

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA MONTERRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE



GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS EN LOS

ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE SECUNDARIA

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN

EDUCACIÓN, ESPECIALIDAD: IDIOMAS - INGLÉS

LECCA CANO, Fátima del Carmen

UCHARICO MAMANI, Kifer Frank

ASESOR:

YSEA VOLCÁN, William Enrique

Lima, diciembre de 2023



PERÚ

Ministerio De Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico

Área de Práctica Preprofesional e Investigación



MONTERRICO Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública

Declaratoria de originalidad

Yo, Mercedes Josefina Ramos Vera, Coordinadora del Área de Práctica Preprofesional e Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico, declaro que la tesis titulada: **GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE SECUNDARIA**, de los autores: **LECCA CANO FÁTIMA DEL CARMEN, UCHARICO MAMANI KIFER FRANK** tiene un índice de similitud de 15%, verificado en el software Turnitin:

NOMBRE DEL TRABAJO	AUTOR
TESIS ID LECCA Y UCHARICO - CORRECCIÓN 2 TURNITIN.docx	Fatima Lecca
RECuento DE PALABRAS	RECuento DE CARACTERES
14631 Words	81783 Characters
RECuento DE PÁGINAS	TAMAÑO DEL ARCHIVO
90 Pages	1.9MB
FECHA DE ENTREGA	FECHA DEL INFORME
Dec 26, 2023 9:20 AM GMT-5	Dec 26, 2023 9:22 AM GMT-5

● 15% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 14% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 10% Base de datos de trabajos entregados
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)

He revisado el informe de similitud y expreso que el porcentaje señalado está constituido por elementos que no constituyen indicios de plagio, cumpliendo así con lo solicitado en la EESPPM.

Lugar y fecha:

Santiago de Surco, 22-03-2024



Mercedes Josefina Ramos Vera

Mercedes Josefina Ramos Vera
Coordinadora del Área de Práctica Preprofesional e Investigación de la EESPPM



María Elena Hayashi Yllescas

María Elena Hayashi Yllescas
Jefe de Unidad Académica de la EESPPM

RESUMEN

En el Perú, en la Educación Básica Regular Gestión Pública, el área curricular de Inglés se desarrolla en las escuelas públicas del nivel secundario. De acuerdo con los lineamientos del Ministerio de Educación (2016), el área se sustenta bajo el enfoque comunicativo, es decir, da mayor importancia al hecho de comunicarse en inglés. Así también, en los procesos de enseñanza y aprendizaje se evidencia poco manejo de las cuatro habilidades del idioma: comprensión auditiva (listening), expresión oral, (speaking), comprensión lectora (reading) y expresión escrita (writing).

Por ello, el interés de la investigación fue mejorar la expresión oral en inglés como lengua extranjera en los estudiantes de segundo grado de secundaria de una Institución Educativa Pública Parroquial de Lima Metropolitana, implementando la gamificación como estrategia didáctica.

El estudio de corte cualitativo se enmarcó en la línea de Innovación Educativa con diseño de investigación acción. Como instrumentos se utilizó la Rúbrica del Examen Oral A2 Key for Schools para determinar el nivel de expresión oral en inglés, un cuestionario para recopilar información sobre el progreso en la expresión oral en inglés que consideran los estudiantes haber alcanzado con la gamificación; y el diario de campo que recoge datos sobre el desarrollo de ellos en las actividades gamificadas. Entre los resultados se destaca la motivación y participación de los estudiantes en las actividades gamificadas; mayor interacción con el idioma inglés y la mejora de la expresión oral en base a los criterios: “gramática y vocabulario”, “pronunciación” y “comunicación interactiva” en inglés. **Palabras claves:** *Gamificación, enfoque comunicativo, expresión oral, inglés, nivel secundaria.*

ABSTRACT

In Peru, in Regular Basic Education, the English curriculum is developed in public schools at the secondary level. In accordance with the guidelines of the Ministry of Education (2016), the English area is based on the communicative approach, that is, it gives greater importance to the fact of communicating in English. Likewise, in the teaching and learning processes, little management of the four language skills is evident: listening comprehension (listening), oral expression (speaking), reading comprehension (reading) and written expression (writing).

Therefore, the interest of the research was to improve oral expression by implementing gamification as a teaching strategy in second grade secondary school students of a Parish Public Educational Institution in Lima.

The study is qualitative and fell within the line of Educational Innovation with an action research design. As instruments, the A2 Key for Schools Speaking Exam Rubric was used to determine the level of oral expression in English, a questionnaire to collect information on the progress in oral expression in English that students consider having achieved with gamification; and the field diary that collects data on their development in gamified activities. Among the results achieved is the improved of motivation and participation from students in the gamified activities, greater interaction in the English language and the improvement of oral expression based on the criteria: “grammar and vocabulary”, “pronunciation”, and “interactive communication” in English.

Keywords: *Gamification, communicative approach, oral expression, English, secondary level.*

Agradezco a Dios por brindarme resiliencia e inteligencia para asumir los diferentes retos puestos en mi camino como estudiante y persona. A mi madre María Cristina, por no soltar mi mano. A mi padre Fernando, que, a pesar de la distancia, siempre se mantuvo presente. A mi menor hermano Cristians por su comprensión. A Ángel Rivera, por brindarme su apoyo incondicional en los momentos más difíciles.

Fátima Lecca

Agradezco el apoyo constante y soporte emocional de mi familia durante estos años y especialmente en esta última y gran etapa de mi carrera. A mi mascota "Happy" que recientemente falleció, por su fidelidad y compañía.

Kifer Ucharico

Índice

INTRODUCCIÓN.....	5
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO.....	14
1.1. Bases teóricas.....	17
1.1.1 Gamificación.....	17
1.1.2 Expresión oral en inglés	23
1.1.3 La gamificación y la expresión oral en inglés	26
CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO	28
2.1 Metodo de la investigación-acción	28
2.2 Contexto de la investigacion-accion.....	29
2.3 Plan de acción.....	30
2.4 Técnicas e instrumentos para organizar y analizar la información.....	33
CAPÍTULO III: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	38
3.1 Diagnostico.....	38
3.2 Desarrollo del plan de acción	44
3.5 Logros y dificultades encontradas	49
Lecciones Aprendidas.....	52
Referencias.....	54
ANEXOS.....	60

INTRODUCCIÓN

El inglés es una lengua global de comunicación pues es la más utilizada en internet a nivel mundial. Diversas fuentes de información masiva se encuentran principalmente, y en muchos casos, únicamente en inglés. Por ello, resulta necesario aprender dicho idioma para acceder y entender el contenido y conocimiento diverso que brinda el internet. Según Moreno (2017) una persona debe manejar el inglés para comprender el 52.3 % de la información brindada en la red. En otras palabras, se deduce que poco más de la mitad de todo el contenido que existe en la red se encuentra en dicha lengua. No obstante, solo el 26% de usuarios de la red habla este idioma.

Comunicarse en inglés es necesario para convivir en una sociedad planetaria, para estar conectados y mantenerse a la vanguardia de los últimos acontecimientos en ciencia, tecnología y educación. Para Silva (2023) el protagonismo que ha ido adquiriendo el inglés a nivel mundial, en los tiempos de globalización que vivimos, refleja su importancia en comparación con otros idiomas.

De acuerdo con el British Council (2015) en el Perú, el gobierno ha realizado esfuerzos para involucrarse en la mejora de la enseñanza del inglés en las escuelas. Para realizar esta hazaña, actualmente se está invirtiendo en la formación de los docentes con respecto a métodos de enseñanza, en colaboración con organismos privados y estatales. Por consiguiente, se persigue mejorar la educación en el inglés por medio de las capacitaciones y el respaldo a quienes enseñan dicho idioma.

El Currículo Nacional de la Educación Básica (2016) determina tres competencias en la enseñanza del inglés como lengua extranjera en las instituciones educativas. Estas competencias se centran en desarrollar las habilidades de comunicación en inglés las

cuales son: Se comunica en inglés como lengua extranjera (listening y speaking); lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera (reading) y escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera (writing).

En la competencia "Se comunica en inglés como lengua extranjera", se busca que los estudiantes adquieran la capacidad de entender y expresarse oralmente. Esto implica desarrollar la habilidad de escuchar y comprender mensajes en inglés, así como la capacidad de comunicarse de manera efectiva a través del habla en ese idioma.

La competencia "Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera" se enfoca en el desarrollo de la habilidad de comprensión lectora en inglés. Los estudiantes deben ser capaces de entender una variedad de textos escritos en inglés, desde textos literarios hasta documentos informativos, adaptando sus estrategias de lectura según el propósito y el tipo de texto.

Por último, la competencia "Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera" busca que los estudiantes adquieran la capacidad de expresarse por escrito en inglés. Esto implica la producción de textos en diferentes géneros y estilos, permitiendo a los estudiantes desarrollar su habilidad para comunicar ideas de manera efectiva, a través de la escritura.

Fue interés del grupo investigador mejorar la expresión oral de los estudiantes de segundo grado de secundaria de una Institución Educativa Pública Parroquial en Lima Metropolitana debido a que, en el marco del Currículo Nacional, se considera un componente clave para el logro de la competencia "Se comunica en inglés como lengua extranjera". Al mejorar esta habilidad, los estudiantes pueden enfrentar retos académicos, personales, y promover su participación en la sociedad globalizada de hoy.

En resumen, la mejora de la expresión oral en inglés contribuye significativamente al desarrollo integral de los estudiantes, preparándolos para ser ciudadanos competentes y comunicativos en un mundo cada vez más diverso y exigente.

En tal sentido, se decidió aplicar la gamificación como estrategia didáctica con los estudiantes antes mencionados. Como instrumentos se utilizaron una Rúbrica del Examen Oral A2 Key for Schools para determinar el nivel de expresión oral en inglés, un cuestionario para recopilar información relevante sobre el progreso en la expresión oral en inglés que consideran los estudiantes haber alcanzado con la gamificación y el diario de campo que recoge datos sobre el desarrollo de ellos en las actividades gamificadas. Como hallazgo podemos indicar que en los resultados de la Rúbrica del Examen Oral A2 Key for Schools de Entrada se evidenció un bajo nivel de expresión oral en dichos estudiantes, en comparación a los resultados de la rúbrica de salida, que demuestra mejoras en la expresión oral en inglés en los estudiantes participantes, después de trabajar la gamificación como estrategia didáctica.

El idioma extranjero inglés tiene una gran demanda debido a la creciente necesidad de personal con habilidades comunicativas en esta lengua. Además, tiene mucha influencia en el ámbito profesional y educativo puesto que una persona que se comunica en inglés fluidamente demuestra un perfil más competitivo en la sociedad y se le presentan más oportunidades laborales y económicas. En respuesta a ello, se estima necesario llevar a cabo la implementación de proyectos pedagógicos que desarrollen diversas habilidades de esta lengua en los estudiantes de segundo grado de secundaria en una Institución Educativa Pública Parroquial de Lima Metropolitana.

En el contexto peruano, el área curricular de Inglés se imparte como lengua extranjera priorizando el enfoque comunicativo. Esto se debe a que no se utiliza con frecuencia como medio de comunicación, considerando las posibilidades limitadas que tienen los estudiantes de interactuar en inglés fuera de la institución educativa. Por ello, se propone crear ambientes sociales de aprendizaje para promover la comunicación en inglés limitando la sobre exposición a reglas gramaticales, enfocándose más bien en el uso comunicativo práctico del idioma en cuestión.

El idioma inglés se enseña en la educación secundaria como curso oficial con dos horas pedagógicas semanales. A pesar de los esfuerzos, resulta insuficiente lograr las metas propuestas, considerando factores como, el exceso de alumnos por aula, profesores poco capacitados y limitadas horas pedagógicas.

El organismo internacional British Council (2015) señala que: “Las escuelas privadas cuentan a menudo con la financiación, el profesorado y las instalaciones para ofrecer graduados mucho más competentes en inglés que los graduados de las escuelas públicas” (p. 28). Esto refleja el pensamiento internacional sobre el contexto de la educación en el área de Inglés en el Perú, y es en los colegios públicos donde se concentra la mayor deficiencia. Al respecto, es importante analizar y abordar las disparidades en la enseñanza del inglés entre las escuelas privadas y públicas, reconociendo que la equidad en la educación es esencial para el desarrollo integral de los estudiantes.

