales, con programas de acción social”. Esto hace referencia a que el investigador no está limitado únicamente a recolectar información, identificar el problema y analizar información, si no que se involucra activamente mediante su actuar para resolver el problema. Para Lewin la investigación acción se sustenta en análisis, recolección de información, conceptualización, planeación, ejecución y evaluación.

Por otro lado, Cabrera (2017) menciona que este tipo de investigación posee un valor agregado durante las prácticas preprofesionales, esto debido a que un proyecto de acción permite la reflexión sobre el quehacer docente para implementar propuestas de mejora innovación en la educación. Sin duda, la investigación-acción se encuentra orientada a la práctica educativa, puesto que su principal propósito es fundamentar y brindar información que brinde un acompañamiento a la toma de decisiones y los procesos de cambio de mejora en una realidad educativa, y no solo la acumulación de nuevos conocimientos.

Finalmente, el presente trabajo es de tipo práctico, pues este estudiará el desarrollo de prácticas y experiencias desde el rol como docente involucrándose directamente con los estudiantes.

2.2 Contexto de la investigación – acción

En el Perú se retomaron las actividades presenciales luego de 2 años de clases remotas a causa de la pandemia del COVID-19 (Ortega, 2022). Inicialmente, en Monterrico IE Aplicación se retornó a los espacios educativos en una modalidad semipresencial, contando con dos o tres grupos por cada grado con el fin de evitar aglomeraciones. Sin embargo, debido a las nuevas disposiciones brindadas por el estado mediante la RVM 186-2022, las clases en las diversas instituciones educativas del país, volvieron a ser parte de la modalidad 100% presencial, a fin de priorizar el desarrollo de las competencias de los estudiantes a partir de las diferentes experiencias, logrando construir de manera autónoma su propio conocimiento, a su vez aplicando lo aprendido y ser más independientes en sus procesos de aprendizaje.

Monterrico IE Aplicación, centro educativo donde se realizó la presente investigación, pertenece a la congregación del Sagrado Corazón y se encuentra ubicada en el distrito de Santiago de Surco. Además, de acuerdo al Proyecto Educativo Institucional (PEI) (2021-2022), atiende los niveles de educación inicial, primaria y secundaria. Asimismo, el colegio brinda un servicio educativo de Jornada Escolar Completa (JEC), la cual tiene como objetivo promover más oportunidades de aprendizaje. No obstante, el tiempo correspondiente al dictado de clases del área de inglés en el segundo bimestre abarcó 3 semanas de intervención pedagógica contando con 4 horas por cada una; y durante el tercer bimestre, se abordó 2 semanas de intervención pedagógica tomando 6 horas por cada una.

En relación con la población de estudio de la presente investigación, son los estudiantes del tercer año de secundaria de Monterrico IE Aplicación, aula cuya sección es única y está conformada por 25 estudiantes, siendo 11 de ellos varones y 14 mujeres. Este grupo de estudiantes fue seleccionado debido a las dificultades presentadas para memorizar nuevas palabras, identificar la ortografía adecuada de las mismas, el uso del idioma materno para comprender significados y el bajo dominio para emplear el vocabulario aprendido en oraciones con sentido completo. Todas evidenciadas empíricamente; lo que, como consecuencia, limita la ampliación de su gama léxica. Es por ello que la aplicación del modelo pedagógico gamificación facilitará el desarrollo del léxico y a su vez estimulará el continuo desarrollo de las habilidades básicas de la lengua extranjera.

Cabe resaltar que el enfoque que sustenta el desarrollo de las competencias en el área de inglés como lengua extranjera es el enfoque comunicativo. Según el Programa

Curricular Educación Secundaria MINEDU (2016) este enfoque se caracteriza por la acción comunicativa entre los interlocutores, donde el uso de las estructuras y reglas gramaticales son solo herramientas para el fin, más no la parte formativa. En ese sentido, se debe proveer actividades simuladas comunicativas y significativas que inicien en el aula hasta diversos contextos sociales. Es por ello, que el rol de la enseñanza del vocabulario cumple un papel fundamental pues este es indispensable para la comprensión auditiva, expresión oral, comprensión lectora y expresión escrita.

Según el Currículo Nacional de la educación básica (2016), en la competencia “Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera” los estudiantes de dicha sección se encuentran en proceso hacia el nivel esperado del ciclo VII donde podrán inferir propósitos, hechos y conclusiones; expresar adecuando el texto oral a situaciones comunicativas formales e informales; utilizar recursos no verbales y paraverbales en pertinencia del mensaje, reflexionar y evaluar sobre lo escuchado e intercambiar información sobre temas de su conocimiento.

Por consiguiente, el fin del modelo pedagógico gamificación fue también lograr el nivel esperado e incrementar el interés y la motivación del alumnado lo cual cumple un rol esencial en el proceso de aprendizaje, pues su diseño estimula la definición de tareas y el cumplimiento de objetivos planteados mediante los alcances de la gamificación.

La ejecución de las sesiones de aprendizaje se realizó en dos bimestres es por ello que se presentan dos horarios por cada bimestre académico en la tabla 1. Las clases de inglés del segundo bimestre contaron con dos clases por semana, mientras que en el tercer bimestre se desarrollaron tres clases por semana, evidenciándose un aumento de horas pedagógicas en dicha área.

Esta investigación tuvo como población de estudio a los estudiantes de tercer año de secundaria pertenecientes al VII ciclo de la EBR de Monterrico IE Aplicación. Por otro lado, los 25 estudiantes tienen entre 14 a 15 años de edad (Tabla 2). Es necesario recalcar que para la recolección de datos solo se consideró a 23 estudiantes ya que los dos estudiantes restantes fueron suspendidos por indisciplina justo 10 minutos antes de tomar la prueba diagnóstica.

Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas

El Marco Común Europeo de referencia para las lenguas, mayormente conocido por sus siglas (MCER), es una escala mundial que se caracteriza por la descripción y clasificación de las competencias de una lengua en los distintos niveles, a partir del Nivel A1 (Nivel básico de inglés) hasta el Nivel C2 (Nivel de usuario competente). Los descriptores de cada escala están divididos en tres niveles, divididos en dos subniveles por nivel. Usuario básico, A1 y A2. Usuario independiente, B1 y B2. Usuario competente, C1 y C2.

La finalidad de estos descriptores es medir el dominio de un idioma en una persona, permitiendo a las instituciones educativas y empresas alrededor del mundo mayor claridad de la categoría a la que pertenecen sus estudiantes o colaboradores de manera más objetiva y fiable.

Uno de las organizaciones que utiliza la escala del MCER para definir destrezas lingüísticas es Cambridge English Language Assessment perteneciente a la prestigiosa universidad de Cambridge, la cual ofrece exámenes ESOL, cuyo significado es *English for Speakers of Other Languages*, permitiendo la certificación del manejo de un idioma, el nivel del empleo de la lengua extranjera y la capacidad para expresarse con otras

personas de manera oral y escrito. La tabla 3 indica la relación entre el MCER y sus exámenes.

Cambridge assessment English y el MCER

La organización de Cambridge, contribuyó en el desarrollo del Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas; en ese sentido la escala de inglés de Cambridge, la cual informa mediante un sistema de puntuaciones el logro de los usuarios del idioma inglés, está fuertemente influenciada por el MCER.

Es importante mencionar que los exámenes de Cambridge están destinados a evaluar las cuatro competencias del idioma, comprensión auditiva y lectora; y expresión oral y escrita. Por ello, la gramática y el vocabulario es evaluada dentro dichas competencias, sin existir un glosario de léxico o estructura del idioma que se evalúen dentro del examen.

Cambridge University Press & Assessment (2022) indica que no existe una lista de palabras para las evaluaciones del MCER Nivel B2 (usuario independiente), o superior. Por lo que no se consideró evaluar un glosario de palabras determinando en la prueba diagnóstica.

Cambridge English Vocabulary in Use Elementary Level Test

Para la presente investigación se empleó el examen del vocabulario de uso elemental (básico), Cambridge English Vocabulary in Use Elementary Level Test. El vocabulario de este examen es contextualizado y presentado en diversas preguntas y enunciados incompletos a fin de identificar el uso de las palabras en contextos y saber cómo elaborar reglas para usarlas. Dicho examen contempló temas como: *Talking about*

language (noun, verb etc. and the language of the rubrics in this book), learnig vocabulary, every day verbs: Have / had / had, go / went / gone, do / did / done, make / made / made, come / came / come, take / took / taken, bring / brought / brought , get / got / got, phrasal verbs, every day verbs, talking, time words, place, the family, irregular verbs, common uncountable words, common adjectives: people, words and prepositions, prefixes, words you may confuse, birth, marriage and death, parts of the body, clothes, describing people, health and illness, feelings, greetings (Anexo 6).

Dicho examen contó con 50 preguntas con opciones múltiples las cuales corresponden a las dimensiones e indicadores del vocabulario según el autor Michael Lewis (Tabla 4).

2.3 Plan de acción

Esta investigación considera las fases del modelo pedagógico la gamificación (variable independiente), la cuales son: Comprensión del público objetivo y el contexto, definición de los objetivos de aprendizaje, estructura de la experiencia, identificación de recursos y aplicación de elementos de gamificación. Cada una de las fases mencionadas fueron consideradas como parte de la planificación de actividades en la intervención pedagógica, además el grupo tesista comprobará la mejora del vocabulario inglés en base al modelo pedagógico en mención. Es importante mencionar que los objetivos específicos y las fases de la gamificación establecen una relación entre sí.

Comprensión del público objetivo y el contexto

Esta fase consistió en la comprensión de los beneficiarios de la investigación donde se halló que la cantidad del alumnado estuvo conformada por 26 estudiantes entre

las edades de 15 y 16 años quienes retornaban a la educación en presencialidad después de dos años de llevar una educación remota a causa de la pandemia. Es importante mencionar que el número de estudiantes en el 2021 era de 26, mientras que en el presente año la cantidad de estudiantes es de 25.

Para el diagnóstico académico de los estudiantes de tercer año de secundaria en el área de inglés, se consideró el registro auxiliar y oficial del último bimestre del año escolar 2021, esto a fin de recolectar información sobre el desempeño del estudiantado e identificar su progreso en las habilidades del idioma.

En la tabla 5 se aprecia: El 28% es decir 7 estudiantes de 26 demostraron encontrarse en proceso en el desempeño de la capacidad de mención en la tabla. El 52%, lo que equivale a 13 estudiantes de 26, se encuentran en el nivel logrado. Por último, el 20% que conforma 5 estudiantes de 26, demostraron encontrarse en un nivel destacado o superior en esta primera competencia.

En la tabla 6 se aprecia que: El 12%, es decir 3 estudiantes de 26 demostraron encontrarse en proceso con respecto al desempeño en la capacidad en mención. El 68% que representa 17 de 26 estudiantes se encuentran en el nivel logrado. Finalmente, el 20%, equivalente a 5 de 26 estudiantes se posicionaron en el nivel destacado.

La tabla 7 muestra que el 12%, es decir 3 de 26 estudiantes, está en proceso en relación con una capacidad de la producción escrita en mención. El 68% constituyendo 17 estudiantes de 26, demostraron encontrarse en el nivel logrado. Para terminar, el 2%, es decir 5 de 23 estudiante, demostró destacar en el nivel de logro referente a la competencia y sus capacidades.