Por ello, se propuso aplicar la estrategia didáctica llamada gamificación para mejorar la expresión oral en inglés en estudiantes de segundo grado de secundaria, teniendo en cuenta las siguientes fases: comprensión del público objetivo y del contexto;

definición de los objetivos de aprendizaje; estructura de la experiencia; identificación de los recursos y aplicación de los elementos gamificados. Esto, de acuerdo con Huang y Soman (2013) es lo que permite desarrollar de manera secuencial y estructurada la estrategia.

Las autoridades de la Institución Educativa Pública Parroquial, en el contexto de la investigación, estuvieron dispuestas a respaldar la aplicación de la estrategia didáctica en el horario de 2:30 a 4:00 de la tarde, y en un ambiente equipado con proyector y acceso a internet.

Molina García (2020) recopiló información documental sobre cómo la gamificación potencia la adquisición del idioma extranjero inglés en sus cuatro habilidades: comprensión auditiva (listening), expresión oral (speaking), comprensión lectora (writing) y expresión escrita (reading). Y es que el juego, que es una actividad inherente al ser humano y parte de la gamificación, permite captar la atención del estudiante para posteriormente involucrarlo activamente en la clase de inglés.

Es fundamental reconocer que las escuelas públicas a menudo enfrentan desafíos financieros y de recursos, lo que puede afectar la calidad de la enseñanza del inglés. Además, es esencial promover estrategias pedagógicas innovadoras y adaptativas que se ajusten a las necesidades específicas de los estudiantes en contextos educativos diversos. La diversidad de contextos socioeconómicos y culturales en las escuelas públicas requiere enfoques flexibles e inclusivos para garantizar que todos los estudiantes tengan la oportunidad de desarrollar competencias sólidas en inglés.

Asimismo, diversos estudios nacionales mencionan esta problemática tal como lo realizado por García et al. (2019) quienes señalan que los estudiantes provenientes de

la educación pública poseen un bajo desempeño en su capacidad oral en inglés. El Ministerio de Educación (2016) considera que los estudiantes de las instituciones estatales, al concluir la secundaria, egresan en su mayoría con un nivel elemental, bajo o nulo en el manejo del idioma inglés como lengua extranjera. Este panorama muestra, una vez más, la necesidad de diseñar e implementar alternativas de mejora en la enseñanza y el aprendizaje del dicho idioma. En ese sentido, el grupo tesista considera la gamificación como una propuesta de estrategia innovadora ante la necesidad de lograr mejores resultados en la expresión oral en inglés en los estudiantes de segundo grado de secundaria de una Institución Educativa Pública Parroquial de Lima Metropolitana. Además, resulta viable realizar la propuesta de la estrategia didáctica por las tardes durante el segundo bimestre y tercer bimestre del año 2023.

Según Laines (2015) la competencia oral de una lengua extranjera implica el manejo de la comprensión oral (listening) como de la expresión oral (speaking). El tratamiento de la expresión oral en la gamificación permite que los estudiantes se expresen eficazmente en diversas situaciones comunicativas orales en inglés.

La presente investigación es viable debido a la facilidad de la gamificación para abarcar numerosas formas de dinamizar el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Inglés. Por ejemplo, a través de recursos lúdicos propios, creativos, innovadores y tecnológicos que se centran en la motivación e interacción de los estudiantes.

El estudio es significativo porque se aplica en los estudiantes de segundo de secundaria de una Institución Educativa Pública de Lima Metropolitana que presentan errores en la pronunciación y la fluidez en el idioma inglés como lengua extranjera. De igual forma, es de utilidad, porque se constituye en un referente para estudiar y proponer

mejoras en dicha habilidad oral del idioma. Además, el estudio contribuye no solo a la mejora de la práctica docente del grupo tesista, sino también al desarrollo de sus habilidades como investigadores.

La línea de estudio es innovación y didáctica a través del diseño investigación acción. La problemática abordada es cómo mejorar la expresión oral en inglés de estudiantes de segundo grado de secundaria de una Institución Educativa Pública Parroquial de Lima Metropolitana. Con esto en consideración, el equipo de investigación plantea la siguiente pregunta:

¿Cómo la estrategia didáctica gamificación mejora la expresión oral en inglés de los estudiantes de segundo grado de secundaria de una Institución Educativa Pública Parroquial de Lima Metropolitana?

Objetivos

Objetivo General

Mejorar la expresión oral en inglés, mediante la aplicación de la estrategia didáctica gamificación en estudiantes de segundo grado de secundaria de una Institución Educativa Pública Parroquial de Lima Metropolitana.

Objetivos Específicos

1. Mejorar la gramática vocabulario, a través de la estrategia didáctica gamificación en estudiantes de segundo grado de secundaria, de una Institución Educativa Pública Parroquial de Lima Metropolitana.
2. Mejorar la pronunciación, través de la estrategia didáctica gamificación en estudiantes de segundo grado de secundaria, de una Institución Educativa Pública Parroquial de Lima Metropolitana.

3. Mejorar la comunicación interactiva, a través de la estrategia didáctica gamificación en estudiantes de segundo grado de secundaria de una Institución Educativa Pública Parroquial de Lima Metropolitana.

El Currículo Nacional de Educación Básica Regular (2016) tiene como prioridad desarrollar el enfoque comunicativo con el propósito de mejorar la expresión oral en el área de Inglés. Por ende, la principal motivación de la presente investigación fue que los estudiantes del segundo grado de secundaria de una Institución Educativa Pública Parroquial de Lima Metropolitana puedan interactuar oralmente en un nivel elemental o básico.

En el primer bimestre del año académico 2023, se realizó una prueba diagnóstica, que la aplicó la UGEL 07 a todas las instituciones educativas públicas de su jurisdicción, en relación a las tres competencias del área de Inglés. Los resultados señalan que más de la tercera parte de los estudiantes participantes en la investigación, se encontraba en un nivel muy bajo en la competencia “Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera”.

Asimismo, a inicios del segundo bimestre y para propósitos de la investigación, se aplicó la Rúbrica del Examen Oral A2 Key for Schools para identificar el nivel de expresión oral que presentaban los estudiantes antes señalados. Estos datos confirmaron los hallazgos de la evaluación diagnóstica, los cuales fueron errores en la pronunciación y la fluidez en el idioma Inglés como lengua extranjera.

El presente estudio plantea los fundamentos esenciales de la gamificación; las fases que se desarrollan en la implementación de dicha estrategia didáctica para diseñar el plan de acción, además, de los criterios de evaluación de la expresión oral, de acuerdo

con la rúbrica antes indicada, que son "Gramática Vocabulario", "Pronunciación" e "Interacción Comunicativa". Estos criterios promueven y respaldan la mejora de la expresión oral (speaking), que está estrechamente relacionada con las demás habilidades lingüísticas, como la comprensión auditiva (listening), comprensión lectora (reading) y expresión escrita (writing).

El estudio también tiene como diseño la investigación acción. Al respecto, Barrios et al. (2020) señalan que este diseño congrega a los integrantes de una comunidad, para analizar su realidad y contribuir en la solución de problemáticas identificadas. En este contexto, se aplica la gamificación como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en inglés de los estudiantes de segundo grado de secundaria de una Institución Pública Parroquial de Lima Metropolitana.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

Para propósitos de la investigación, se recopiló información de estudios primarios y secundarios que permitieron ampliar el conocimiento sobre la gamificación y la expresión oral en inglés como lengua extranjera.

Cruz et al. (2021) llevaron a cabo una investigación para mejorar la habilidad de la expresión oral en el área de Inglés en estudiantes del sexto grado de primaria de una institución educativa pública. El estudio, de corte cualitativo, de tipo Investigación Acción Participante (IAP), incluyó la aplicación de dos instrumentos: un cuestionario y un diario de campo los cuales fueron también utilizados para recopilar información relevante en el estudio de investigación.

Se evidenciaron similitudes con el estudio que se realizó, debido a que el objetivo fue desarrollar la expresión oral del idioma inglés como lengua extranjera. Entre las diferencias se identificó que el grupo de estudiantes fue de primaria, mientras que en nuestro trabajo se consideró a estudiantes de secundaria como participantes.

Jiménez y Gómez (2020) tienen como objetivo la mejora de la fluidez oral en inglés, a través de la implementación de la gamificación con la contribución de un juego didáctico.

El mencionado estudio presentó semejanzas con nuestra investigación, puesto que se implementó la “gamificación” para promover el fortalecimiento oral y permitió que el aprendizaje en inglés se transforme en un proceso significativo para los estudiantes de primaria, y en nuestro caso, estudiantes de segundo grado de secundaria.

Morales (2020) tuvo como objetivo analizar la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje del vocabulario en inglés. Entre las semejanzas con nuestra

investigación estuvo que se realizaron con estudiantes de segundo grado de secundaria; se diferenciaron en el diseño, pues el autor antes citado desarrolló una investigación bibliográfica buscando mejorar el vocabulario, y lo que ejecutamos buscó la mejora de la expresión oral en inglés.

Valencia y Velásquez (2021) emplearon la investigación acción con el objetivo de mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés, a través de actividades de gamificación. Propósito semejante con el estudio realizado por nuestro equipo investigador. Se diferencia en el grupo de participantes, los antes citados lo desarrollan con estudiantes de primaria a diferencia del grupo de segundo grado de secundaria con quienes trabajamos.

El estudio de Villalobos et. al (2021) igual que el nuestro pretendió identificar cómo la gamificación mejora la habilidad de la expresión oral en inglés. Así también, presentan el mismo tipo de investigación cualitativa y de diseño investigación acción. Se diferencia por el grupo de participantes, que fueron del nivel primario.

El estudio de Bernaola (2018) tuvo como propósito implementar el uso de plataformas educativas para brindar a los estudiantes mayor autonomía en el aprendizaje del idioma inglés y mejorar su participación en situaciones comunicativas. Intención que se asemeja con la investigación que realizamos. En lo que respecta a las diferencias, nuestro estudio se desarrolla en la presencialidad y el de los autores antes citadas se aplica en la virtualidad.

Delgado y Lazo (2022) aplicaron la gamificación con el objetivo de mejorar la producción escrita en inglés de los estudiantes del nivel primaria de la I.E. Fe y Alegría N°24 del distrito de Villa María del Triunfo, quienes tuvieron un retroceso en su

aprendizaje a causa de la pandemia y la educación a distancia. Respecto a las semejanzas, la investigación es de tipo cualitativa y de diseño investigación acción. Una de las diferencias es que la estrategia didáctica se aplicó en el nivel primario y en la virtualidad y la investigación nuestra se implementó en el nivel secundario y en la modalidad presencial.

Honorio (2020) en su trabajo de investigación, incentiva la participación de los estudiantes a través de la herramienta virtual “Mentimeter” en el aprendizaje del idioma Inglés. Entre las semejanzas está la aplicación de la gamificación para impulsar la habilidad comunicativa de estudiantes en un nivel de inglés básico. Una diferencia es que en nuestro estudio se buscó implementar la gamificación sin el uso de herramientas y plataformas virtuales.

Iquise y Rivera (2020) en su investigación sobre la importancia de la gamificación en el aprendizaje, tuvieron como objetivo demostrar la relevancia de la gamificación en la mejora de la expresión oral en inglés como lengua extranjera. Entre las semejanzas con nuestra investigación están que ambas son de tipo cualitativo. Respecto a las diferencias, la técnica que utilizaron los autores antes citados fue el análisis documental, y se enfocaron en la recopilación sistemática de fuentes primarias y secundarias. En nuestro estudio se utilizaron tres instrumentos: Rúbrica del Examen Oral A2 for Schools para aplicar antes y después de la implementación de la gamificación como estrategia didáctica; un cuestionario para recopilar información relevante sobre el progreso en la expresión oral en inglés que consideran los estudiantes haber alcanzado con la gamificación y el diario de campo que recoge datos sobre el desarrollo de ellos en las actividades gamificadas.

El trabajo de investigación de Orihuela (2019) presentó similitudes con la investigación que realizamos, porque utilizó el enfoque cualitativo y explicó el efecto de la gamificación en la mejora de las habilidades orales en inglés. Entre las diferencias están los estudiantes de un centro de idiomas de Lima Metropolitana, mientras que en el estudio que realizamos intervienen estudiantes de secundaria de EBR.

1.1. Bases teóricas

1.1.1 Gamificación

La gamificación ha emergido como una estrategia innovadora y efectiva para transformar experiencias y potenciar la participación en diversas áreas, desde el ámbito empresarial hasta el educativo.

En el ámbito educativo, los docentes tienen como propósito buscar alternativas pedagógicas para proporcionar mejores y mayores aprendizajes. Es necesario que aquellos aprendizajes se adquieran con la motivación relacionada con el conjunto de factores que impulsan a una persona a realizar ciertas acciones, a mantener un nivel de compromiso y esfuerzo hacia lograr metas y a persistir en la consecución de objetivos a pesar de los obstáculos.

Teixes (2015) menciona que la gamificación es la aplicación de juegos en contextos lúdicos para modificar los comportamientos de las personas, actuando sobre su motivación para la consecución de objetivos concretos. En tal sentido, la gamificación educativa implica actividades que estimulan la motivación, competencia y guían el comportamiento de los estudiantes para activar su aprendizaje y productividad. Al incorporar dinámicas divertidas y desafiantes, la gamificación aprovecha la naturaleza

intrínseca del ser humano de buscar recompensas y superar obstáculos, generando con ello resultados positivos en la conducta y la consecución de objetivos por parte de los estudiantes.

De igual modo, Villalustre y Del Moral (2015) afirman que la gamificación ofrece medios para la realización de actividades lúdicas que transmitan emociones positivas a los estudiantes, como la automotivación y la superación lo que repercute en la percepción del progreso o mejora de sus aprendizajes.

Yang (2020) en su libro *The Effectiveness of Gamification on Student Engagement, Learning Outcomes, and Learning Experiences*, argumenta que la gamificación es el conjunto de principios del juego y la inclusión de elementos del juego en contextos ajenos al juego. La gamificación implica la aplicación de elementos característicos de los juegos, como competencias, recompensas, desafíos en entornos no lúdicos, para mejorar la participación, los resultados de aprendizaje y la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. El autor destaca, además, cómo esta estrategia puede transformar la educación al aprovechar la motivación intrínseca que los juegos generan, promoviendo un ambiente educativo más interactivo y estimulante.

En resumen, la definición de gamificación implementada en el aula de clases se enfoca en el aprendizaje activo del estudiante mientras alcanza objetivos planteados en cada actividad gamificada, utilizando el propio razonamiento e incentivando la motivación por lograr un aprendizaje significativo, relevante para el estudiante y el docente.

Aplicando la gamificación en el aprendizaje del idioma inglés

La gamificación puede ser una estrategia efectiva para mejorar la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. Al incorporar elementos de juego en el proceso de aprendizaje, se puede aumentar la motivación, la participación y el compromiso de los estudiantes.

Orihuela (2019) señala que la gamificación es una de las estrategias más efectivas para la enseñanza del inglés, pues fomenta la concentración e interés de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Asimismo, los autores Huang y Soman (2013) mencionan que la gamificación consiste en utilizar mecánicas, estéticas y pensamiento lúdico basados en juegos para involucrar a las personas, motivar su accionar, promover el aprendizaje y resolver problemas.

Fases de la gamificación

Huang y Soman (2013) nombran cinco fases para llevar a cabo la estrategia didáctica 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 los elementos de la gamificación.

a. Comprensión del público objetivo y el contexto

Huang y Soman (2013) subrayan que la comprensión de quien es el público objetivo, combinada con el conocimiento del contexto en el que se imparte un programa o propuesta pedagógica, es importante porque de eso depende en que los estudiantes estén mejor preparados para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Un análisis del público objetivo ayudará a determinar factores tales como el grupo de edad, las habilidades de aprendizaje, entendidas como el conjunto de habilidades

reales. Mientras que el análisis del contexto puede brindar detalles sobre la cantidad de estudiantes en el grupo, el entorno y la secuencia de habilidades comunicativas.

En esta etapa, se requiere analizar las necesidades educativas que se ajusten al rango de edad y particularidades del grupo estudiantil. Es esencial encontrar el equilibrio adecuado, ya que actividades demasiado complejas pueden generar frustración, mientras que las demasiado sencillas, pueden resultar en desmotivación.

b. Definición de los objetivos de aprendizaje

Huang y Soman (2013) destacan además la importancia de que el docente establezca uno o más propósitos al concluir. Aunque es factible plantear múltiples objetivos simultáneamente, es crucial que el docente identifique cuáles de ellos serán los principales en la propuesta de aprendizaje. De esta manera, se permite plantear objetivos claros y viables para las actividades planificadas y sus propósitos a corto, mediano y largo plazo que deben ser de conocimiento de los estudiantes.

La definición de los objetivos de aprendizaje también implica establecer metas de estudio en la gamificación. En el caso de la investigación realizada, se planificaron nueve sesiones de aprendizaje que se centraron en la mejora de la gramática vocabulario; pronunciación y principalmente en la comunicación interactiva en inglés a partir de actividades de gamificación. Estas sesiones de aprendizaje se basaron en la programación anual, en las unidades didácticas I y II del área de Inglés y en la Rúbrica del Examen Oral A2 for Schools teniendo en consideración las necesidades del grupo estudiantil del segundo grado de secundaria de una Institución Educativa Pública Parroquial de Lima Metropolitana.

Las actividades de aprendizaje se extendieron desde el 30 de junio hasta el 1 de setiembre del 2023, con dos horas pedagógicas por cada clase, a través de la estrategia didáctica gamificación para mejorar la expresión oral en inglés como lengua extranjera.

c. Estructura de la experiencia

Según Huang y Soman (2013) en esta fase se lleva a cabo una cuidadosa consideración y reflexión sobre las actividades, sus estrategias y los niveles de complejidad asociados. Los instructores deben secuenciar el conocimiento y cuantificar lo que los estudiantes necesitan aprender y lograr al final de cada etapa o meta.

Los instructores deben presentar un desafío progresivo para mantener la atención de los estudiantes. Las primeras actividades deben poseer un nivel mínimo de complejidad, ya que una dificultad excesiva podría resultar en aburrimiento, estrés y abandono.

El uso de la gamificación en el estudio permite organizar y secuenciar las actividades planificadas, asegurando así el cumplimiento de las metas en lo que respecta la mejora de la expresión oral en inglés.

En la secuencia didáctica de la propuesta aplicación de la estrategia didáctica gamificación para mejorar la expresión oral en inglés, los docentes investigadores establecieron el desarrollo de las sesiones en base a competencias, asimismo, se establecieron grupos o equipos de estudio, instrucciones, información sobre los desafíos y objetivos individuales y grupales, implementación de recompensas y demás acciones relacionadas a los elementos de la gamificación y sus fases.

Durante la implementación de la estrategia didáctica, se pudo observar que los estudiantes demostraron motivación, interés y compromiso según avanzaban en los

niveles de competencias en equipo. Al finalizar cada clase, los investigadores registraron los puntos obtenidos por cada grupo, lo cual permitió reconocer el progreso de los estudiantes en relación con la expresión oral del idioma inglés y se registraba en una tabla de clasificación.

d. Identificación de recursos

Huang y Soman (2013) señalaron que en esta etapa se aplica el sistema de reglas, recompensas y la retroalimentación, siendo este último criterio de suma relevancia porque permite que el estudiante analice sus fortalezas y debilidades en su desempeño con el fin de lograr el objetivo de la actividad gamificada.

Los recursos más significativos utilizados en las sesiones de aprendizaje incluyen normas, puntos, retroalimentación y los temas de aprendizaje plasmados en las diferentes actividades. Los docentes monitorean de manera constante estos elementos para asegurar la obtención adecuada de puntos, además de supervisar el avance de los estudiantes a través de las actividades lúdicas.

e. Aplicación de elementos de la gamificación

El proceso de gamificación en la educación engloba a los elementos que se aplican a la propuesta de aprendizaje “Aplicación de la estrategia didáctica gamificación para mejorar la expresión oral en inglés”. Como se mencionó anteriormente, la gamificación es la adición de elementos similares a los de un juego, también llamados mecánicas de juego, en entornos ajenos al juego. Las mecánicas de juego se pueden clasificar en elementos propios o elementos sociales.

Los elementos propios pueden ser puntos, insignias de logros, niveles o simplemente restricciones de tiempo. Estos elementos logran que los estudiantes se concentren en competir consigo mismos y reconocer sus logros personales.

Los elementos sociales, por otro lado, son la competencia o cooperación interactiva, como por ejemplo las tablas de clasificación. Estos elementos sitúan a los estudiantes en una comunidad con otros estudiantes, por lo que su progreso y logros se hacen públicos.

1.1.2 Expresión oral en inglés

De acuerdo con el Currículo Nacional de Educación Básica Regular (2016) la competencia oral es la acción de interactuar con idoneidad, entre uno o más miembros en la que se transmiten mensajes, emociones e ideas. De igual manera, en el mencionado documento se señala que la competencia del área de Inglés “Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera” permite que el estudiante asuma un rol activo en la interacción oral de manera física o virtual con sus pares en diversos tipos de entornos de aprendizaje.

Criterios de la expresión oral en inglés según Cambridge

Según Cambridge Assessment English (2020) el Examen Oral A2 Key for Schools plantea tres criterios para estimar el grado de la habilidad de comunicarse en inglés: “Grammar and Vocabulary”, “Pronunciation” y “Interactive Communication”. A continuación, el detalle de cada uno:

a. Gramática y Vocabulario

-Adecuación de vocabulario

El uso apropiado de las palabras en el contexto específico es un criterio crucial por la necesidad de comprender lo válido según la cultura y el país.

-Flexibilidad

Es la habilidad de adaptar, parafrasear y reformular ideas de un lenguaje para enfatizar y diferenciar de acuerdo con el contexto, por ende, eliminar la ambigüedad.

-Control gramatical

Es el uso adecuado de las formas gramaticales respetando las reglas estructurales en inglés que permiten la creación de textos hablados o escritos.

-Formas gramaticales

1 Formas simples gramaticales

Son las palabras como sustantivos y verbos en su forma básica sin conjugación de tiempos gramaticales.

2 Formas compuestas gramaticales

Son las palabras más largas y complejas como verbos conjugados en tiempos gramaticales de pasado y futuro.

3 Variedad

Es la diversidad de palabras, formas gramaticales, frases fijas y colocaciones.

b. Pronunciación

Comprende la “inteligibilidad, características fonológicas, acento y entonación” en la pronunciación.

Inteligibilidad

Se refiere al uso del lenguaje de forma clara que puede ser entendido por una persona o grupo de personas que no son especialistas en inglés como lengua extranjera (EFL). Inclusive si el hablante tiene un acento marcado o desconocido.

Características fonológicas

Hace referencia a la correcta articulación de sonidos de manera individual, así como a la entonación y acento adecuados en palabras y oraciones.

c. Comunicación interactiva

Comprende la comunicación activa en el desarrollo de la interacción, inicio y respuesta, respuesta e incitación y apoyo.

-Desarrollo de la interacción

Se refiere al desarrollo activo de la conversación. Esto se pone en práctica al momento de dar respuestas más complejas ante estímulos visuales o escritos, o al momento de interactuar con el interlocutor o candidato.

-Inicio y respuesta

Inicio: Se refiere a la introducción de nuevas ideas o el desarrollo de un tema en discusión.

Respuesta: Se refiere a la respuesta o reacción sobre lo que el interlocutor o interlocutores han mencionado.

-Incitación y apoyo

Incitación: Se refiere a la instancia cuando el interlocutor repite o usa gestos para hacer que el candidato responda o haga una contribución en la conversación.

Apoyo: Se refiere a la instancia en que un candidato ayuda a otro candidato, por ejemplo, en decir la palabra que está buscando durante la conversación, actividad de discusión o en el desarrollo de una idea.

-Turno y cambio simple

Turno: Se refiere a todo lo que una persona dice antes de que alguien más lo diga.

Cambio simple: Una breve interacción el cual típicamente incluye dos turnos.

Ejemplo. pregunta y respuesta o sugerencia y acuerdo.