Definición de los objetivos de aprendizaje:

La segunda fase del modelo pedagógico es la definición de los objetivos de aprendizaje, para ello se planificó 8 sesiones con objetivos para la identificación, práctica y el uso del vocabulario mediante actividades gamificadas tomando como base la programación anual y unidades didácticas II y III, considerando las necesidades del grupo del tercer año de secundaria para su aprendizaje del vocabulario, así como los principios del modelo pedagógico. El periodo de tiempo de las clases fue desde del 11 de junio hasta el 17 de agosto con una duración de 80 minutos por cada clase. La tabla 8 muestra la información de los contenidos por cada sesión de aprendizaje.

Estructura de la experiencia:

Las etapas de la gamificación permiten secuenciar las actividades programadas y el cumplimiento de los objetivos con respecto a los aprendizajes esperados, en este caso el vocabulario inglés. En la experiencia gamificada de este estudio, la docente da a conocer la secuencia del desarrollo de las sesiones gamificadas a través de la temática Among us, la organización de las misiones, obtención de puntos y retos de las actividades lúdicas de manera grupal e individual.

Durante la intervención pedagógica, se evidencio que los estudiantes demuestran motivación, interés y compromiso al escalar cada nivel del juego. Al finalizar, cada una de las clases, la docente cuantifica los puntos obtenidos de cada estudiante, quienes observan su progreso en el aprendizaje de vocabulario a través de la tabla de clasificación.

Identificación de recursos:

Como recursos más relevantes se consideran las reglas, puntos, retroalimentación y niveles en las sesiones de aprendizaje, las cuales eran monitoreadas constantemente por la docente para la adecuada obtención y disminución con respecto de los puntos, así como la finalización de misiones que permitía a los estudiantes continuar desarrollando más niveles. Por otro lado, los estudiantes recibían retroalimentación en el proceso de cada actividad, a fin de que analizarán sus errores y descubrieran sus oportunidades para el logro del objetivo de la clase. Se muestran las reglas y puntos en contra establecidos en la tabla 9.

Aplicación de elementos de gamificación

La gamificación en la educación es acompañada de mecánicas del juego o elementos similares a un juego, los cuales se dividen en dos categorías; elementos propios, los que permiten al estudiante reconocer su propio progreso en base a la frecuencia de puntos obtenidos y la escala de niveles durante su intervención de manera autónoma en las clases, también se define como una competencia consigo mismo. Por otro parte, los elementos sociales son aquellos que permiten al jugador/estudiante interactuar con otros participantes a fin de competir y reconocer su progreso en comparación a su entorno mediante la tabla de clasificación y el ranking, estos elementos también se definen como la competencia interactiva. Se detallan los elementos usados en la investigación en la tabla 10.

2.4 Técnicas e instrumentos para organizar y analizar la información

Para el presente estudio académico se ha considerado la aplicación de las siguientes técnicas y herramientas a fin de apoyar la recolección de datos. En cuanto a

técnicas, las empleadas fueron prueba escrita, la observación participante pasiva y encuesta. Por otra parte, para los instrumentos se utilizaron una prueba diagnóstica, diario de campo y cuestionario.

Prueba diagnóstica (entrada y salida)

Con el fin de analizar el desempeño de los estudiantes en relación al vocabulario inglés se aplicó la prueba diagnóstica *Cambridge English Vocabulary in Use Elementary Level Test*. La técnica correspondiente a este instrumento fue la prueba escrita.

En referencia al objetivo, este instrumento permitió la identificación de los niveles de desempeños de los estudiantes según la variable de estudio vocabulario inglés. Los datos fueron posicionados en una tabla de Microsoft Excel donde se clasificaron los puntajes obtenidos por cada uno de los estudiantes.

La estructura de esta prueba son 50 preguntas con opción múltiple. Algunas preguntas contaron con cuatro alternativas mientras que otras con solo tres. Cada una de las preguntas y respuestas han sido analizada mediante una matriz de análisis. Por otro lado, se empleó una lista de cotejo con el fin de clasificar el logro obtenido del vocabulario inglés por parte del alumnado.

Diario de campo

Un diario de campo es un instrumento, en el cual se plasman los hechos de las actividades que se desarrollan en un lugar, es decir, se anota la información más relevante, vistas diariamente y las impresiones obtenidas durante la investigación (Galán, 2017). El grupo tesista aplico este instrumento para recopilar datos sobre las conductas, sentimientos, rendimiento y acontecimientos de los estudiantes bajo los procesos

pedagógicos de la gamificación y su mejora del vocabulario a partir de las reflexiones o impresiones que la observadora pudo contemplar en las diferentes sesiones de aprendizaje. La técnica empleada fue la observación participante pasiva.

El objetivo de este instrumento es la descripción de carácter narrativo de datos relevantes a lo largo del desarrollo de las clases para comprobar el cumplimiento de los principios del modelo pedagógico la gamificación, a través de la reflexión permanente.

Este instrumento presenta dos cuadros; en el primero se visualiza el área, fecha, modelo pedagógico, cantidad de estudiantes, tema y propósito. Por otro lado, en el segundo cuadro se encuentra la secuencia didáctica, estrategias, logros, aspectos de mejora y acciones de mejora.

Cuestionario

Es un instrumento que permite recoger información de manera ordenada de los estudiantes respecto a su percepción y su desenvolvimiento en los procesos de la gamificación para la mejora de su vocabulario.

Para el grupo de investigación, el cuestionario aporta información útil debido a que facilita la apreciación que los estudiantes poseen sobre la propuesta metodológica de gamificación en relación con su motivación, logros y dificultades para el aprendizaje de nuevo vocabulario.

El cuestionario consta de 10 preguntas, estas responden solo a tres categorías: estructura de la experiencia, identificación de recursos y aplicación de elementos de gamificación. El instrumento cuenta con un título, y una indicación en la cual se precisa responder las interrogantes con sus propias palabras

CAPÍTULO III: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

3.1 Diagnóstico

El modelo pedagógico Gamificación, exige a través de la primera fase titulada: Comprensión del público objetivo y el contexto, conocer a la población mediante la identificación de los puntos débiles de grupo de estudio a trabajar. Para ello, se solicitó el registro auxiliar y oficial del cuarto bimestre del año previo de los estudiantes de tercer año de secundaria, en el cual se pudo conocer el nivel de logro de las competencias del idioma extranjero, inglés.

Se evidenció a través de las tres competencias lo siguiente: en la tabla 5 “Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera”, el 28% de los estudiantes en proceso, 52% en logrado y 20% en destacado. Por otro lado, en la tabla 6 “Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera”, 12% en proceso, 68% logrado y 20% en destacado, mientras en la tabla 7 “Escribe diversos textos en inglés como lengua extranjera”, 12% proceso, 68% en logrado y 2% en destacado.

Además, en la población mencionada, se aplicó un examen diagnóstico de entrada, el cual permitió identificar y analizar la amplitud de conocimiento que poseen con respecto al vocabulario de inglés obteniendo como resultado en la tabla 11, el 13% de estudiantes se encontraba en inicio, el 52% en proceso, el 35% en el nivel logrado y 0% destacado. A partir de ello, se pudo observar que había porcentajes poco alentadores en la categoría de inicio, al igual que en proceso y destacado, pero también números considerables e importantes en el nivel logrado en las tres competencias.

Este último instrumento mencionado demostró que había mucho por lo cual desarrollar, dando datos claves para dar inicio a nuestro trabajo de investigación. Por otro lado, la técnica de observación la cual permitió plasmar información en los diarios de campo de cada una de las clases, dando a conocer dificultades como la deficiente formulación de oraciones con sentido completo y la falta de interpretación de palabras nuevas en base a contextos comunicativos a causa de la falta de la amplitud lexical en inglés.

A raíz de este recojo de información, se formuló la siguiente pregunta de investigación: ¿La aplicación del modelo pedagógico gamificación mejora el aprendizaje del vocabulario en el idioma inglés en los estudiantes del tercer año de secundaria de Monterrico IE Aplicación?

3.2 Desarrollo del plan de acción

Para el análisis de datos, el grupo optó por el tipo de triangulación de datos, en la cual se necesitan métodos utilizados en el proceso de observación o interpretación sean cualitativos con el fin de poder ser comparados. Del mismo modo Villegas (2013), señala que, en este tipo de triangulación, se debe verificar y comparar los datos obtenidos en los tres momentos de su aplicación con el objetivo de analizar las causas de las diferencias y similitudes entre los resultados, analizando el rol de la fuente que compiló la información en el fenómeno observado y las características asociadas con ella durante la observación del mismo.

Con miras de analizar los datos cualitativos recolectados durante la investigación, el grupo tesista empleó tres instrumentos: prueba diagnóstica, diario de campo y cuestionario, cada uno de ellos cuenta con una matriz de análisis que permitió a los

investigadores examinar los datos de forma permanente y comprobar de qué forma el modelo pedagógico gamificación pudo mejorar el aprendizaje del vocabulario en el idioma inglés como lengua extranjera en los estudiantes de tercer año de secundaria de Monterrico IE Aplicación.

Por lo mencionado anteriormente se establecieron relaciones relevantes entre las sub categorías, los instrumentos empleados y los objetivos específicos de la presente investigación.

Con relación a la comprensión del público objetivo y contexto se evidenció el nivel de progreso en el área de inglés mediante el análisis del informe final del año escolar 2021. Del mismo modo, durante el desarrollo de las clases se notó la dificultad para el aprendizaje de vocabulario de inglés dando lugar a la selección del examen diagnóstico (Anexo 6). A su vez, el diario de campo (Anexo 8) considero la observación de las sesiones de aprendizaje diseñadas en base a la gamificación y el aprendizaje de vocabulario. Posterior a las clases y la aplicación de la prueba de salida, se analizó el impacto del modelo pedagógico en relación con el aprendizaje del vocabulario mediante el cuestionario (Anexo 9).

Con relación a la definición de objetivos de aprendizaje se estableció como uno de estos, la mejora el nivel de logro obtenidos en el examen diagnóstico (Anexo 6), ello mediante la aplicación del modelo pedagógico Gamificación tomando en cuenta los campos temáticos del vocabulario de la prueba. Otro objetivo, fue reflexionar sobre la aplicación del modelo pedagógico mediante las estrategias para mejorar el nivel de vocabulario de inglés. Aquello en torno al diario de campo (Anexo 8) facilitó establecer

acciones de mejora por cada clase ejecutada y el cuestionario (Anexo 9) permitió conocer la opinión personal de los estudiantes en base a las experiencias.

Con relación a la estructuración de experiencia, la prueba diagnóstica (Anexo 6) determinó una posible lista de palabras a implementar dentro de las planificaciones del área de inglés con el fin de mantener una secuencia en los aprendizajes del vocabulario. Durante esta etapa Huang y Soman (2013) proponen que para lograr una motivación constante y compromiso por parte de los estudiantes es necesario, ejecutar con un nivel mínimo de complejidad, las etapas de gamificación indicadas anteriormente. En ese sentido, los diarios de campo (Anexo 8) evidenciaron la cantidad de participación e interacción de los estudiantes lo cual permitió identificar el nivel de motivación y una de las preguntas del cuestionario (Anexo 9) estuvo relacionada a las dificultades presentadas por parte de los estudiantes.