1.1.3 La gamificación y la expresión oral en inglés

Cuando se implementa la gamificación en el desarrollo de la expresión oral en inglés, se convierte en una estrategia didáctica efectiva que cambia la forma en que los estudiantes se involucran en el aprendizaje del idioma. La implementación de elementos como la competencia, los logros y las recompensas, no solo motivaron a los estudiantes, sino que también crearon un entorno estimulante y divertido que facilita el progreso en habilidades clave para comunicarse oralmente en el idioma extranjero.

La gamificación despierta un sentido de desafío entre los estudiantes, estimulando su participación y fomentando la superación personal. La estructura de recompensas y logros incentiva a los estudiantes a esforzarse por progresar en la habilidad de comunicarse en inglés, ya que cada logro alcanzado se traduce en reconocimiento y satisfacción personal.

Además, la gamificación promueve la concentración, la escucha activa y la memoria a través de actividades interactivas. Al participar en juegos y desafíos que

requieren la expresión oral, los estudiantes desarrollan habilidades de atención y concentración, ya que deben estar atentos a las instrucciones y respuestas de sus compañeros. La escucha activa se fomenta mediante la interacción con otros participantes en el juego, mientras que la memoria se fortalece al recordar vocabulario, frases y reglas del juego.

Los principios de la gamificación, como los propuestos por Huang y Soman (2013), se convierten en la estructura que guía estas experiencias de aprendizaje. La aplicación de reglas y recompensas, la retroalimentación constante y la identificación de recursos relevantes se integran para crear un marco que facilita la obtención de conocimientos en gramática vocabulario y mejora significativamente la inteligibilidad en la pronunciación y las habilidades de comunicación interactiva.

En este entorno dinámico, la competencia y la cooperación se entrelazan de manera única. Los estudiantes compiten entre sí, no solo para ganar puntos, sino también para mejorar sus habilidades de expresión oral. Al mismo tiempo, la cooperación se fomenta a través de actividades grupales, donde los estudiantes deben comunicarse efectivamente para alcanzar objetivos comunes.

En resumen, la gamificación no solo motiva y estimula el interés de los estudiantes, sino que también se erige como una herramienta eficaz para desarrollar la expresión oral en inglés. Al transformar el aprendizaje en una experiencia lúdica e interactiva, la gamificación se vuelve clave en el aprendizaje, promoviendo habilidades comunicativas esenciales de manera efectiva y atractiva.

CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO

2.1 Método de la investigación-acción

El estudio se centra en la línea de innovación y didáctica dentro de la modalidad de innovación educativa con intervención pedagógica. El propósito es resolver problemas en el quehacer educativo con incidencia en la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes.

El trabajo realizado enmarca dentro de un enfoque cualitativo aplicando la investigación acción de tipo práctico. Barrios et al. (2020) señalan que la investigación acción congrega a los integrantes de una comunidad analizando la realidad para contribuir en la solución de situaciones problemáticas. Por otra parte, Loayza (2020) afirma que el enfoque cualitativo busca la comprensión de los fenómenos para repercutir en el cambio de una situación identificada.

Este tipo de investigación tiene como propósito la participación de todos los involucrados. En efecto, se considera a los docentes como principales actores en el procesamiento y tratamiento de información y a los estudiantes como muestra importante para el objetivo del estudio.

La investigación acción posee intervención pedagógica que brinda soluciones a problemas que nacen dentro del contexto educativo con la implementación de una estrategia educativa o modelo pedagógico. En nuestro caso se aplicó la estrategia didáctica gamificación para mejorar la expresión oral en inglés, que buscó la reflexión y transformación previamente reconocida de las necesidades de mejorar la expresión oral

en inglés en un grupo de estudiantes de segundo de secundaria de una Institución Educativa Pública Parroquial de Lima Metropolitana.

El enfoque es cualitativo, porque profundiza en el análisis y recolección de datos no numéricos y permite la formulación de interrogantes e hipótesis de trabajo que orientan el proceso investigativo de modo reflexivo y flexible.

2.2 Contexto de la investigación-acción

En este contexto, la gamificación como estrategia didáctica promueve el aprendizaje oral del idioma inglés como lengua extranjera, que implica la adquisición de gramática vocabulario adecuado, pronunciación y comunicación interactiva.

La ejecución de la estrategia didáctica gamificación, para mejorar la expresión oral en inglés, en estudiantes de segundo de secundaria en una Institución Educativa Pública Parroquial, tuvo lugar desde el 30 de junio, fecha en que se realizó la evaluación de la Rúbrica del Examen Oral A2 Key for Schools de Entrada para recopilar información sobre su expresión oral en inglés antes de comenzar con las clases. Asimismo, el inicio de las clases fue el día 5 de julio hasta el día 25 de agosto del 2023. Además, el día 1 de septiembre se realizó la evaluación de la Rúbrica del Examen Oral A2 Key for Schools de Salida. Cabe resaltar que algunas clases organizadas en el cronograma de sesiones de los docentes investigadores se tuvieron que reprogramar debido a factores de violencia e inseguridad en los alrededores de la I. E. (Anexo 3)

La modalidad fue de clases de reforzamiento aplicando la estrategia didáctica gamificación en coordinación con los directivos de la I.E, escenario de la investigación.

2.3 Plan de acción

El plan de acción permitió estructurar la aplicación de la estrategia didáctica gamificación, que implicó un conjunto de actividades usando la gamificación para favorecer el logro del objetivo principal del estudio, para mejorar la expresión oral en inglés de los estudiantes de segundo de secundaria de una Institución Educativa Pública Parroquial de Lima Metropolitana, en relación con tres criterios (gramática vocabulario, pronunciación y comunicación interactiva). El diseño del plan de acción implicó organizar y alienar tales actividades en nueve sesiones de aprendizaje para los estudiantes participantes; además, con la realización de la evaluación de la Rúbrica del Examen Oral A2 Key for Schools de Entrada y de Salida, desde el 30 de junio al 1 de setiembre de 2023.

Previamente al inicio de la ejecución de las sesiones de clase, se consideraron los resultados académicos en el área de Inglés como lengua extranjera a partir de una prueba diagnóstica aplicada a inicios del primer bimestre del 2023, como parte de las acciones de la UGEL 07. Además, se consideró como referencia la información brindada por la Rúbrica del Examen Oral A2 Key for Schools de Entrada, aplicada a los estudiantes el 30 de junio, siendo una semana antes del inicio de la ejecución de las sesiones de clase en base a la gamificación.

En la primera sesión, los estudiantes registraron información personal: nombres completos, edad, nacionalidad y distrito donde viven, etc. En esta sesión se practicó la correcta modulación y pronunciación del vocabulario en inglés. Asimismo, los estudiantes

lograron estructurar oraciones simples y sencillas de acuerdo con la gramática propuesta empleando vocabulario básico.

En la segunda sesión, los estudiantes identificaron y mencionaron a los miembros de su familia; practicaron la modulación de su tono de voz en inglés. Además, lograron estructurar oraciones en dicho idioma, de acuerdo con la gramática y vocabulario propuestos.

En la tercera sesión, los estudiantes expresaron y mencionaron su rutina diaria y a cómo decir la hora en inglés con una adecuada modulación y pronunciación de sus oraciones. Asimismo, se promovió el uso de gestos en sus interacciones en inglés. Los estudiantes practicaron cómo indicar la hora en inglés mediante imágenes de relojes y tarjetas léxicas en dinámicas de preguntas, y de esta manera acumularon puntuaciones. Así también, la mayoría de los estudiantes logró estructurar oraciones en inglés de acuerdo con el asunto propuesto, empleando un vocabulario básico.

En la cuarta sesión se llevaron a cabo varias actividades para que los estudiantes practicasen vocabulario en inglés relacionado con atuendos mediante la visualización de imágenes y la guía del docente. Además, se utilizaron herramientas tecnológicas como un proyector y se emplearon juegos de mesa previamente diseñados por los docentes investigadores, para realizar y responder preguntas sobre el asunto propuesto.

En la quinta sesión, los estudiantes identificaron en inglés, su horario de clase e hicieron una presentación sobre su curso favorito. Se llevaron a cabo actividades para que los estudiantes reconocieran y practicasen vocabulario relacionado con la institución educativa, los horarios de clase y el área de inglés. La sesión proporcionó a los

estudiantes la oportunidad de mejorar su habilidad oral para comunicarse sobre temas de la institución educativa.

Las actividades fueron interactivas y variadas, se utilizaron herramientas como parlantes, micrófono para realizar actividades musicales que complementaran el aprendizaje de inglés de los estudiantes sobre “los cursos en el colegio”. Esto ayudó a mantener el interés de los estudiantes y promover un aprendizaje efectivo.

La sexta sesión de aprendizaje se enfocó en que los estudiantes se expresaran sobre las partes de una casa y ellos con quiénes la habitaban. Se emplearon juegos de mesa, de preguntas en grupo y juegos de memoria en la pizarra.

En la séptima sesión de aprendizaje, se trabajó sobre los pasatiempos de los estudiantes. Se presentaron tarjetas léxicas y los estudiantes formularon oraciones relacionadas con sus intereses. Para ello, se explicó la gramática de "I like + _____" para hablar sobre pasatiempos en inglés. Además, se utilizaron materiales didácticos como la “Ruleta Didáctica” para que los estudiantes en equipo respondieran preguntas sobre el tema en inglés.

En la octava sesión, la motivación se generó mediante la observación de imágenes de futbolistas reconocidos como Cristiano Ronaldo y Lionel Messi. Los estudiantes identificaron el deporte que practicaban (fútbol) y utilizaron tarjetas léxicas para calificar a ambos futbolistas. La intención fue que los estudiantes aprendieran a realizar comparaciones en inglés. Para ello, se abordó la estructura gramatical adecuada (er + than / more + than) que les permitió formular oraciones comparativas en dicho idioma.

Asimismo, las actividades incluyeron la presentación de mini pósteres con biografías de deportistas reconocidos, donde los estudiantes identificaron los deportes practicados y elaboraron oraciones en torno al tema tratado. También, se realizaron actividades de vocabulario y comparación de deportes en inglés, así como la creación de pósteres comparativos en grupos.

La novena sesión se centró en el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés relacionadas con direcciones y lugares en la ciudad, utilizando actividades interactivas y participativas para involucrar a los estudiantes en el aprendizaje de manera significativa. Se realizaron dinámicas lúdicas como "Simón dice" o "La gallina ciega" para practicar instrucciones y movimientos en inglés con los ojos vendados. De igual forma, se completó hojas de trabajo relacionadas con la temática de la clase.

Cabe indicar que, al finalizar la aplicación de la estrategia didáctica gamificación, los estudiantes desarrollaron un cuestionario (Anexo 8) para recopilar información sobre su percepción y opiniones respecto a las sesiones de clase.

2.4 Técnicas e instrumentos para organizar y analizar la información

En la investigación se usaron tres técnicas con sus respectivos instrumentos.

a).Técnica de la observación estructurada, que consiste en describir de manera sistemática la información recopilada. El instrumento utilizado fue una Rúbrica del Examen Oral A2 Key for Schools. Esta permitió evaluar el nivel de expresión oral de cada estudiante, antes y después, tomando en cuenta la gramática vocabulario, pronunciación y comunicación interactiva. (Anexo 4)

b). Observación no estructurada, que consiste en describir de manera libre y flexible la información recopilada. El instrumento utilizado fue el diario de campo. Este permite el recojo amplio de información relevante sobre el avance de los estudiantes durante las actividades gamificadas en la mejora de la expresión oral en el área de Inglés como lengua extranjera. (Anexo 5)

c). Encuesta escrita que consiste en obtener información de los participantes sobre la mejora de la expresión oral en inglés y como instrumento se aplicó un cuestionario de 11 preguntas abiertas: a desarrollar de manera presencial (Anexo 8)

Rúbrica del Examen Oral A2 Key for Schools

La rúbrica, comprende tres criterios individuales: gramática vocabulario, pronunciación y comunicación interactiva, cada uno conforma las escalas de calificación del instrumento. Dichas escalas se estructuran en seis niveles, que van de 0 a 5, donde 0 representa el nivel más bajo y 5 el más alto. Se suministran descripciones para cada criterio en los niveles 1, 3 y 5, detallando las expectativas que los estudiantes deben demostrar en cada nivel.

A continuación, se presenta la Rúbrica del Examen Oral A2 for Schools.

1. GRAMMAR AND VOCABULARY		2. PRONUNCIATION		3. INTERACTIVE COMMUNICATION	
5	Muestra buen manejo de estructuras gramaticales simples. Utiliza variedad de vocabulario para expresarse.	5	Es mayoritariamente inteligible y tiene cierto control de características fonológicas a nivel de expresión y palabras.	5	Mantiene intercambios de conversación. Requiere de muy pocas indicaciones y apoyo.
4	Comparte características de la banda 3 y 5	4	Comparte características de la banda 3 y 5	4	Comparte características de la banda 3 y 5
3	Muestra suficiente control de estructuras gramaticales simples. Utiliza vocabulario apropiado para expresarse.	3	Es mayormente inteligible a pesar del control limitado de las características fonológicas.	3	Mantiene intercambios de conversación a pesar de algunas dificultades. Requiere de estímulo y apoyo.
2	Comparte características de la banda 1 y 3	2	Comparte características de la banda 1 y 3	2	Comparte características de la banda 1 y 3
1	Muestra solo un control limitado de unas pocas estructuras gramaticales simples. Utiliza vocabulario de palabras y frases aisladas.	1	Tiene un control muy limitado de características fonológicas y a menudo es ininteligible.	1	Tiene considerables dificultades para mantener intercambios en una conversación. Requiere de indicaciones y apoyo adicional.
0	Desarrollo por debajo de la banda 1	0	Desarrollo por debajo de la banda 1	0	Desarrollo por debajo de la banda 1

Nota. Tomado de Cambridge English 2020

En este sentido, el instrumento proporcionó información sobre la eficacia y el nivel en el que se encontraba cada estudiante con respecto a su expresión oral en inglés, tomando en cuenta la gramática vocabulario, pronunciación y comunicación interactiva.

Respecto al criterio vocabulario gramática, lo que se espera es que el estudiante utilice palabras en un nivel básico y estructuras gramaticales coherentes en un contexto comunicativo en el idioma inglés.

Para el criterio pronunciación, el estudiante debe tener buena vocalización y fluidez al expresar sus ideas en el idioma inglés.

Para el criterio comunicación interactiva, se espera que el estudiante mantenga comunicación con su receptor demostrando seguridad e interacción en el uso del inglés.

Cuestionario

Fernández (2018) señala que el cuestionario recopila información relevante sobre un estudio de investigación en donde los estudiantes dialogan cómo se han sentido durante el proceso de aprendizaje.

El instrumento utilizado tuvo como finalidad recoger datos e información de los estudiantes sobre el progreso en la expresión oral en el idioma inglés, utilizando la estrategia didáctica gamificación.

Entre las respuestas podemos señalar que los encuestados acotaron que las actividades gamificadas y el trabajo en equipo causaron mayor interacción y participación entre los estudiantes. También afirmaron que las actividades de gamificación influyeron positivamente en ellos, es decir, percibieron una mejora en su expresión oral en inglés.

Desde la postura de los tesisistas, el cuestionario representa una valiosa fuente de datos sobre la motivación, logros alcanzados y obstáculos afrontados en el proceso de aplicación de la estrategia didáctica gamificación para mejorar la expresión oral en inglés, a partir de las percepciones y opiniones de los estudiantes.

El cuestionario comprendió un total de 11 preguntas abiertas en donde los estudiantes respondieron sobre su experiencia en la mejora de la expresión oral en inglés como lengua extranjera. (Anexo 8).

Diario de campo

Su uso se justifica en la recopilación amplia de información relevante sobre el avance de los estudiantes durante el desarrollo de las actividades gamificadas para la mejora de la expresión oral en inglés como lengua extranjera, según los docentes investigadores.

El instrumento registra datos, fecha, tema y secuencia didáctica, también, fortalezas, debilidades, lecciones aprendidas y compromisos de mejora por parte del equipo investigador. (Anexo 5)

CAPÍTULO III: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

3.1 Diagnostico

3.1.1 Resultados de la Rúbrica del Examen Oral A2 Key for Schools de Entrada

De acuerdo con la tabla N°1, en torno a los resultados de la Rúbrica sobre el Examen Oral A2 Key for Schools de Entrada, se observó que el 73.9% de los estudiantes participantes se encontraba en el nivel de inicio, mientras que el 26.1% estaba en proceso, y ninguno se identificaba en logro previsto o logro destacado. Es decir, se confirmaron los resultados de la evaluación diagnóstica aplicada por la UGEL 07 que indicaba que los estudiantes presentaban dificultades en la expresión oral en inglés, que comprende a su vez, bajo nivel de gramática vocabulario, pronunciación y comunicación interactiva en dicho idioma.

Tabla N°1

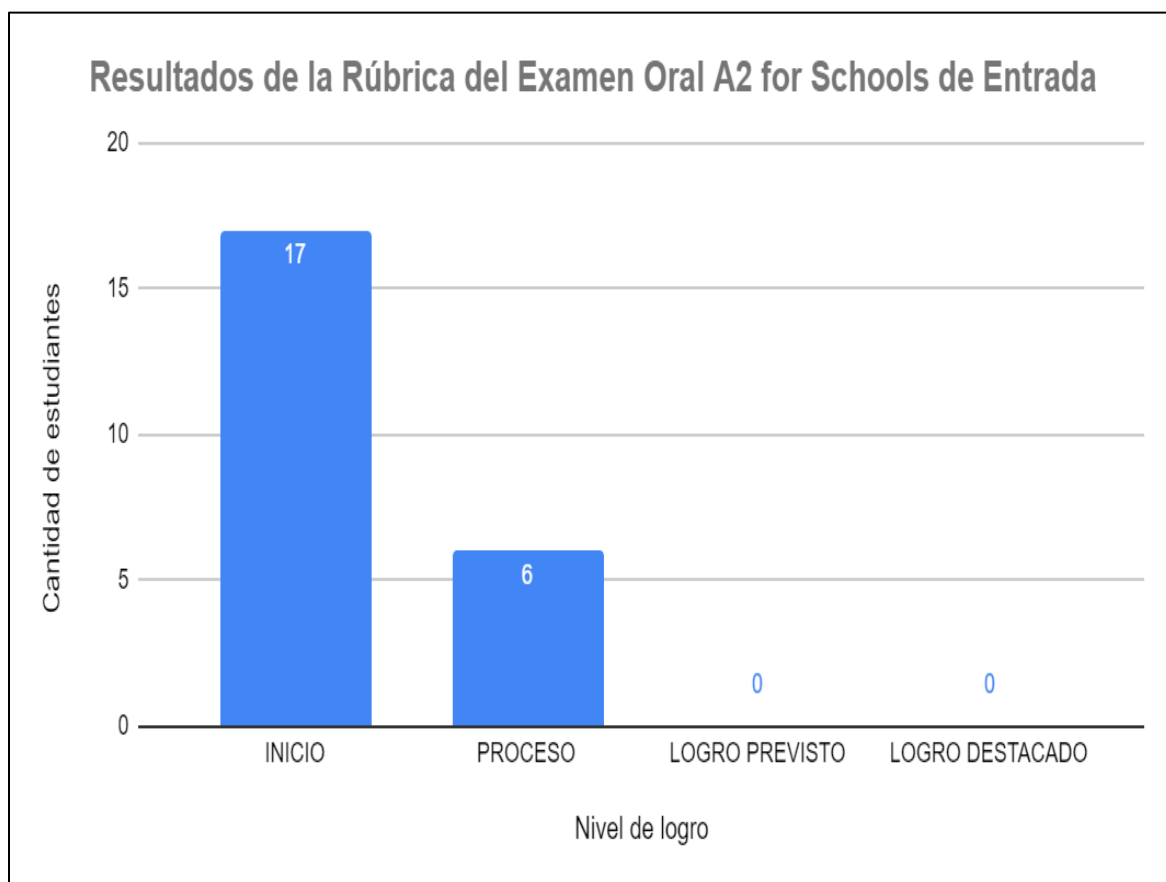
CODIGO	GRAMMAR AND VOCABULARY	PRONUNCIATION	INTERACTIVE COMMUNICATION	PROMEDIO	ESCALA LITERAL	NIVEL DE LOGRO
EST 1	1	1	1	1	C	INICIO
EST 2	2	2	2	2	B	PROCESO
EST 3	1	1	1	1	C	INICIO
EST 4	1	1	1	1	C	INICIO
EST 5	1	1	1	1	C	INICIO
EST 6	2	2	1	2	B	PROCESO
EST 7	1	1	1	1	C	INICIO
EST 8	2	2	2	2	B	PROCESO
EST 9	1	0	1	1	C	INICIO
EST 10	1	1	1	1	C	INICIO
EST 11	1	1	1	1	C	INICIO
EST 12	1	1	1	1	C	INICIO
EST 13	2	2	1	2	B	PROCESO
EST 14	1	1	1	1	C	INICIO
EST 15	1	2	2	2	B	PROCESO
EST 16	1	1	1	1	C	INICIO
EST 17	1	1	1	1	C	INICIO
EST 18	1	1	1	1	C	INICIO
EST 19	1	1	1	1	C	INICIO
EST 20	1	1	1	1	C	INICIO
EST 21	1	2	2	2	B	PROCESO
EST 22	1	1	1	1	C	INICIO
EST 23	1	1	1	1	C	INICIO
NIVELES DE LOGRO	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO	TOTAL	
CANTIDAD	17	6	0	0	23	
PORCENTAJE	73,91	26,09	0,00	0,00	100,00	

Nota. Elaboración del equipo de investigación.

Estos mismos resultados se grafican en la figura N° 1 pues se distingue que 17 estudiantes tienen dificultades a cuanto a la gramática vocabulario, pronunciación y comunicación interactiva en inglés, ubicándose en inicio, mientras que 6 estudiantes están en proceso.

Por lo antes indicado, la mayoría de los participantes presentan un escaso dominio de pocas estructuras gramaticales simples, utilizando palabras y frases aisladas, control limitado de características fonológicas y a menudo inteligible y con dificultades para mantener intercambios en una conversación.

Figura N°1



Nota. Elaboración del equipo de investigación.

3.1.2 Resultados de la Rúbrica del Examen Oral A2 Key for Schools de la Salida

De acuerdo con la tabla N°2 se observa que, tras la implementación de la gamificación como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en inglés, los estudiantes en inicio constituyen el 4.4%, en proceso representan el 30.4%, mientras que en el nivel de logro previsto se ubica el 60.8%, y en logro destacado del 4.4%.

Es decir, la mayoría de los estudiantes ha obtenido un resultado satisfactorio en el criterio de gramática vocabulario, que indica un buen manejo de estructuras gramaticales simples, utilizando variedad de vocabulario al expresarse. En el criterio de comunicación interactiva que indica que pueden mantener intercambios en una conversación tras la aplicación de la acción de mejora.