Con relación a la identificación de los recursos, se implementaron las reglas y temática “Among us” de la experiencia gamificada en función al modelo pedagógico. El cumplimiento de cada una de las reglas fue registrado en el diario de campo (Anexo 8) y el conocimiento de los estudiantes sobre estas se evidenció en una pregunta del cuestionario (Anexo 9): “¿Recibiste de forma clara las reglas de las actividades? ¿Por qué? ¿Por qué no?”. Es necesario mencionar que la correcta aplicación de cada etapa contribuye al objetivo de mejorar el aprendizaje del vocabulario en la prueba (Anexo 6).

Con relación a la aplicación de los elementos de gamificación, el docente seleccionó una tabla de clasificación para establecer el sistema de recompensas, en este caso, una tabla de clasificación. La obtención de puntos es registrada dentro del diario de campo (Anexo 8), y para conocer la opinión de los estudiantes en base a su

aprendizaje del vocabulario considerando los recursos del modelo pedagógico se establecieron estas preguntas en el cuestionario (Anexo 9): “¿Consideras que la tabla de clasificación te ayudó a ver tus logros continuos? ¿Por qué? ¿Por qué no?”, “¿Crees que las recompensas motivaron el aprendizaje de tu vocabulario? ¿Por qué? ¿Por qué no?”. Al finalizar las etapas de gamificación se administró nuevamente la prueba diagnóstica (Anexo 6) a fin de comprobar las hipótesis del plan de acción.

Para comprobar la mejora del aprendizaje del vocabulario en inglés como lengua extranjera aplicando el modelo pedagógico gamificación en los estudiantes de tercer año de secundaria en Monterrico IE Aplicación se utilizó el examen *Cambridge English Vocabulary in Use Elementary Level Test*, considerando los resultados de la evaluación por competencias y sus respectivos niveles de logros: inicio, en proceso, logrado y destacado. Evaluación basada en el desarrollo de las competencias pertinente a la educación del centro educativo Monterrico IE Aplicación.

La tabla 11 muestra los resultados obtenidos en la aplicación del examen *Cambridge English Vocabulary in Use Elementary Level Test* en dos momentos: anterior y posterior a la aplicación de la gamificación. En base a ello se puede evidenciar que inicialmente el 13% de estudiantes del tercer año de secundaria se encontraban en inicio, 52% en proceso, 35% en logrado y ninguno en nivel destacado.

Por otro lado, se observa que luego de la aplicación del modelo pedagógico, la gamificación, hubo una disminución en el número de estudiantes en el nivel de inicio con 9%, 30% en el nivel de proceso; y 61% en el nivel logrado. No obstante, se evidencia que ningún estudiante logró el nivel de desempeño destacado incluso después de la aplicación del modelo pedagógico señalado.

Las descripciones del nivel de logro en relación al aprendizaje del vocabulario inglés como lengua extranjera y los resultados se encuentran en la matriz de análisis de la prueba diagnóstica entrada y salida (Anexo 08).

A continuación, se detalla la información obtenida por los instrumentos de análisis de la lista de cotejo.

En la figura 1 con referencia a la prueba diagnóstica de entrada, se evidencia que, en el primer indicador, el cual corresponde a 2 preguntas de la prueba, se obtuvieron 31 aciertos y 15 desaciertos. En el segundo indicador que responde a 29 preguntas, tuvo 421 ciertos y 246 desaciertos. Luego en el tercer indicador que pertenece a 4 preguntas, alcanzó 52 aciertos y 40 desaciertos. El cuarto indicador equivale a 5 preguntas, registrando 86 aciertos y 29 desaciertos. Por último, el quinto indicador tiene 10 preguntas, se encontró 135 aciertos y 95 desaciertos. Cabe resaltar que dichas cifras son en base a la prueba de las 50 preguntas resueltas presentadas por los 23 estudiantes de tercer año de secundaria.

En la figura 2 con respecto a la prueba diagnóstica de salida, se observó una mejoría en el aprendizaje del vocabulario en los estudiantes de tercer año de secundaria después de haber aplicado el modelo metodológico en cuestión. En el primer indicador de 2 preguntas hubo 33 aciertos y 13 desaciertos, en el segundo indicador de 29 preguntas se reveló 474 aciertos y 193 desaciertos, en el tercer indicador de 4 preguntas fueron 63 aciertos y 29 desaciertos a su vez, el cuarto indicador de 5 preguntas mostró 90 aciertos y 25 desaciertos. Finalmente, en el quinto indicador de 10 preguntas se obtuvieron 149 aciertos y 81 desaciertos. Con una totalidad de 50 preguntas contestadas por los 23 estudiantes de la muestra seleccionada.

Para brindar un mejor panorama del logro obtenido por parte del estudiantado se muestra una comparación porcentual de los aciertos obtenidos en los cinco indicadores en ambos momentos, es decir, prueba diagnóstica de entrada y salida (Figura 3).

En conclusión, podemos afirmar que hubo una mejora en el aprendizaje del vocabulario inglés posterior a la aplicación de la gamificación en los estudiantes del tercer año de secundaria, evidenciando la efectividad del modelo pedagógico.

Todas estas mejoras se relacionan también con lo observado en las diversas sesiones de aprendizaje plasmadas en la respectiva matriz de análisis de los diarios de campo N° 1, 2 y 3 (Anexo 7). En base a ello, se evidencia el reconocimiento de las palabras y su respectiva práctica por parte de los estudiantes mediante actividades lúdicas. Sesión N°1 “Los estudiantes reconocieron y mencionaron el nombre de las comidas y bebidas a medida que la docente pegaba las imágenes en la pizarra obteniendo diez puntos individuales por su intervención”, sesión N°2 “Se logró que la mayoría de estudiantes pudieran identificar el vocabulario mediante imágenes pegadas y visibles alrededor del salón. Asimismo, reconozcan la pronunciación de cada una de ellas”. Finalmente, en la sesión N°3 “Se logró que la mayoría de estudiantes respondieran a la interrogante utilizando el vocabulario previamente aprendido, obteniendo cinco puntos por sus intervenciones”.

Las observaciones anteriormente mencionadas guardan una relación directa con los indicadores: Identifica y nombra las preposiciones, verbos auxiliares artículos y pronombres en oraciones (*low content words*); e identifica y selecciona sustantivos, verbos adjetivos y adverbios para completar oraciones (*high content words*) pues los estudiantes reconocen los verbos y sustantivos del campo temático: *food and drink, food*

containers y *cooking verbs* mediante actividades lúdicas y la formulación de preguntas, donde los estudiantes tuvieron la oportunidad de hacer uso de artículos y pronombres para responder interrogantes.

Posteriormente al reconocimiento del léxico en diversas actividades lúdicas, los estudiantes hacen uso del vocabulario elaborando una conversación en base a un contexto social relacionado con los temas de vocabulario aprendidos en clases. Se observa lo siguiente en el diario de campo N°4. “Se logró que tres grupos presentarán su conversación donde emplearon el vocabulario de *food and drinks*, *food container* y *cooking verbs* en diversos contextos comunicativos como: un supermercado, un picnic, un reality show y en la cocina ... todas las presentaciones recibieron puntos por uso apropiado del vocabulario y lograr el objetivo”.

Dicha observación concuerda con los indicadores: Identifica y asocia expresiones sociales según el contexto. Así como, identifica y asocia expresiones fijas o combinaciones de palabras en oraciones, en este caso relacionadas al campo temático “*food and drinks*, *food container* y *cooking verbs*”.

Para culminar es necesario mencionar que en el cuestionario (Anexo 8) desarrollado por los estudiantes a través de Google Forms, responden a los resultados positivos que generó la metodología de gamificación, ya que, los estudiantes hacen mención que aprender nuevas expresiones y combinar palabras para formar oraciones causó mayor interacción con sus pares y participación activa en las actividades gamificadas, la cual presenta relación con los dos últimos indicadores del examen que se logró mejorar.

Por otro lado, los estudiantes señalan que las clases gamificadas tuvieron un gran impacto en ellos ya que reconocían el avance del aprendizaje de nuevo vocabulario, lo cual también se vio reflejado en la prueba de salida con una mejoría significativa que muestra que los estudiantes lograron adquirir un incremento de su gama léxica a través de las sesiones de aprendizaje en base a los principios de gamificación.

3.3 Logros y dificultades

La comprensión del público objetivo y contexto basado en la identificación de logros y dificultades del conocimiento de palabras mejora el aprendizaje de vocabulario de inglés.

La definición de objetivos como el reconocimiento de campos temáticos de vocabulario en diversos contextos comunicativos mejora el aprendizaje del vocabulario de inglés.

La estructuración de la experiencia basado en la identificación de secuencia de las clases gamificadas en torno a una temática llamativa mejora el aprendizaje del vocabulario de inglés.

La identificación de los recursos gamificados: Tabla de clasificación, cuadro de reglas y retroalimentación donde se evidencian el progreso de logros y acciones de mejora para la finalización de actividades mejora el aprendizaje de vocabulario de inglés.

La aplicación de recursos gamificados: Elementos propios y sociales en la que se identifican logros individuales y logros en comparación con otros estudiantes en relación al aprendizaje de palabras mejora el aprendizaje de vocabulario de inglés.

Los estudiantes del tercer año de secundaria de Monterrico IE Aplicación mejoran el aprendizaje del vocabulario en inglés aplicando la Gamificación

Por otro lado, respecto a las dificultades halladas identificamos lo siguiente:

En primer lugar, fue la planificación de las sesiones gamificadas puesto que estas debieron alinearse a la unidad didáctica previamente estructurada, la cual no tenía los mismos campos temáticos del examen diagnóstico y no podía ser alterada. No obstante, se destinó un apartado para reforzar el vocabulario del mismo mediante actividades gamificadas.

En segundo lugar, otra de las complicaciones abordadas fue la elaboración de materiales gamificados y la cuantificación de puntos, ya que la gamificación puede aplicarse en ambas modalidades, presencial y virtual, realizar el conteo de puntos y posicionarlos en la tabla de clasificación sin emplear tecnología fueron actividades permanentes al término de clase sesión que tomaron considerable tiempo.

Finalmente, la intervención pedagógica se proyectó para el segundo bimestre. Sin embargo, no se consideraron los feriados ni actividades institucionales en la planificación de la unidad por lo que se abordó la aplicación en dos semanas del segundo y tercer bimestre, lo cual significó una interrupción de una semana por las vacaciones al término de segundo bimestre.

Lecciones aprendidas

Al concluir con la investigación el grupo investigador ve por conveniente tomar en cuenta las siguientes recomendaciones y sugerencias.

En primer lugar, tal como lo señala el enfoque lexical, se sugiere considerar la función que cumplirá el vocabulario en la elaboración de futuras unidades didácticas en vista de que estas pueden cumplir un rol fundamental para la adquisición del nuevo conocimiento lexical y como un repaso para afianzar palabras previamente aprendidas.