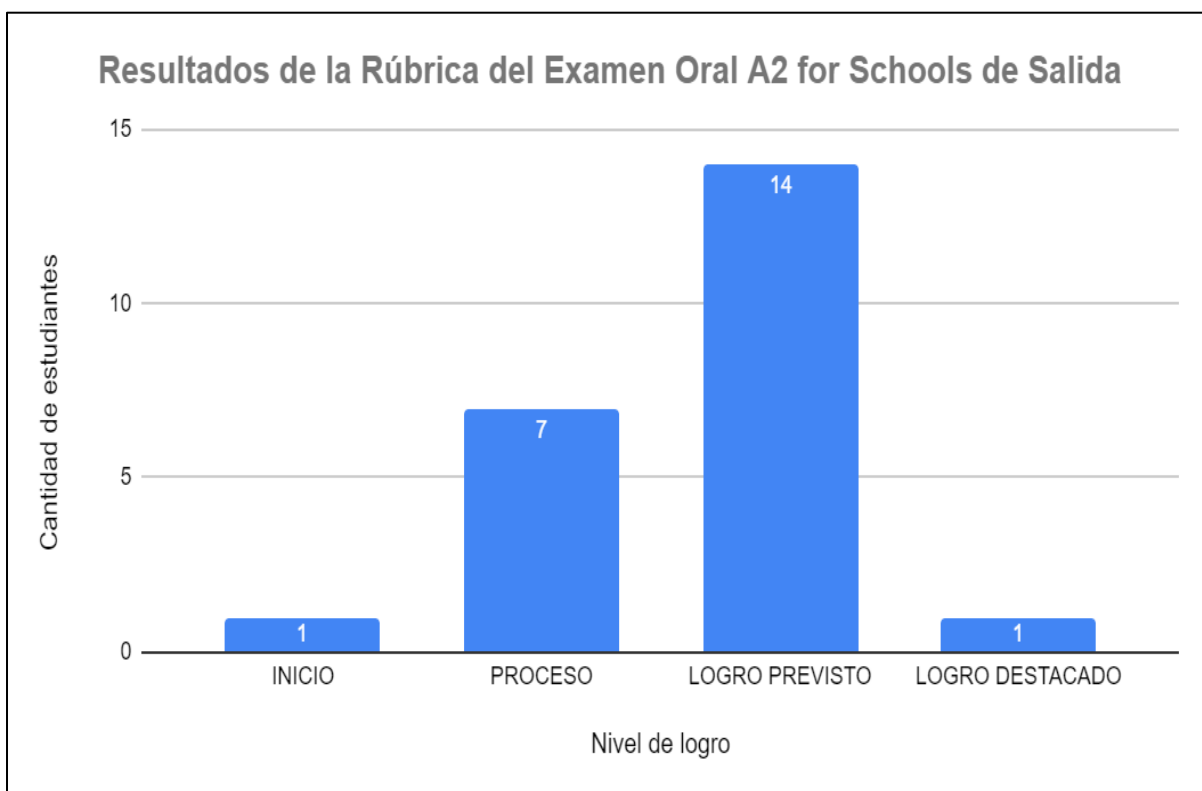
Tabla N°2

código	GRAMMAR AND VOCABULARY	PRONUNCIATION	INTERACTIVE COMMUNICATION	PROMEDIO	ESCALA LITERAL	NIVEL DE LOGRO
EST 1	2	2	2	2	B	PROCESO
EST 2	4	3	3	3	A	LOGRO PREVISTO
EST 3	4	3	4	4	A	LOGRO PREVISTO
EST 4	4	4	4	4	A	LOGRO PREVISTO
EST 5	3	4	4	4	A	LOGRO PREVISTO
EST 6	3	3	4	3	A	LOGRO PREVISTO
EST 7	4	4	4	4	A	LOGRO PREVISTO
EST 8	3	4	3	3	A	LOGRO PREVISTO
EST 9	3	4	4	4	A	LOGRO PREVISTO
EST 10	4	3	4	4	A	LOGRO PREVISTO
EST 11	4	3	3	3	A	LOGRO PREVISTO
EST 12	4	3	4	4	A	LOGRO PREVISTO
EST 13	3	3	4	3	A	LOGRO PREVISTO
EST 14	5	5	3	4	AD	LOGRO DESTACADO
EST 15	3	2	3	3	B	PROCESO
EST 16	4	4	4	4	A	LOGRO PREVISTO
EST 17	4	3	1	3	B	PROCESO
EST 18	4	3	3	3	A	LOGRO PREVISTO
EST 19	2	4	3	3	B	PROCESO
EST 20	4	2	2	3	B	PROCESO
EST 21	2	2	1	2	B	PROCESO
EST 22	4	2	2	3	B	PROCESO
EST 23	1	1	1	1	C	INICIO
NIVELES DE LOGRO	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO	TOTAL	
CANTIDAD	1	7	14	1	23	
PORCENTAJE	4,35	30,43	60,87	4,35	100,00	

Nota. Elaboración del equipo de investigación.

Así también, en la figura N°2, explicita la mejora en los resultados de la Rúbrica del Examen Oral A2 Key for Schools de Salida. Se observa en comparación con los resultados de la Rúbrica del Examen Oral A2 Key for Schools de Entrada. Gráficamente se visualiza que un estudiante alcanza logro destacado; 14 estudiantes se ubican en logro previsto, 7 estudiantes en proceso y un estudiante en inicio, lo que significa que la gamificación ayuda a mejorar la expresión oral en inglés en cuanto a gramática vocabulario, pronunciación y comunicación interactiva.

Figura N°2

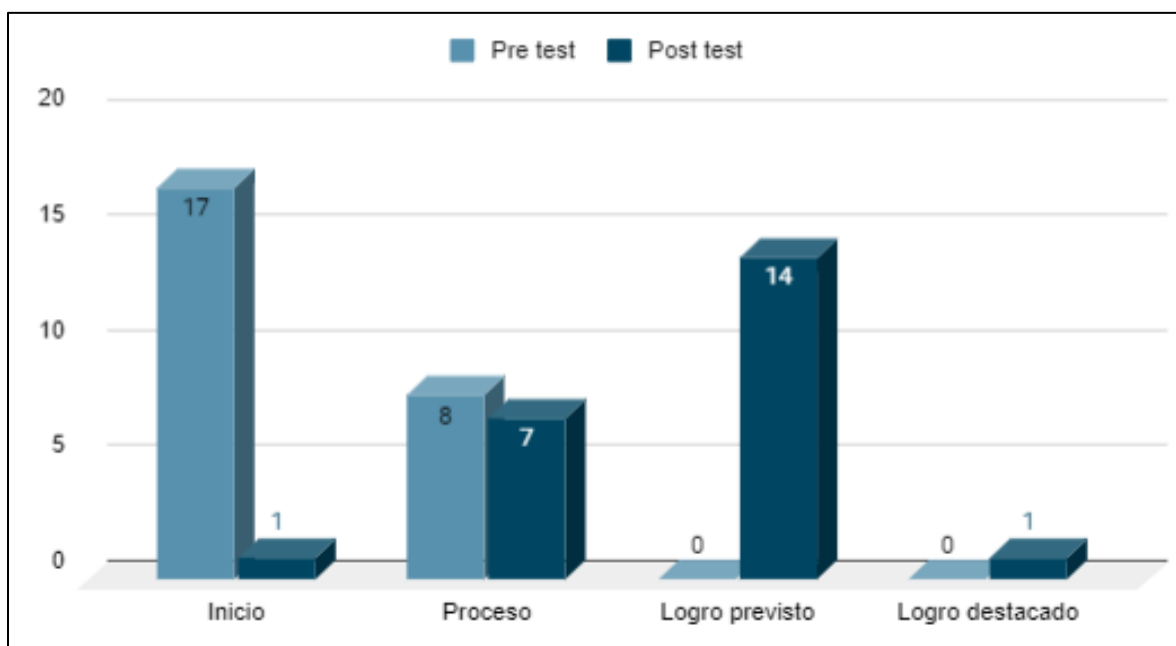


Nota: Elaboración del equipo de investigación.

En la figura N°3 se establece un comparativo entre los resultados de la Rúbrica sobre el Examen Oral A2 Key for Schools de Entrada con los de la Salida.

Se observa un incremento de estudiantes en logro previsto y logro destacado en el post test en relación con el pre test; y una disminución del número de estudiantes en inicio y proceso.

Figura N°3



Nota: Elaboración del equipo de investigación

3.2 Desarrollo del plan de acción

3.2.1 Análisis del diario de campo

Después de analizar detenidamente los diarios de campo correspondientes a cada sesión de aprendizaje, se pueden extraer diversas inferencias sobre el progreso y la efectividad de la aplicación de la estrategia didáctica gamificación para mejorar la expresión oral en inglés de los estudiantes de segundo grado de secundaria de una Institución Educativa Pública Parroquial de Lima Metropolitana.

Se evidencia que las sesiones se planificaron desde la identificación de la información personal hasta temas más complejos como direcciones y lugares en la ciudad. Los estudiantes fueron guiados a través de una variedad de actividades que les permitieron practicar la expresión oral de manera gradual y sistemática.

En la utilización de herramientas y recursos variados, como tarjetas léxicas, juegos de mesa, materiales audiovisuales y dinámicas interactivas, contribuyó a mantener el interés y la motivación de los estudiantes en las sesiones. Estas actividades no solo sirvieron como un refuerzo para el aprendizaje del vocabulario gramática, sino que también proporcionaron un ambiente lúdico y participativo que facilitó el proceso de aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera.

Se observa también un énfasis en la práctica de la modulación, la pronunciación y la estructuración de oraciones en inglés en todas las sesiones. Con actividades específicas diseñadas para cada tema, los estudiantes pudieron mejorar su habilidad para comunicarse eficazmente en el idioma extranjero.

Además, el trabajo en grupo y la interacción entre los estudiantes promovieron el desarrollo de habilidades comunicativas y sociales, permitiendo que practiquen el idioma en un contexto real y significativo. El uso de juegos de mesa, dinámicas de equipo y la realización de exposiciones orales contribuyeron a fortalecer la confianza y la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera.

En resumen, a través del análisis de los diarios de campo, se puede concluir que la estrategia didáctica gamificación ha sido una experiencia enriquecedora y efectiva para los estudiantes de segundo grado de secundaria de una Institución Educativa

Pública Parroquial. Las actividades diseñadas y la estrategia didáctica empleada han demostrado ser beneficiosas para mejorar la expresión oral en inglés, proporcionando a los estudiantes las herramientas y la confianza necesaria para comunicarse en el idioma de manera más fluida y segura.

3.2.2. Análisis a partir del Cuestionario

Después de analizar las respuestas proporcionadas por los estudiantes de segundo grado de secundaria en relación con la aplicación de la gamificación para mejorar su expresión oral en inglés, se pueden extraer varias inferencias significativas:

La mayoría de los estudiantes expresaron sentirse más motivados y comprometidos con las clases al implementarse la gamificación. Esta sensación de motivación y compromiso se tradujo en un mayor interés por participar en las actividades propuestas, lo que sugiere que la gamificación puede ser una herramienta efectiva para fomentar la participación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera.

Por otro lado, las respuestas también revelaron que las reglas de las actividades gamificadas fueron en su mayoría claras y fáciles de entender para los estudiantes. Aunque hubo algunos casos de confusión inicial, la mayoría de los estudiantes encontraron las reglas una vez explicadas por el profesor. Esto sugiere que una adecuada comunicación de las reglas es fundamental para garantizar el entendimiento y la participación de los estudiantes en las actividades gamificadas.

En cuanto a las dificultades en la expresión oral en inglés, las respuestas indicaron que los estudiantes enfrentan varios desafíos, como la dificultad para encontrar las palabras adecuadas, el nerviosismo al hablar frente a los compañeros y la inseguridad en la pronunciación. Estos hallazgos resaltan la importancia de abordar estas dificultades de manera individualizada y brindar apoyo adicional a los estudiantes para superarlas.

En relación con el impacto de las actividades gamificadas en la mejora de la expresión oral en inglés, las respuestas fueron en su mayoría positivas. Los estudiantes percibieron que las actividades les ayudaron a practicar el idioma de manera divertida y dinámica, lo que les permitió sentirse más cómodos y seguros al hablar en inglés.

Además, las actividades de gramática vocabulario fueron consideradas útiles por los estudiantes para mejorar su expresión oral en inglés. Estas actividades les proporcionaron las herramientas necesarias para construir frases más complejas y ampliar su vocabulario, lo que contribuyó a una mejor comprensión y expresión del idioma.

Las actividades de pronunciación fueron valoradas positivamente por los estudiantes, quienes destacaron que les ayudaron a corregir errores de pronunciación, a practicar sonidos difíciles y a mejorar su comprensión auditiva y expresión oral en inglés.

Las actividades en grupo ayudaron a la mejora de la expresión oral en inglés porque permitieron fortalecer lazos de compañerismo y cooperación, asimismo, promovieron la competencia y por lo tanto a el mejor entendimiento de las clases gamificadas. Los estudiantes afirman que trabajar en grupos tuvo un impacto positivo en su aprendizaje porque los motivo a participar activamente en las actividades de clase.

Además, la tabla de puntuación hizo que se sientan más involucrados de manera responsable en hacer que sus grupos ganen puntos para ser considerados de manera positiva por sus docentes.

En conclusión, los resultados del cuestionario reflejan que la gamificación y las actividades diseñadas para mejorar la expresión oral en inglés, tienen un impacto positivo en los estudiantes de segundo grado de secundaria, al aumentar su motivación, mejorar su comprensión y expresión del idioma, y proporcionarles herramientas prácticas para superar las dificultades que enfrentan en el proceso de aprendizaje del inglés.

3.2.3. Análisis de la triangulación.

A. Coincidencias/desacuerdos.

-Gramática Vocabulario.

Los docentes brindaron un espacio que permitió un acercamiento con la gamificación y la expresión oral, planificaron sesiones de aprendizaje a través de actividades gamificadas para mejorar la expresión oral a través de la mejora de la “gramática y vocabulario” de nuestro grupo de estudio, En la práctica se pudo apreciar que la gamificación incentivó el interés de los estudiantes, para un mejor aprendizaje sobre la problemática abordada (expresión oral).

-Pronunciación.

Los docentes brindaron sesiones de clase en que los estudiantes mejoren su pronunciación de acuerdo a la estrategia didáctica gamificación. En las diferentes actividades los estudiantes reconocieron la importancia de la pronunciación para mejorar

la expresión oral en las diferentes sesiones de aprendizaje. Se pudo apreciar algunas discrepancias menores en la percepción de los estudiantes sobre su progreso en pronunciación. Algunos estudiantes percibieron menos mejoras en comparación con la Rúbrica del Examen Oral A2 for Schools.

-Comunicación Interactiva Comunicación Interactiva.

Los docentes organizaron actividades que propiciaron el desarrollo de la estrategia didáctica y la mejora de los elementos de la expresión oral. Los estudiantes interactuaron cumpliendo roles de hablantes y oyentes.

B. Interpretación Teórica

-Gramática Vocabulario.

De acuerdo a Cambridge Assessment English (2020), la gramática vocabulario es la adecuación de palabras en un contexto específico para comprender lo válido según la cultura y el país y posee sus propias características. La adecuación de vocabulario, flexibilidad, control gramatical. Son también formas gramaticales simples y compuestas. Debemos tener en cuenta que durante esta etapa se debe mejorar el criterio de gramática y vocabulario para obtener el objetivo general.

-Pronunciación.

Según Cambridge Assessment English (2020), la evaluación de la pronunciación es esencial para determinar la competencia comunicativa de los estudiantes. Comprende la “inteligibilidad, características fonológicas, acento y entonación” en la pronunciación.

-Comunicación Interactiva Comunicación Interactiva.

El Currículun nacional de Educación Básica Regular (2016) tiene como prioridad desarrollar el enfoque comunicativo con el propósito de mejorar la expresión oral en el área de Inglés. Por ello, mejorar la expresión oral en inglés de estudiantes de segundo de secundaria resulta de interés para la investigación. Según Cambridge Assessment English (2020) La Comunicación interactiva se sustenta en el desarrollo de la interacción que se pone en práctica al reaccionar a diferentes estímulos.

C. Síntesis Integradora

-Gramática Vocabulario.

El desarrollo de esta dimensión se centró en comprender las dificultades que los estudiantes enfrentan en la gramática y vocabulario. Para lograr esto, se observó y registró lo realizado en clase. Posteriormente, se formuló un cuestionario y se recopilaron las respuestas de los estudiantes. Toda esta información se contrastó con la Rúbrica del Examen Oral A2 de Salida y con el desarrollo de las actividades gamificadas. En esta fase, se diseñaron actividades que permitieron a los estudiantes familiarizarse con la gamificación y mejorar su gramática y vocabulario.

-Pronunciación.

En esta dimensión, se reconoció la importancia de la pronunciación para la mejora de la expresión oral, la cual se reflejó en las sesiones de clases gamificadas. Para ello, se observó y registró lo realizado en clase en el diario de campo. Posteriormente, se formuló un cuestionario y se recopilaron las respuestas de los estudiantes. En este criterio la docente evalúa la entonación y la inteligibilidad lo cual evidencia la mejora de

la expresión oral en los estudiantes. Del mismo modo, se realizó una presentación oral sobre su presentación personal.

-Comunicación Interactiva Comunicación Interactiva.

La interacción frecuente en inglés dentro de un ambiente de juego permitió a los estudiantes desarrollar sus habilidades de comunicación en contextos reales. Para lograr esto, se observó y registró lo realizado en clase. Posteriormente, se formuló un cuestionario de preguntas recopilando las respuestas de los estudiantes y se aplicó la Rúbrica del Examen Oral A2 Key for Schools que evaluar la expresión oral en tres dimensiones: gramática vocabulario, pronunciación y comunicación interactiva. Las coincidencias incluyen la enseñanza de los docentes y el énfasis en la importancia de la mejora de la expresión oral mediante la estrategia didáctica gamificación.

3.3 Logros y dificultades encontradas

En el contexto de la investigación, se ha reconocido avances y dificultades vinculadas para la mejora de la expresión oral en inglés, que involucra la gramática vocabulario, pronunciación y comunicación interactiva.

En lo relacionado a la gramática vocabulario los estudiantes participantes de la investigación, han logrado estructurar oraciones sencillas sobre información personal, los miembros de su familia, partes de la casa, entre otros, empleando vocabulario acorde a su nivel de manejo del inglés. Este logro evidencia su progreso en la comprensión y aplicación de las estructuras gramaticales y en la expansión y uso del idioma inglés contribuyendo de manera significativa a la mejora de la expresión oral en dicho idioma.

Los estudiantes han realizado actividades lúdicas de gamificación como “las charadas”, “juegos de memoria” y “sopa de letras”, las cuales fueron efectivas para mejorar la expresión en inglés. Estas actividades ofrecen una experiencia práctica, interactiva y entretenida que fortalece la competencia gramatical y favorece al aprendizaje de nuevo vocabulario en inglés.

En cuanto a la pronunciación, también se reconoce avances. Los estudiantes han participado en las actividades propuestas, demostrando comprensión sobre cómo la pronunciación es importante para la mejora de la expresión oral en inglés.

Los estudiantes han logrado llevar a cabo conversaciones simples en inglés sobre temas aprendidos en las actividades gamificadas, teniendo cierto control en las características fonológicas del idioma a nivel de expresión oral y vocabulario. Además, su pronunciación es mayoritariamente inteligible. Sin embargo, una parte de los estudiantes participantes se mantuvo en un nivel de pronunciación bajo.

La investigación también se ha centrado en la mejora de la comunicación interactiva. Los avances en este aspecto son alentadores. La mayoría de los estudiantes ha participado de manera activa en las actividades orientadas a mejorar su comunicación, manteniendo intercambios, conversaciones en inglés basadas en temas aprendidos en las actividades gamificadas, sin recibir muchas indicaciones o apoyo del docente.

Es decir, los resultados indican que los estudiantes lograron avances significativos en la expresión oral en inglés y en lo que concierne a los criterios: gramática vocabulario, pronunciación y comunicación interactiva. Sin embargo, se identificaron desafíos persistentes como, problemas de conducta en el aula y la necesidad de una práctica

continua y sostenida para mejorar la expresión oral en inglés. Estos logros y desafíos proporcionan una visión valiosa para innovar estrategias de enseñanza que aporten al desarrollo de la expresión oral en inglés al aplicar la gamificación como estrategia didáctica.

Otra dificultad fue realizar las sesiones de aprendizaje durante el horario regular del área de Inglés. Por lo tanto, se realizaron fuera del horario de clases, lo que dificultó la participación de todos los estudiantes inicialmente considerados, ya que algunos no pudieron ampliar su jornada de permanencia en la Institución Educativa Pública Parroquial, en los días de taller.

LECCIONES APRENDIDAS

La aplicación de la estrategia didáctica gamificación permite mejorar la expresión oral en inglés de los estudiantes de segundo de secundaria de una Institución Educativa Pública Parroquial a partir del desarrollo de los criterios: gramática vocabulario, pronunciación y comunicación interactiva.

Respecto a la gramática vocabulario los estudiantes han demostrado avances notables al estructurar oraciones de acuerdo con la gramática propuesta y emplear vocabulario adecuado a su nivel de inglés. Además, ha sido efectiva y enriquecedora su participación en las actividades de gamificación para mejorar la expresión oral en inglés puesto que han proporcionado una experiencia interactiva y entretenida a estudiantes y docentes.

Con respecto a la pronunciación, aunque la mayoría de los estudiantes lograron una pronunciación inteligible, algunos aún mantuvieron un nivel bajo. Esto evidencia la necesidad de una atención permanente en este aspecto. En ese sentido, nueve sesiones de taller propuestas y ejecutadas para llevar a cabo la investigación no fueron suficientes para mejorar de manera sostenida este aspecto en todos los estudiantes participantes.

Respecto a la comunicación interactiva, la mayoría de los estudiantes participaron en actividades para mejorar su comunicación e interacción en inglés, manteniendo intercambios de conversación sin el apoyo constante del docente. Se destaca la importancia de fomentar la autonomía de los estudiantes en sus interacciones, permitiendo un aprendizaje más independiente y efectivo.

Es necesario que se explique de manera clara las instrucciones de cada actividad gamificada que fomente la comunicación interactiva entre los estudiantes y docente en

el idioma inglés. La finalidad de la gamificación en el aula de clase está orientada a cumplir con objetivos concretos.

Finalmente, la investigación acción ofrece una visión integral de los logros y desafíos en la mejora de la expresión oral en inglés como lengua extranjera, resaltando la eficacia de la gamificación como estrategia didáctica aplicada desde la enseñanza, pero también, subrayando la necesidad de abordar de manera permanente, criterios específicos como la gramática vocabulario, pronunciación y comunicación interactiva para un progreso sostenible en el aprendizaje del área de Inglés.

Referencias

- Barrios, I., Díaz, K., Díaz, M. y Morales, A. (2020). *Cartilla investigación acción participativa: apuntes para la comprensión de los métodos cualitativos transformacionales*. [Archivo PDF]. Universidad Santo Tomás. https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/30213/025ROJAS%20ok_%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Barrios, M. (2023). *La gamificación para el desarrollo de habilidades comunicativas de expresión oral en segundo idioma inglés*. Fundación Universitaria Los Libertadores. https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/5818/Barrios_Garz%c3%b3n_2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bernaola, S., Gutierrez, A., Hernandez, D., León, A., y Ramon, W. (2018). *Metodología Flipped Learning para Incrementar el Nivel de la Competencia Comunicativa del idioma Inglés en los Estudiantes de Primer Grado B de Educación Secundaria de la I.E Aplicación IPNM, Ugel 07 - Santiago de Surco*. [Tesis de Licenciatura, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico]. <https://repositorio.monterrico.edu.pe/handle/20.500.12905/1215>
- British Council (2015). *Inglés en el Perú: un análisis de la política, las percepciones y los factores de influencia*. [Archivo PDF]. [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_en_el_Per%C3%BA.pdf)
- Cambridge Assessment English (2020). *A2 Key for Schools: handbook for teachers for exams from 2020*. [Archivo PDF].

<https://www.cambridgeenglish.org/images/504506-a2-key-for-schools-handbook-2020.pdf>

Cruz, M., Dueñas, J. y Salcedo, H. (2021). *Fortalecimiento de la habilidad del habla del inglés a través de la gamificación en los estudiantes de grado sexto en la I.E.D. El Triunfo de El Colegio-Cundinamarca, Colombia*. [Tesis de Maestría, Universidad de Cartagena].

<https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/14565>

Delgado, A. y Lazo, D. (2022). *La gamificación para mejorar la producción escrita en inglés del nivel primario*. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico, Tesis para Licenciado.

https://repositorio.monterrico.edu.pe/bitstream/20.500.12905/2086/1/Tesis_ID_Delgado%20P.pdf

Denzin, N. y Lincoln, Y. (2018). *The sage handbook of qualitative research*. Chelsea Pearson.

Ponce, I., Vecorena, N., y Velasco, E. (2019). El nivel de inglés alcanzado en quinto grado de secundaria en tres colegios públicos de Lima metropolitana. *Pontificia Universidad Católica del Perú*, 28(55), 80-102.

<https://doi.org/10.18800/educacion.201902.004>

Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill Education.