Por otro parte, es necesario considerar los efectos posteriores a la aplicación del modelo pedagógico, la gamificación, mediante la moderación del uso de los elementos del juego con la intención de no causar monotonía y crear un aprendizaje de enfoque conductista, sino reforzando e incentivando la finalización de tareas mediante el uso del idioma con optimismo y productividad en diversas experiencias gamificadas.

Finalmente, se recomienda continuar con la implementación de modelos pedagógicos del siglo actual como lo es la gamificación, con la finalidad de innovar en el dictado del área de inglés y que contribuir de manera significativa en el logro de los aprendizajes esperados del estudiantado en diversas instituciones.

REFERENCIAS

- Alqahtani M. (2015). The importance of vocabulary in language learning and how to be taught. *International Journal of Teaching and Education*, 3(3), 21-34.
<https://www.eurrec.org/ijote-article-213>
- Arroyo, A. (2021). *Aplicación de gamificación en la comprensión lectora en inglés en los estudiantes del VII ciclo de institución educativa en Ate, 2021*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/68746>
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de Gamificación*. Rectorado (UPM) Universidad Politécnica de Madrid. <https://oa.upm.es/35517/>
- Boyd, C. (31 de mayo de 2017). *6 ideas para repasar vocabulario en inglés*. British Council. <https://www.britishcouncil.es/blog/repaso-vocabulario-ingles>
- Bravo y Alves (2020). *Adecuación Curricular para Incremento del Vocabulario del Idioma Inglés en los Estudiantes de Octavo Año de Guayaquil: Curricular Adaptation to Increase the Vocabulary in English for Eighth-grade Students from Guayaquil*. *Revista Tecnológica - ESPOL*, 32(2), 67–78.
<https://doi.org/10.37815/rte.v32n2.781>
- British Council. (2015). *Inglés en el Perú. Un análisis de la política, las percepciones y los factores de influencia*.
[https://www2.congreso.gob.pe/sicr/cendocbib/con4_uibd.nsf/318A8FA6AC9F382105257F3E00611BB9/\\$FILE/Ingl%C3%A9s en el Per%C3%BA.pdf](https://www2.congreso.gob.pe/sicr/cendocbib/con4_uibd.nsf/318A8FA6AC9F382105257F3E00611BB9/$FILE/Ingl%C3%A9s%20en%20el%20Per%C3%BA.pdf)

Burgos, D. (29 de abril de 2021). *Ciclo de seminarios de formación “Juegos educativos online y gamificación”*. Unirresearch.

<http://research.unir.net/blog/riojagame/?lang=es>

Cabrera, L. (2017). *La investigación-acción: una propuesta para la formación y titulación en las carreras de Educación Inicial y Primaria de una institución de educación superior privada de Lima*. *Educación*, 26(51), 137-157. Recuperado a partir de

<https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/view/19289>

Canizales, I. y Moreno, J. (2013) *Mejoramiento del inglés a través del incremento del vocabulario* [Tesis de Pregrado, Universidad Libre]

<https://hdl.handle.net/10901/8205>

Cambridge University Press (2015). *Language and research*

<https://languageresearch.cambridge.org/956-ep-new/cefr>

Cambridge University Press. (s.f). *Taxonomía*. En Cambridge dictionary. Recuperado el 18 de octubre de 2022.

<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/taxonomy>

Castillo, L. (2015). *Aprendizaje de vocabulario en inglés mediante la experiencia prolongada de juego: The Sims 4* [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Javeriana].

<https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/21810>

Chavez, M., Saltos, M. y Saltos, C. (2017). *La importancia del aprendizaje y conocimiento del idioma inglés en la enseñanza superior*. *Dominio de las Ciencias*, 7, 759 - 771.

<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/707/787>

- Checa, M. (2021). *Estrategias metodológicas digitales de gamificación en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés*. [Tesis de Maestría, Universidad Técnica del Norte]. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/11559>
- Contreras, Ruth. y Eguia, J. (2017). Experiencias de gamificación en aulas. InCom-UAB Publicacions. <https://ddd.uab.cat/record/188188/>
- Decreto Supremo N° 007 del 2016- [Ministerio de Educación]. Aprueban el plan de implementación al 2021 de la política nacional de enseñanza, aprendizaje y uso del idioma inglés, política "inglés, puertas del mundo. 10 de julio de 2016. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/118331-007-2016-minedu-normas-legales>
- Equipo académico, British Council México (16 de febrero de 2021). Conoce profundidad los phrasal verbs. British Council. <https://www.britishcouncil.org.mx/blog>
- Fernández, R. (10 de agosto de 2022) Los idiomas más hablados en el mundo en 2021. Statista. <https://es.statista.com/estadisticas/635631/los-idiomas-mas-hablados-en-el-mundo/>
- Flick, U. (2015). *El diseño de la investigación Cualitativa*. Ediciones Morata.<https://edmorata.es/wpcontent/uploads/2020/06/Flick.Disen%CC%83oInvestigacionCualitativa.PR.pdf>
- Foncubierto, J. y Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Edinumen. https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf

- García, I., Vecorena, N. y Velasco, E. (2019). El nivel de inglés alcanzado en quinto grado de secundaria en tres colegios públicos de Lima metropolitana. *Educación*, 28(55), 80-102. <https://doi.org/10.18800/educacion.201902.004>
- Galán, M (18 de abril, 2017) Qué es y cómo se hace un diario de campo. *Metodología de la investigación*. <https://manuelgalan.blogspot.com/2017/04/que-es-y-como-se-hace-un-diario-de-campo.html>
- Ghavamí, K., Gorji, K. y Alcoba, S. (2017). Lexical Approach: translation and interpretation in the teaching of E/LE with Persian speakers. *Doblele Revista de lengua y literatura*, (3) 99-135. <https://doi.org/10.5565/rev/doblele.33>
- Gonzales, F. (2019). *Programa de estrategias didácticas para mejorar el manejo de vocabulario en el idioma inglés en los estudiantes de 2° grado de secundaria de la I.E. "Luis Negreiros Vega" de Pátapo, provincia de Chiclayo, departamento de Lambayeque en el año lectivo 2016* [Tesis de maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12893/7787>
- Gutiérrez, I. y Arce, R. (2015). Investigación Acción una Estrategia de Reflexión participativa para fortalecer las academias del Docente Universitario en UAN. *La función de la universidad ante los retos de la sociedad del conocimiento: Proceedings TV*, 43-4. https://www.ecorfan.org/proceedings/CDU_V/CDUV_6.pdf
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill Education. <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>

Huang, W. y Soman, D. (10 de diciembre de 2013). *A Practitioner's Guide To Gamification Of Education*. University of Toronto.

<https://github.com/Quejao/metep/blob/master/Papers/A%20Practitioner%E2%80%99s%20Guide%20To%20Gamification%20Of%20Education.pdf>

Jiménez, S. (2016). *Gamificación, la experiencia del juego con Sergio Jiménez*. Esic.

<https://www.esic.edu/saladeprensa/prensa/noticia/gamificacion-la-experiencia-del-juego-con-sergio-jimenez#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20la%20gamificaci%C3%B3n%20y,%2C%20la%20salud%2C%20la%20educaci%C3%B3n.>

Kamae. (17 de abril de 2014). *English Vocabulary in Use Elementary*. Fichiers publics.

<https://www.fichier-pdf.fr/2014/04/17/english-vocabulary-in-use-elementary-level-test/>

Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Wiley Publishers.

<https://www.wiley.com/en-us/The+Gamification+of+Learning+and+Instruction%3A+Game+based+Methods+and+Strategies+for+Training+and+Education-p-9781118096345>

Laura, K. (2022). *Quizizz para la evaluación de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés en estudiantes de la Institución prócer Manuel calderón de la barca de Tacna*. [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad Nacional del Altiplano]. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/18428>

Ley N.º 29944. Reglamento de la Ley de Reforma Magisterial D.S. N.º 004-2013-ED y modificatorias. (18 de junio de 2018).

[http://www.ugellaconvencion.gob.pe/lc/documentos2018/NUEVA_PUBLICACION LEY DE LA REFORMA REGLAM MOD.pdf](http://www.ugellaconvencion.gob.pe/lc/documentos2018/NUEVA_PUBLICACION_LEY_DE_LA_REFORMA_REGLAM_MOD.pdf)

López, C. y Quispe, J. (2020). *La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la institución educativa francisco mostajo de Tiabaya, Arequipa 2020* [Tesis de Maestría, Universidad Católica de Santa María]. <http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/handle/UCSM/10431>

Maggioli y Painter-Farrell (2016). *Lessons learned: first steps towards reflective teaching in ELT*. Richmond.

Majdoub, M. (2016). *Promoting High School ESL Learners' Motivation and Engagement Through the Use of Gamified Instructional Design*. [Tesis de Maestría, Concordia University]. <https://spectrum.library.concordia.ca/id/eprint/981734/>

Mendez, L. (2020). *Cuarta Evaluación Metodología de la Investigación Programas Nacionales de Formación (P.N.F.) Contaduría*. Club Ensayos. <https://www.clubensayos.com/Acontecimientos-Sociales/Cuarta-Evaluaci%C3%B3n-Metodolog%C3%ADa-de-la-Investigaci%C3%B3n-Programas/5022654.html>

Minedu (2016). Currículo Nacional. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>

Minedu (2016). Programa Curricular Educación Secundaria

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-secundaria.pdf>

Morales, M. y Pineda, C. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés en el estudiantado de noveno año EGB de la Unidad Educativa Gran Colombia, durante el periodo 2019-2020*. [Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador].

<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/21328>

Murdoch, A. (2017). Strategies used in the translation of fixed expressions in magazines: A comparison of selected texts with Afrikaans as source language and South African English as target language. *Literator*, 38(2), 1-9

<http://dx.doi.org/10.4102/lit.v38i2.1335>

Orihuela, P. (2019). *La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años en un instituto de idiomas de Lima*. [Tesis para optar por el grado de bachiller, Pontificia Universidad Católica del Perú].

<http://hdl.handle.net/20.500.12404/14515>

Ortega, A. (4 de marzo de 2022). El retorno a las aulas después de 2 años: ¿qué cambios afrontan los niños y qué estrategias aplicar? *La Republica*

<https://larepublica.pe/sociedad/2022/03/03/clases-presenciales-peru-el-retorno-al-aula-tras-2-anos-que-cambios-afrontan-los-ninos-y-que-estrategias-aplicar-en-el-salon-covid-en-peru/>

Oxford University Press. (s.f). Léxico. En Oxford's learner dictionaries. Recuperado el 18 de octubre de 2022, de <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/lexis?q=lexis>

Paucar, J. (2016). *Aprendizaje cooperativo en la adquisición de vocabulario del idioma inglés nivel A2 en el noveno año de Educación General Básica del Colegio Militar "Eloy Alfaro" del Distrito Metropolitano de Quito, año lectivo 2015-2016*. [Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/8833>

Pérez, L. (2022). Gamificación como estrategia didáctica para la adquisición de vocabulario en inglés en la postpandemia. Mendive. *Revista de Educación*. <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/3004/html>

Pineda, R. (2021). *Gamificación en la Comprensión Lectora en Idioma Inglés en una institución educativa privada, Huacho, 2021*. [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/84346>

Plasencia, K. (2019). *Diferencias en el dominio de gramática y Vocabulario del idioma inglés en estudiantes de la Modalidad b-learning y modalidad presencial* [Tesis de Maestría, Universidad San Martín de Porres]. <https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/5882>

Prado, L. y Reinaldo, C. (2020) *Lexical Approach en el aprendizaje del idioma inglés con propósitos específicos*. [Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador] <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/22621>

Ramírez, R. (2022). *Gamificación en la expresión oral del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021* [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/85227>

Real Academia Española. (s.f.). Vocabulario. En Diccionario de la lengua española. Recuperado el 17 de octubre de 2022, de <https://dle.rae.es/vocabulario>

Resolución Ministerial N.º 186-2022-MINEDU. Disposiciones para la prestación del servicio educativo durante el año escolar 2022 en instituciones y programas educativos de la Educación Básica, ubicados en los ámbitos urbano y rural. (27 de abril de 2022). [http://www.ugellaconvencion.gob.pe/lc/documentos2018/NUEVA_PUBLICACION LEY DE LA REFORMA REGLAM MOD.pdf](http://www.ugellaconvencion.gob.pe/lc/documentos2018/NUEVA_PUBLICACION_LEY_DE_LA_REFORMA_REGLAM_MOD.pdf)

Sancho, E. (2015). *Adquisición de vocabulario en inglés en un aula de educación primaria*. [Tesis de maestría, universidad de Valladolid] <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/16075>

Scaffai, G. (2018). *Teaching lexis: its importance and role in English as a foreign language in the high school* [Tesis de licenciatura, Università Ca' Foscari Venezia]. <http://hdl.handle.net/10579/16873>

Schmitt, N. y Schmitt, D (2020). *Vocabulary in Language Teaching*. Cambridge University Press. [https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=jlLoDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR13&dq=Schmitt,+N.+\(2000\).+Vocabulary+in+Language+Teaching.+Cambridge:](https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=jlLoDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR13&dq=Schmitt,+N.+(2000).+Vocabulary+in+Language+Teaching.+Cambridge:)

[+Cambridge+University+Press.&ots=HXSQLglea1&sig=e-3ZZCpR915JI71LYAT5qGexiZE#v=onepage&q&f=false](#)

Teixes, F. (2014). *Gamificación: Fundamentos y aplicaciones*. UOC.
<https://docer.com.ar/doc/sxes5vc>

Thornbury, S. (1 de noviembre de 2019). *Chunk-spotting – a user’s guide*. World of better learning. <https://www.cambridge.org/elt/blog>

Villalobos, W., Quintero, S. y Sertuche, A. (2021). *Implementación de la Gamificación en el Aula de Inglés en el Grado 9*. [Tesis de Especialización en Pedagogía para la Educación Superior, Universidad Santo Tomas].
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/37688/2021windyperez%2candreasertuche%2csergioquintero.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Villegas, C. (2013). *Estrategias de interpretación cualitativa*. REDIT. Venezuela.

Vongsila, V. y Reinders, H. (2016). *Making Asian Learners Talk: Encouraging Willingness to Communicate*. *RELC Journal*, 1-17.
[https://www.researchbank.ac.nz/bitstream/handle/10652/3553/article%20-%202016%20-%20RELC%20\(wtc\).pdf;jsessionid=3A868A986B802B788311C37F61244BE4?sequence=1](https://www.researchbank.ac.nz/bitstream/handle/10652/3553/article%20-%202016%20-%20RELC%20(wtc).pdf;jsessionid=3A868A986B802B788311C37F61244BE4?sequence=1)

Xia, X. (2018). *An Effective Way to Memorize New Words— Lexical Chunk*. *Theory and Practice in Language Studies*, 8(11), 1494-1498.
<http://dx.doi.org/10.17507/tpls.0811.14>

Yang, K. (2020). *The Effectiveness of Gamification on Student Engagement, Learning Outcomes, and Learning Experiences*. Committee on Publication Ethics (COPE)

DOI: 10.4018/978-1-7998-0115-3.ch017

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE COHERENCIA: INVESTIGACIÓN – ACCIÓN

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: La gamificación para mejorar el aprendizaje del vocabulario inglés en el nivel secundaria.

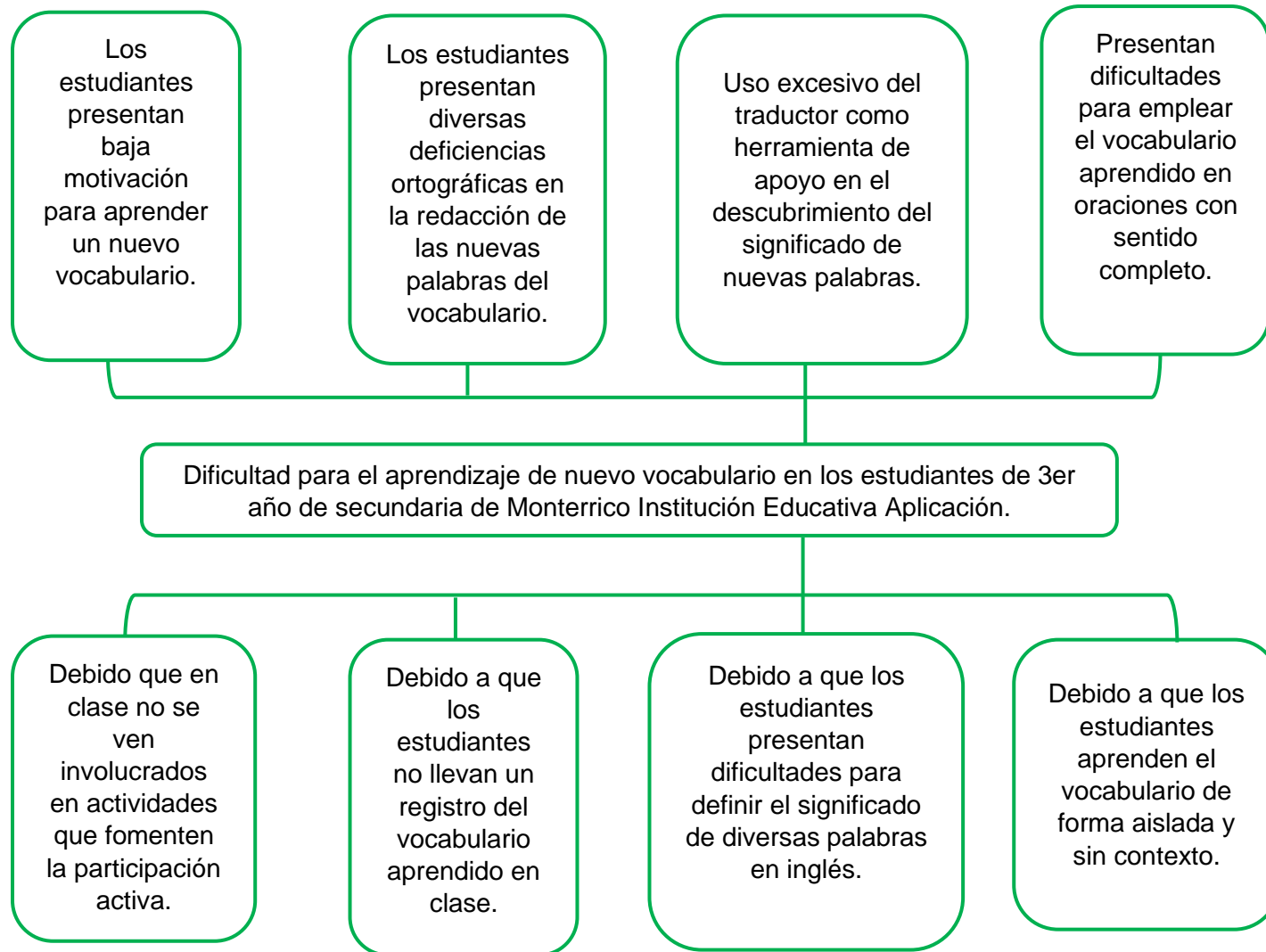
AUTOR	ESPECIALIDAD	DISEÑO	ENFOQUE
GARCIA PERLACIOS, Dulce Gricell NIZAMA, SALCEDO, Tania Belén	Idiomas - inglés	Investigación-acción	Cualitativo

PROBLEMA	OBJETIVOS			ACTIVIDADES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
¿La aplicación del modelo pedagógico gamificación mejora el aprendizaje del vocabulario en el idioma inglés en los estudiantes del tercer año de secundaria	OBJETIVO GENERAL: Mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés aplicando la gamificación en los estudiantes del tercer año de secundaria de Monterrico IE Aplicación.	CAMPOS DE ACCIÓN	HIPÓTESIS DE ACCIÓN	Indagación y análisis	Técnica: Observación
	OBJETIVOS ESPECÍFICOS: 1. Mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés mediante la			Comprensión del público objetivo y el contexto	La comprensión del público objetivo y el contexto mejora el aprendizaje del vocabulario

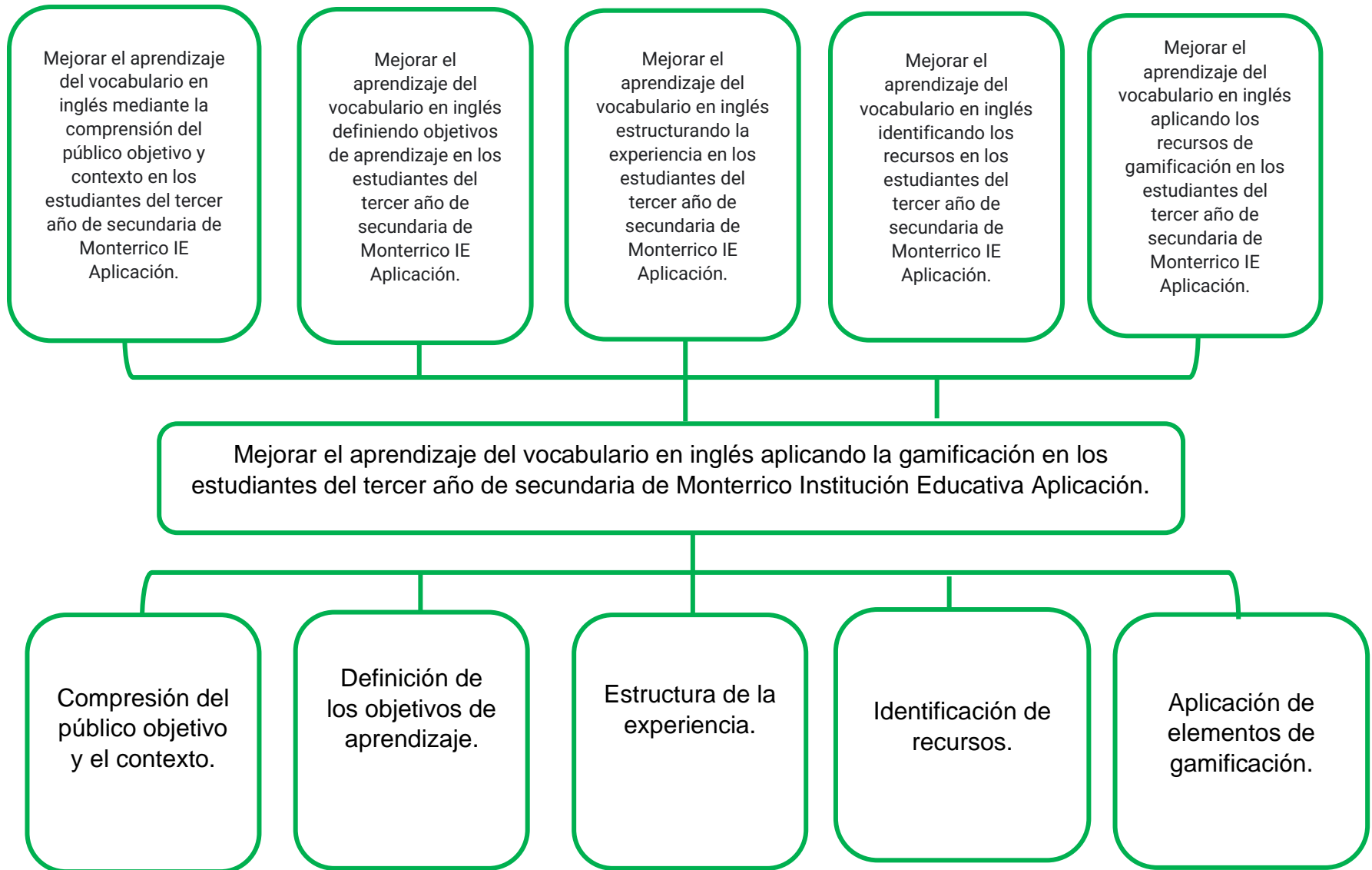
de Monterrico IE Aplicación?	comprensión del público objetivo y contexto en los estudiantes del tercer año de secundaria de Monterrico IE Aplicación.		de inglés en los estudiantes del tercer año de secundaria de Monterrico IE Aplicación.	problemas y elección del problema. Elección del modelo	Prueba de entrada Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario
	2. Mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés mediante la definición de objetivos de aprendizaje en los estudiantes del tercer año de secundaria de Monterrico IE Aplicación.	Definición de los objetivos de aprendizaje	La definición de objetivos de aprendizaje mejora el aprendizaje del vocabulario de inglés en los estudiantes del tercer año de secundaria de Monterrico IE Aplicación.	pedagógico para aplicar en el logro del aprendizaje del vocabulario en inglés: La gamificación Aplicación de instrumentos de acompañamiento y evaluación de logro durante la intervención	
	3. Mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés mediante la estructuración de la experiencia en los estudiantes del tercer año de secundaria de	Estructurar experiencia	La estructuración de la experiencia mejora el aprendizaje del vocabulario de inglés en los estudiantes del	Pedagógica.	

	Monterrico IE Aplicación.		tercer año de secundaria de Monterrico IE Aplicación.		
	4. Mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés mediante la identificación de los recursos gamificados en los estudiantes del tercer año de secundaria de Monterrico IE Aplicación.	Identificación de recursos	La identificación de los recursos gamificados mejora el aprendizaje del vocabulario de inglés en los estudiantes del tercer año de secundaria de Monterrico IE Aplicación		
	5. Mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés mediante la aplicación los recursos de gamificación en los estudiantes del tercer año de secundaria de Monterrico IE Aplicación.	Aplicación de los recursos de gamificación	La aplicación de recursos de gamificación mejora el aprendizaje del vocabulario de inglés en los estudiantes del tercer año de secundaria de Monterrico IE Aplicación		

ANEXO 2: ÁRBOL DE PROBLEMAS



ANEXO 3: ÁRBOL DE OBJETIVOS



		<ul style="list-style-type: none"> - Participa interactivamente en competencias con su entorno para la obtención de puntos y el reconocimiento de su progreso mediante una tabla de clasificación pública.
Dependiente Vocabulario en inglés	Words	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica y nombra las preposiciones, verbos auxiliares artículos y pronombres en oraciones. - Identifica y selecciona sustantivos, verbos adjetivos y adverbios para completar oraciones.
	Poly words	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica y selecciona palabras compuestas de dos o tres unidades de palabras con significado propio.
	Multiwords prefabricated	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica y asocia las expresiones sociales según el contexto. - Identifica y asocia expresiones fijas o combinaciones de palabras en oraciones

ANEXO 5: PLAN DE ACCIÓN

PLAN DE ACCIÓN					
Campo de acción	Hipótesis de acción	Actividades	Recursos	Responsable	Cronograma/ semana - mes
Fase 1: Comprensión del público objetivo y el contexto.	La comprensión del público objetivo y el contexto contribuye a la mejora del aprendizaje del vocabulario en los estudiantes del tercer año de secundaria de Monterrico IE Aplicación.	-Diagnóstico de competencias del área de inglés del año escolar 2021 -Recojo de información en base a la prueba diagnóstica.	-Registro auxiliar y oficial del año escolar 2021 -Prueba diagnóstica	-Tania Nizama Salcedo -Dulce García Perlacios	Semana 04 – Semana 06 Del 04 de abril al 02 de mayo 2022 Semana 13 Viernes 01 de julio del 2022
Fase 2: Definición de los objetivos de aprendizaje	La definición de objetivos de aprendizaje contribuye a la mejora del aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes del tercer año de secundaria de Monterrico IE Aplicación.	-Establecer la organización de los aprendizajes. -Elaboración de las sesiones de aprendizaje basadas en principios de gamificación. -Elaboración de diarios de campo	-Planificación anual -Unidad didáctica -Cartel de logros - Sesiones de aprendizaje. -Diarios de campos	-Dulce García Perlacios -Tania Nizama Salcedo	Semana 12 Del 20 al 24 de julio del 2022 Semana 14 Del 04 al 08 de julio del 2022

<p>Fase 3: Estructurar experiencia</p>	<p>La estructuración de la experiencia contribuye a la mejora del aprendizaje del vocabulario e inglés en los estudiantes del tercer año de secundaria de Monterrico IE Aplicación.</p>	<p>-Ejecución de las sesiones de aprendizaje basadas en principios de gamificación. -Vaciado y análisis de información al instrumento diario de campo</p>	<p>- Sesiones de aprendizaje. -Diario de campo</p>	<p>-Dulce García Perlacios -Tania Nizama Salcedo</p>	<p>Semana 15 – Semana 18 Del 11 de julio – 19 de agosto del 2022</p>
<p>Fase 4: Identificación de recursos</p>	<p>El identificar los recursos contribuye a la mejora del aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes del tercer año de secundaria de Monterrico IE Aplicación.</p>	<p>-Presentación de las reglas de convivencia, puntos a favor y en contra. -Presentación y aplicación del sistema de recompensas.</p>	<p>-Reglas de juego -Lista de misiones</p>	<p>-Dulce García Perlacios -Tania Nizama Salcedo</p>	<p>Semana 15 – Semana 18 Del 11 de julio – 19 de agosto del 2022</p>
<p>Fase 5: Aplicación de elementos gamificados.</p>	<p>La aplicación de recursos de gamificación contribuye a la mejora del aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes del tercer año de secundaria de Monterrico IE Aplicación.</p>	<p>-Aplicación de elementos sociales y elementos propios.</p>	<p>-Medallas -Monedas -Puntaje -Tabla de clasificación</p>	<p>-Dulce García Perlacios -Tania Nizama Salcedo</p>	<p>Semana 15 – Semana 18 Del 11 de julio – 19 de agosto del 2022</p>

ANEXO 6: PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA



ENGLISH VOCABULARY TEST

Questions 1 – 50

For each question, choose the correct answer.

- 1 I _____ in my English lessons.
A) got a good time B) have got a good time C) have a good time
- 2 You can _____ skiing, swimming, dancing and shopping.
A) make B) do C) take D) go
- 3 'What _____?' 'I'm listening to music'.
A) are you doing B) do you do C) do you like doing
- 4 _____ this morning.
A) I did a coffee B) I made a coffee C) I'm doing a coffee
- 5 What time did you _____ last night?
A) come home B) come to home C) come back to home
- 6 How _____ to get to the airport?
A) long it is B) much C) long does it take D) far
- 7 Please can you turn the TV _____? I can't hear it!
A) off B) on C) down D) up
- 8 I _____ very well with my sister.
A) get out B) get on C) get up D) get over
- 9 He _____ goodbye.
A) told B) said me C) said
- 10 You can _____ train, plane and bicycle.
A) catch B) miss C) go by
- 11 _____ is the sixth month of the year.
A) July B) June C) January D) May
- 12 Laura's _____ at the moment but she'll be back in ten minutes.
A) out B) abroad C) here
- 13 The driver sits at the _____ of the bus.
A) side B) beginning C) middle D) front
- 14 She drives _____.
A) good B) well C) slow D) fastly
- 15 'The weather's nice today'. 'Yes, it's _____.'
A) terrible B) lovely C) dreadful
- 16 'Jacek is so easy-going'. 'Yes, he's always _____.'
A) happy B) lovely C) relaxed D) kind
- 17 This house is _____.
A) very quite B) very quiet C) very quietly
- 18 'Kate has a husband now'. 'Yes, she's _____.'
A) single B) widowed C) divorced D) married
- 19 This is my niece— my _____.
A) brother's son B) brother's daughter C) aunt's sister.
- 20 Your _____ is not part of your leg.
A) thumb B) toe C) knee D) foot
- 21 I'm _____ a green shirt.
A) wearing B) having C) carrying



- 22 He's _____. He should eat more.
 A) too thin B) slim C) handsome
- 23 Take an aspirin for _____.
 A) headaches B) asthma C) hay-fever D) vomiting
- 24 'Sad' is the opposite of _____.
 A) hot B) happy C) ill D) well
- 25 'I passed my exam!' ' _____ '
 A) Bless you! B) Good luck C) Cheers! D) Congratulations!
- 26 Steffi is Swiss. She's from _____.
 A) Switzerland B) Holland C) Sweden
- 27 We saw some lightening, then we heard loud _____.
 A) thunder B) fog C) snow
- 28 You can borrow books from the _____.
 A) post office B) bookshop C) library D) town hall
- 29 A _____ has lots of trees.
 A) village B) field C) forest D) river
- 30 _____ live on a farm.
 A) Snakes B) Sheep C) Elephants D) Fish
- 31 You see the word _____ at the train station.
 A) check in B) platform C) boarding card D) flight
- 32 'EXIT' means _____.
 A) go out B) go in C) go up

- 33 _____ is read and soft.
 A) A banana B) An orange C) An apple D) A strawberry
- 34 You find _____ in the kitchen.
 A) shampoo B) saucepans C) wardrobes
- 35 You find an alarm clock, wardrobe and chest of drawers in the _____.
 A) bathroom B) kitchen C) bedroom
- 36 You keep books on a _____.
 A) bookshelf B) sofa C) armchair D) dining table
- 37 A doctor works _____.
 A) in a shop B) in an office C) in a factory D) at the hospital
- 38 When you finish university you _____.
 A) give a lecture B) do a course C) get a degree D) take notes
- 39 _____ is not part of a computer.
 A) An email B) A screen C) A mouse D) A keyboard
- 40 We want to take the car with us so we're going by _____.
 A) plane B) ferry C) train
- 41 You go to the _____ to buy lipstick, aspirin and toothpaste.
 A) book shop B) butcher C) toy shop D) chemist
- 42 'Have you booked a room?' 'Yes, I _____.'
 A) have a reservation B) would like a double room C) checked in
- 43 ' _____ ' 'Yes, I'll have fish and salad'.
 A) What do you want? B) Are you ready to order? C) Is everything all right?



- 44 She plays _____ everyday.
A) swimming B) karate C) running D) tennis
- 45 A _____ is about ghosts or dead people.
A) horror film B) musical C) comedy D) western
- 46 Shall we _____ A DVD tonight?
A) see B) listen to C) watch D) look at
- 47 A _____ attacked me in the street and stole my bag.
A) terrorist B) mugger C) vandal D) robber
- 48 A _____ is often on TV every day and is about people's lives.
A) talk show B) cartoon C) documentary D) soap opera
- 49 Can you repair my TV? _____.
A) It's untidy B) It isn't working C) It's out of order D) It's crashed
- 50 A _____ is a type of natural disaster.
A) strike B) hurricane C) car crash D) war



VOCABULARY TEST ANSWER SHEET

Student Name: _____

Grade: 3rd year

Date: July 1st, 2022

USE A PEN
Mark ONE letter for each question.

For example, if you think D is the right answer to the question, mark your answer sheet like this:

0	A	B	C	
---	---	---	---	--

1	A	B	C	
2	A	B	C	D
3	A	B	C	
4	A	B	C	
5	A	B	C	
6	A	B	C	D
7	A	B	C	D
8	A	B	C	D
9	A	B	C	
10	A	B	C	
11	A	B	C	D
12	A	B	C	
13	A	B	C	D
14	A	B	C	D

15	A	B	C	
16	A	B	C	D
17	A	B	C	
18	A	B	C	D
19	A	B	C	
20	A	B	C	D
21	A	B	C	
22	A	B	C	
23	A	B	C	D
24	A	B	C	D
25	A	B	C	D
26	A	B	C	
27	A	B	C	
28	A	B	C	D
29	A	B	C	D
30	A	B	C	D
31	A	B	C	D
32	A	B	C	
33	A	B	C	D
34	A	B	C	

35	A	B	C	
36	A	B	C	D
37	A	B	C	D
38	A	B	C	D
39	A	B	C	D
40	A	B	C	
41	A	B	C	D
42	A	B	C	
43	A	B	C	
44	A	B	C	D
45	A	B	C	D
46	A	B	C	D
47	A	B	C	D
48	A	B	C	D
49	A	B	C	D
50	A	B	C	D

ANEXO 8: INSTRUMENTO DIARIO DE CAMPO

Título de la investigación: La gamificación para mejorar el vocabulario en inglés de los estudiantes del nivel secundaria

Técnica: Observación

N° de sesión	Fecha de sesión	Tema	DIMENSIONES		
			Identificación de recursos	Aplicación de los elementos de la gamificación	
			INDICADOR: Sistema	INDICADOR: Autoelementos	INDICADOR: Elemento social
			Identifica las reglas, puntos y niveles en las clases gamificadas; mediante el cumplimiento y obtención de las mismas de manera autónoma.	Reconoce su progreso mediante la obtención de puntos, completando misiones para la superación de niveles y organizándose de manera autónoma.	Participa interactivamente en competencias con su entorno para la obtención de puntos y el reconocimiento de su progreso mediante una tabla de clasificación pública.
1	11 de julio	Food and drinks	Los estudiantes lograron identificar las reglas del juego mediante imágenes y las mencionaron en voz alta. (D1 - MI1)	Los estudiantes reconocieron y mencionaron el nombre de las comidas y bebidas a medida que la docente pegaba las imágenes en la pizarra obteniendo diez	Los estudiantes lograron estructurar correctamente "yes/no questions" las cuales fueron modeladas previamente y adaptadas por los estudiantes para formularlas a sus compañeros y descubrir la

				puntos individuales por su intervención. (D1-MD4)	palabra asignada en competencias. (D1-MD6)
2	13 de julio	Food containers	Se logró que los estudiantes lean en voz alta las reglas del juego; y las identifique mediante preguntas literales realizadas por la docente respecto a las mismas. (D2-MI1)	<p>Se logró que la mayoría de estudiantes pudieran identificar el vocabulario mediante imágenes pegadas y visibles alrededor del salón. Asimismo, reconozcan la pronunciación de cada una de ellas, obteniendo 10 puntos individuales completando la primera misión. (D2-MD4)</p> <p>Se logró que la mayoría de estudiantes reconocieran el vocabulario en base a características que mencionaba la docente para golpear las distintas imágenes, cumpliendo la misión establecida, a su vez obteniendo 5 puntos por estudiantes.</p>	Se logró que ocho estudiantes participaran en el juego de carreras de palabras, obteniendo veinte puntos para los equipos ganadores. (D2-MD5)
3	18 de julio	cooking verbs	Se logró que los estudiantes identifiquen las reglas de juego mediante mímicas que la docente realizaba. Además, los	Se logró que la mayoría de estudiantes respondieran a la interrogante utilizando el vocabulario previamente	Se logró que la mayoría de estudiantes desarrollará su ficha de trabajo en menos de diez minutos, obtuvieron 30 puntos

			estudiantes recordaron los puntajes correspondientes de solo dos reglas. (D3-MI1)	aprendido, obteniendo cinco puntos por sus intervenciones. (D3-MI2)	por las primeras cinco entregas. (D3-MC7)
4	20 de julio	Food and drinks, food container, cooking verbs.	Se logró que los estudiantes memoricen dos reglas del juego mediante la repetición del mismo modo se indicaron las 3 misiones del día. (D4-MI1)	Se logró que tres grupos presentarán su conversación donde emplearon el vocabulario de "food and drinks, food container y cooking verbs" en diversos contextos comunicativos como: un supermercado, un picnic, un reality show y en la cocina, algunos hicieron uso de sus notas para recordar su parte en la conversación, todas las presentaciones recibieron puntos por uso apropiado del vocabulario y lograr el objetivo. (D4-MC7)	Una estudiante mencionó: <i>Banana is a fellow fruit that you peel to eat</i> , mientras que otros solo mencionan imperativos: <i>Put an egg in a pan</i> . Se premiaron con puntajes diversos ambas participaciones pues se evidenció la competitividad y nivel de complejidad de la indicación. Los estudiantes recibieron los puntos individuales correspondientes por su intervención. (D4 - MD5)
5	10 de agosto	Animal's type	Los estudiantes leyeron en voz alta las reglas de juego al observar solo imágenes. (D5-MI1)	Se logró que los estudiantes mencionen el nombre de los animales mostrados, así como el grupo de animal de este mediante las preguntas "What animal is it?" y "What type of animal is it?". Cada estudiante al participar solicitó sus puntos. (D5-MD4)	Se logró que los estudiantes trabajaran en equipo a fin de culminar la actividad, se evidenció el ánimo en grupos ya que se daban barra cada uno de los miembros cuando era su turno. Además, trabajaron en equipo ayudando a cada uno de los integrantes a buscar y

					seleccionar la palabra correcta por equipo. Finalmente, los estudiantes siguen el orden de las indicaciones brindadas en clase: ver la imagen, buscarla en una caja, correr para pegarla la palabra donde corresponde. Todos los miembros de cada equipo participaron al menos una vez. (D5-MD6)
6	12 de agosto	Animal's type	Los estudiantes responden a la interrogante: What are the breach of rules and points against? identificando las 5 reglas del juego, del mismo se recuerdan los 3 niveles de las actividades por clase. (D6-MI1)	Los estudiantes responden a las interrogantes: "What animal is it?What kind of animal is it?" y lo clasifican en un cuadro comparativo en la pizarra (mammals, sea animals and bird) Esta actividad es recompensada con 10 puntos para quienes respondan ambas preguntas. (D6-E5)	Los estudiantes lograron leer e identificar grupalmente el animal a dibujar, adicionalmente varios de los estudiantes mencionaron "me", "me" cuando se solicitaron voluntarios evidenciando el interés por parte de ellos para competir. (D6-MD6)
7	15 de agosto	Adjectives to describe animals	Los estudiantes lograron memorizar las reglas de clase y juego, y se demuestra que su pronunciación mejoró, debido a lectura diaria de las mismas. (D7-MI1)	Se logró que la mitad del salón recordarán los animales mostrados junto a los hábitats donde corresponde mediante la participación voluntaria, brindando 2 puntos por su participación. (D7-MI3)	Se logró que la gran parte de grupos formará entre 10 a 11 palabras, obteniendo 1 punto grupal por palabras formadas. (D7-MD4) Se logró que cinco de seis grupos pudieran identificar el vocabulario aprendido mediante

					dibujos que realizaba su compañero, obteniendo dos puntos por reconocimiento de cada una. (D7-MD5)
8	17 de agosto	Habitats and weather	Los estudiantes lograron mencionar las reglas del juego sin ver el recuadro de los mismos pegado en la pared. (D8-MI1)	Los estudiantes lograron culminar la misión en el tiempo establecido sin errores. (D8-MD4)	Algunos estudiantes participaron activamente en sus equipos a fin de obtener más puntos lo que evidenció sus ganas de participar y competir con sus pares. (D8-MD5)
9	19 de agosto	Review	Día de premiación		

Leyenda:

D(x)	Diario de campo
MI(x)	Momento inicio
MD(x)	Momento desarrollo
MC(x)	Momento cierre

ANEXO 9: INSTRUMENTO CUESTIONARIO

CUESTIONARIO

Responde con tus propias palabras las siguientes interrogantes

Este formulario recopila automáticamente los correos electrónicos de usuarios de Monterrico Institución Educativa Aplicación. [Cambiar la configuración](#)

1. ¿Cómo te sentiste en las últimas 4 clases con la aplicación de la temática "Among us"?

☰ Párrafo

Texto de respuesta largo

📄 🗑️ | Obligatoria ⋮

2. ¿Recibiste de forma clara las reglas de las actividades? ¿Por qué? ¿Por qué no? *

Texto de respuesta largo

3. ¿Cuáles crees que fueron tus dificultades para aprender nuevo vocabulario? *

Texto de respuesta largo

4. ¿Consideras que la tabla de clasificación te ayudó a ver tus logros continuos? ¿Por qué? ¿Por qué no? *

Texto de respuesta largo

5. ¿Crees que las recompensas motivaron el aprendizaje de tu vocabulario? ¿Por qué? ¿Por qué no? *

Texto de respuesta largo

6. ¿De qué manera te sirvieron los comentarios de la docente para identificar tus logros y dificultades con respecto al aprendizaje del vocabulario? *

Texto de respuesta largo

7. ¿Consideras que el participar en las actividades grupales generó impacto en ti? ¿Por qué? ¿Por qué no? *

Texto de respuesta largo

8. ¿De qué manera trabajar en grupo te ayudó a recordar el vocabulario aprendido? *

Texto de respuesta largo

9. ¿Cómo te sentiste cuando recibiste o te quitaron puntos durante las actividades? *

Texto de respuesta largo

10. ¿La obtención de puntos y el aumento de niveles te incentivó a continuar participando de las actividades de aprendizaje del vocabulario? ¿Por qué? ¿Por qué no? *

Texto de respuesta largo

ANEXO 10: DIARIO DE CAMPO

ÁREA	Inglés como lengua extranjera	FECHA	xx/xx/2022
MODELO PEDAGÓGICO	GAMIFICACIÓN	Cantidad de estudiantes:	
		Tema:	
		Propósito de aprendizaje:	

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA	LOGROS	ASPECTOS A MEJORAR	ACCIONES DE MEJORA
1	INICIO			
2				
3				
4	DESARROLLO			
5				
6				
7	CIERRE			
8				

TABLAS

Tabla 1

Horario del curso de inglés

Día	Lunes	Miércoles	Viernes
2° bimestre	12:10 – 1:30	10:25 – 11:45	-
3° bimestre	2:10 – 3:30	10:25 – 11:45	12:10 – 1:30

Tabla 2

Población del aula según su género.

Hombres	Mujeres	Total
9	14	23

Tabla 3

Common European Framework of References (CEFR)

Level			General Description	Cambridge English exam
Proficient	C2	Mastery	Highly proficient - can use English very fluently, precisely and sensitively in most contexts	Cambridge English: Proficiency
	C1	Effective Operational Proficiency	Able to use English fluently and flexibly in a wide range of contexts	Cambridge English: Advanced

Independent	B2	Vantage	Can use English effectively, with some fluency in a range of contexts	Cambridge English: First/ First for Schools
	B1	Threshold	Can communicate essential points and ideas in familiar contexts	Cambridge English: Preliminary/ Preliminary for Schools
Basic	A2	Waystage	Can communicate in English within a limited range of contexts	Cambridge English: key/key for schools Cambridge English: Flyers
	A1	Breakthrough	Can communicate in basic English with help from the listeners	Cambridge English: Movers Cambridge English: Starters

Nota. Tomado de “Why is the CEFR useful for teachers and learners?”, Cambridge University Press, 2015.

Tabla 4

Dimensiones e indicadores de la variable Vocabulario

Dimensión	Indicador
Words	-Identifica y nombra las preposiciones, verbos auxiliares artículos y pronombres en oraciones.
	-Identifica y selecciona sustantivos, verbos adjetivos y adverbios para completar oraciones.
Polywords	-Identifica y selecciona palabras compuestas de dos o tres unidades de palabras con significado propio.

Multiwords prefabricated	-Identifica y asocia las expresiones sociales según el contexto.
	-Identifica y asocia expresiones fijas o combinaciones de palabras en oraciones.

Tabla 5

Diagnóstico académico de la competencia “Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera” en el año escolar 2021”

Competencia	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera		
Capacidad	Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.		
Desempeño	Expresa sus ideas, emociones y experiencias en torno a un tema con coherencia, cohesión y fluidez de acuerdo con su nivel, y ampliando la información de forma pertinente con vocabulario relacionado.		
Nivel de logro	EN PROCESO	LOGRADO	DESTACADO
Escala literal	B	A	AD
N.º de estudiantes	7	13	5
Porcentaje	28%	52%	20%

Tabla 6

Diagnóstico académico de la competencia “Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera” en el año escolar 2021”

Competencia	Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera		
Capacidad	Obtiene información del texto escrito		
Desempeño	Identifica información explícita, y complementaria integrando datos que se encuentran en distintas partes del texto al realizar una lectura intertextual, que contiene elementos complejos en su estructura y vocabulario especializado.		
Nivel de logro	EN PROCESO	LOGRADO	DESTACADO

Escala literall	B	A	AD
N.º de estudiantes	3	17	5
Porcentaje	12%	68%	20%

Tabla 7

Diagnóstico académico de la competencia “Escribe diversos de textos en inglés como lengua extranjera” en el año escolar 2021

Competencia	Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera		
Capacidad	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.		
Desempeño	Produce textos escritos en inglés en torno a un tema con coherencia, cohesión y fluidez de acuerdo con su nivel. Amplía la información de forma pertinente con vocabulario apropiado.		
Nivel de logro	EN PROCESO	LOGRADO	DESTACADO
Escala literal	B	A	AD
N.º de estudiantes	3	17	5
Porcentaje	12%	68%	2%

Nota: Las únicas capacidades trabajadas el año escolar 2021 en la modalidad virtual son las descritas en las tablas.

Tabla 8

Contenido de las sesiones de aprendizaje gamificadas

Nº de sesiones	Fecha de sesión	Vocabulario	Objetivos	Proceso
1	11 de julio	Food and drinks	-To recognize food and drinks. -To relate the vocabulary words to their meanings	Present and practice
2	13 de julio	Food containers	-To recognize the food containers.	Present and Practice

			-To relate the vocabulary food containers to the vocabulary food and drinks.	
3	18 de julio	cooking verbs	-To recognize cooking verbs..	Present and practice
4	20 de julio	Food and drinks, food containers, cooking verbs.	-To create a conversation about food and drinks, food containers and cooking verbs vocabulary in different contexts	Produce
5	10 de agosto	Animal's type	-To identify the animal's type.	Present and practice
6	12 de agosto	Animal's type	To relate animals to their type.	Practice and practice
7	15 de agosto	Adjectives to describe animals	-To describe animals. -To relate animals to their habitat.	Present and practice
8	17 de agosto	Habitat	-To talk about animals and the weather in which they usually live.	Produce

Tabla 9

Recurso: Reglas de las clases gasificadas

Breach of rules	Points against
<ul style="list-style-type: none"> • Speak Spanish 	-10
<ul style="list-style-type: none"> • Interrupt your classmates 	-5

• Go to the bathroom.	-15
• Leave the class	-10
• Lose the material provided.	-5

Tabla 10*Elementos propios y elementos sociales*

Elementos propios	Elementos sociales
Niveles	Tabla de clasificación
Puntos	Ranking

Tabla 11*Puntajes obtenidos en la prueba diagnóstica de entrada y salida, Cambridge English Vocabulary in Use Elementary Level Test*

Pruebas			Entrada		Salida	
Niveles de logro	Intervalo	Cantidad	Porcentaje	Cantidad	Porcentaje	
Destacado	18 a 20	0	0%	0	0%	
Logrado	14 a 17	8	35%	16	61%	
En proceso	11-13	12	52%	5	30%	
Inicio	0 a 10	3	13%	2	9%	

FIGURAS

Figura 1

Resultados del Cambridge English Vocabulary in Use Elementary Level Test según indicadores - Prueba diagnóstica de entrada.

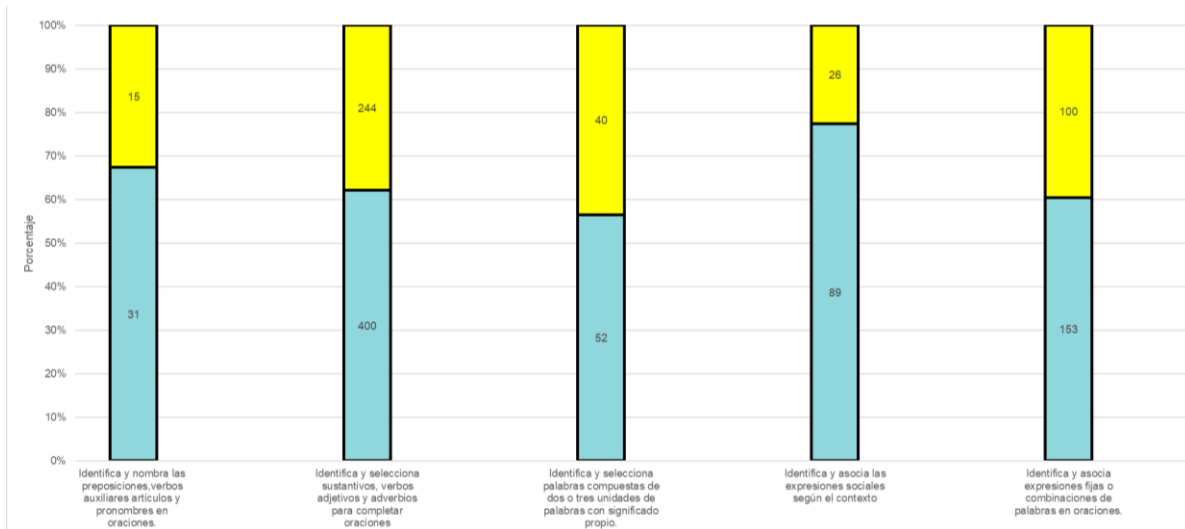


Figura 2

Resultados del Cambridge English Vocabulary in Use Elementary Level Test según indicadores - Prueba diagnóstica de salida

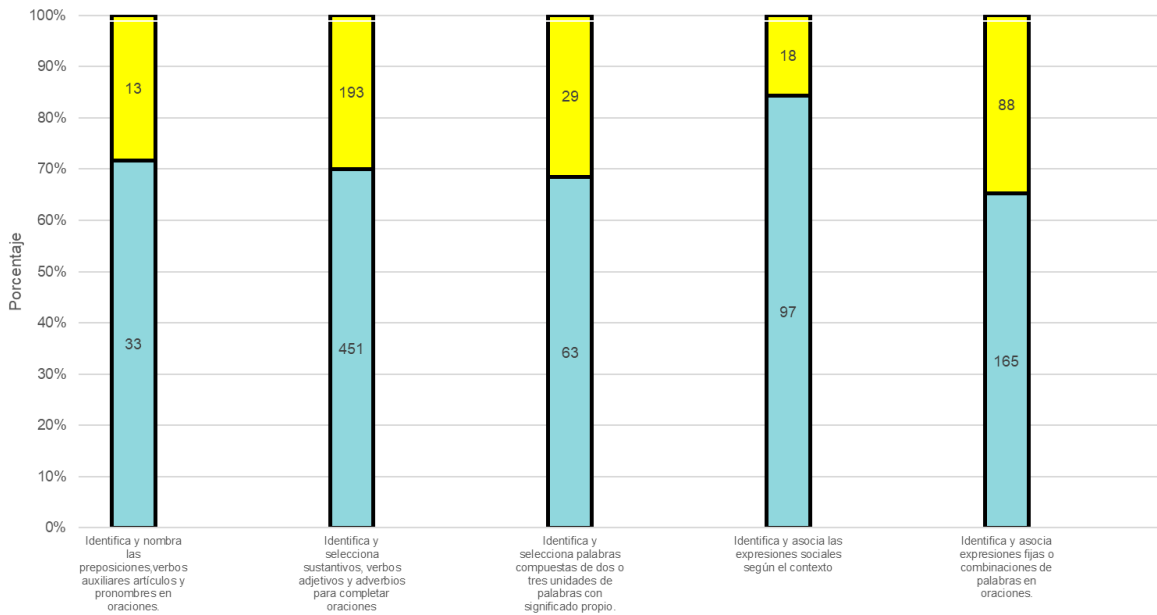


Figura 3

Resultados porcentuales de los aciertos obtenidos de la prueba diagnóstica entrada y salida.