<http://repositoriobibliotecas.uv.cl/handle/uvsc1/1385>

- Honorio, M. (2020). *Aplicación de la gamificación a través de la herramienta "Mentimeter" con el fin de promover la participación de los estudiantes de niveles básicos de inglés en un instituto privado de Lima*. [Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú].
https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/17920/HONORIO_VARGAS_ROSA_AMELIA%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Huang, Y. y Soman, D. (2013). *A Practitioner's guide to gamification of education: research report series*. University of Toronto.
<https://github.com/Quejao/metep/blob/master/Papers/A%20Practitioner%E2%80%99s%20Guide%20To%20Gamification%20Of%20Education.pdf>
- Iquise, M. y Rivera, L. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Lima, Perú. [Tesis de Bachiller, San Ignacio de Loyola].
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/70441038-6f66-49e5-ae2c-ea3c1b49e31b/content>
- Jiménez, D. y Gómez, C. (2019). *Fortalecimiento de la fluidez en inglés como lengua extranjera por medio de la gamificación*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Libre de Colombia].
<https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/19269>
- Kapp, K. (2012). *La gamificación del aprendizaje y la instrucción: métodos y estrategias basadas en juegos para la formación y la educación*. Editorial Pfeiffer.
<https://dl.acm.org/doi/10.5555/2378737>
- Laines, C. (2015). Los juegos dramáticos para el desarrollo de la oralidad en escolares de primer grado de educación primaria. *Revista De Investigación y Cultura*, 4(2), 62-69.

Loayza, E. (2020). La investigación cualitativa en Ciencias Humanas y Educación. Criterios para elaborar artículos científicos. *Educare et Comunicare: Revista de Investigación de la Facultad de Humanidades*, 8(2), 56-66.

<https://revistas.usat.edu.pe/index.php/educare/article/view/536>

Ministerio de Educación (2016). *Currículo nacional de la educación básica*.

<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

Ministerio de Educación (2016). *Programa Curricular de Educación Secundaria*.

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

Molina, N. (2020). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Dominio de las ciencias*, Vol, (7), 722-730.

<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i1.1672>

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>

Moreno, G. (2017). *La mitad del contenido de Internet está en inglés*. Statista.

<https://es.statista.com/grafico/7736/la-mitad-del-contenido-de-internet-esta-en-ingles/>

Orihuela, P. (2019). *La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un instituto de idiomas de Lima*. [Tesis de Bachiller, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/14515>

- Ricardo, B. y Martínez, O. (2018). Selección de funciones comunicativas para desarrollar la expresión oral en inglés en estudiantes de la Universidad de las Ciencias Informáticas. *Pedagogía Universitaria. Universidad de las Ciencias Informáticas. Pedagogía Universitaria*, 23(1), 31-50.
- Silva, D., Ribeiro, D. y Leite, E. (2019). *O ensino de língua inglesa por meio da ludicidade: uma experiência no ifam campus de itacoatiara-am*.
<https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.5626>
- Teixes, F. (2015). *Gamificación Motivar jugando*. Editorial UOC
- Valencia, D. y Velásquez, D. (2021). La gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer el proceso de aprendizaje de vocabulario en inglés en estudiantes de segundo grado de un colegio público de Bogotá [Tesis de Licenciatura, Universidad Libre de Colombia].
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/20421/TESIS%20DE%20GRADO%20%28%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Villalobos, W., Quintero, S. y Sertuche, A. (2021). *implementación de la gamificación en el aula de inglés en el grado 9*. [Tesis de Maestría, Universidad Santo Tomás].
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/37688/2021windyperez%2candreaseruche%2csergioquintero.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Villalustre, L. y Del Moral, M. E. (2015). Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. *Digital Education Review*, 27,13-31. <http://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/1159>

Yang, K. (2020). *The effectiveness of gamification on student engagement, learning outcomes, and learning experiences*. committee on publication ethics (COPE).

https://www.researchgate.net/publication/357493850_The_Effectiveness_of_Gamification_on_Student_Engagement_Learning_Outcomes_and_Learning_Experiences

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE COHERENCIA - INVESTIGACIÓN-ACCIÓN

TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: Gamificación para mejorar la expresión oral en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria.

Autores		Programa de Estudios		Enfoque		Diseño			
Lecca Cano, Fátima del Carmen Ucharico Mamani, Kifer Frank		Idiomas Inglés		Cualitativo		Investigación Acción			
Problema	Objetivo General		Campos de Acción			Actividades	Técnicas		
	Mejorar la expresión oral en inglés, mediante la aplicación de la estrategia didáctica gamificación en estudiantes de segundo grado de secundaria de una Institución Educativa Pública Parroquial de Lima Metropolitana.			La gamificación como estrategia didáctica mejora la expresión oral en inglés de los estudiantes de nivel secundaria de la Institución Educativa Pública Parroquial de Lima Metropolitana.			Observación estructurada	Observación no estructurada	Encuesta escrita
	Objetivos Específicos			Hipótesis de Acción			Instrumentos		
¿Cómo la estrategia didáctica gamificación mejora la expresión oral en	1- Mejorar la gramática vocabulario en inglés, a través de la estrategia didáctica gamificación en estudiantes de segundo grado de secundaria, de una Institución Educativa		Comprensión del público objetivo y el contexto.	La aplicación de la estrategia gamificación mejora la gramática vocabulario en inglés en estudiantes de segundo grado de secundaria, de una		Investigación: Evaluación de los estudiantes a través de del examen de la UGEL 07	Rúbrica del Examen Oral A2 Key for Schools de Entrada		

inglés de los estudiantes de segundo grado de secundaria de una Institución Educativa Pública Parroquial de Lima Metropolitana?	Pública Parroquial de Lima Metropolitana.	Definición de los objetivos de aprendizaje	Institución Educativa Parroquial de Lima Metropolitana.	Rúbrica del Examen Oral A2 Key for Schools de Entrada.	Diarios de campo
	2- Mejorar la pronunciación en inglés, a través de la estrategia didáctica gamificación en estudiantes de segundo grado de secundaria, de una Institución Educativa Pública Parroquial de Lima Metropolitana.	Estructura de la Experiencia	La aplicación de la estrategia didáctica gamificación mejora la pronunciación en inglés, en estudiantes de segundo grado de secundaria, de una Institución Educativa Pública Parroquial de Lima Metropolitana.	Análisis de resultados de la Rúbrica del Examen Oral A2 Key for Schools de Entrada	
	3- Mejorar la comunicación interactiva en inglés, a través de la estrategia didáctica gamificación en estudiantes de segundo grado de secundaria, de una Institución Educativa Pública Parroquial de Lima Metropolitana.	Identificación de los recursos gamificados	Aplicación de los elementos de gamificación	La aplicación de la estrategia didáctica gamificación mejora la comunicación interactiva en inglés, en estudiantes de segundo grado de secundaria de una Institución Educativa Pública Parroquial de Lima Metropolitana.	Definición del tema para mejorar la expresión oral en inglés
				Definición del tema para mejorar la expresión oral en inglés	
				Elección de la estrategia didáctica gamificación para mejorar la expresión oral en inglés.	

				<p>Acción: Elaboración de las sesiones de aprendizaje mediante la estrategia didáctica gamificación.</p> <p>Aplicación de las sesiones de aprendizaje mediante la estrategia didáctica gamificación.</p> <p>Mejora la expresión oral de los estudiantes de segundo de secundaria mediante la estrategia didáctica gamificación.</p> <p>Investigación: Aplicación de la Rúbrica del Examen Oral A2 Key for Schools de Salida.</p> <p>Análisis de resultados de la Rúbrica del Examen Oral A2 Key for Schools de Salida.</p>	
--	--	--	--	--	--

ANEXO 2: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable / Unidad de análisis	Categorías / Dimensiones	Indicadores
Variable Independiente Estrategia didáctica: Gamificación	Comprensión del público objetivo y el contexto	- Comprender las particularidades de los estudiantes y sus necesidades educativas en el ámbito de la expresión oral en inglés.
	Definición de los objetivos de aprendizaje	- Definir objetivos específicos para tratarlos en sesiones de aprendizaje y mejorar la expresión oral en inglés.
	Estructura de la experiencia	- Identificar la secuencia del desarrollo de las sesiones de aprendizaje según la estrategia de gamificación.
	Identificación de recursos	- Diseñar actividades de evaluación para establecer la mejora de la expresión oral en inglés.
	Aplicación de elementos de gamificación	- Ejecutar sesiones de aprendizaje en base a la estrategia de gamificación para motivar e incentivar la mejora de la expresión oral en inglés.

<p>Dependiente: Logro de aprendizaje:</p> <p>Expresión oral del inglés como lengua extranjera.</p>	<p>Elemento 1: Vocabulario y Gramática</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Muestra buen manejo de estructuras gramaticales simples. Utiliza variedad de vocabulario para expresarse en inglés. -Muestra suficiente control de estructuras gramaticales simples. Utiliza vocabulario apropiado para expresarse en inglés.
	<p>Elemento 2: Pronunciación</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Es mayoritariamente inteligible y tiene cierto control de características fonológicas a nivel de expresión y palabras en inglés -Es mayormente inteligible a pesar del control limitado de las características fonológicas en inglés
	<p>Elemento 3: Comunicación interactiva</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Mantiene intercambios de conversación en inglés. Requiere de muy pocas indicaciones y apoyo. -Mantiene intercambios de conversación a pesar de algunas dificultades en inglés. Requiere de estímulo y apoyo.

ANEXO 3: PLAN DE ACCIÓN

Fases de la estrategia didáctica	Objetivos específicos de la investigación acción	Secuencia del Taller	Estrategias	Recursos	Tiempo de duración y fecha de ampliación de la intervención pedagógica
		Rúbrica del Examen Oral A2 Key for Schools de Entrada		Rúbrica del Examen Oral A2 Key for Schools de Entrada	30 de Junio
Comprensión del público objetivo y el contexto	Mejorar la gramática vocabulario en inglés, a través de la estrategia didáctica gamificación en estudiantes de segundo grado de secundaria, de una Institución Educativa Pública Parroquial de Lima Metropolitana.	Nº1: My name is____	Trabajo grupal	Ruleta didáctica	5 de julio
Definición de los objetivos de aprendizaje.	Mejorar la pronunciación en inglés, a través de	Nº2: My Family	Trabajo individual	Tarjetas lexicales Imágenes	12 de julio
				Reloj interactivo	14 de julio

Estructura de la experiencia	la estrategia didáctica gamificación en estudiantes de segundo grado de secundaria, de una Institución Educativa Pública Parroquial de Lima Metropolitana.	Nº3: I wake up at 6 o'clock a.m	Exposición Oral	Tarjetas lexicales Campana	
		Nº4: What clothes do you wear?	Trabajo grupal	Proyector Imágenes interactivas Juegos de memoria Juegos de mesa	26 de julio
Identificación de recursos	Mejorar la comunicación interactiva en inglés, a través de la estrategia didáctica gamificación en estudiantes de segundo grado de secundaria, de una Institución Educativa Pública Parroquial de Lima Metropolitana.	Nº5: Let's talk about school	Trabajo individual Exposición Oral	Imágenes interactivas Tarjetas lexicales Canciones Micrófono Juego de mesa	9 de agosto
		Nº6: Home sweet home	Trabajo grupal		
Aplicación de elementos de gamificación		Nº7: I like playing soccer	Trabajo grupal	Imágenes interactivas Tarjetas lexicales Papelote Juegos de mesa Tarjetas de memoria	16 de agosto

		Nº8: Cristiano Ronaldo is taller than Leonel Messi	Trabajo grupal	Imágenes interactivas Tarjetas lexicales Videos Ruleta didáctica	18 de agosto
		Nº9: Where is the train station?	Trabajo individual Exposición Oral	Imágenes interactivas Tarjetas lexicales Posters Proyector Micrófono	23 de agosto
			Trabajo Grupal	Venda Imágenes interactivas Tarjetas lexicales Carro control remoto Juego de mesa Reproductor de Música	25 de agosto

		Rúbrica del Examen Oral A2 Key for Schools de Salida		Rúbrica del Examen Oral A2 Key for Schools de Salida Cuestionario para recopilar opiniones y percepciones sobre el progreso de los estudiantes. Diarios de campo que recoge datos sobre el desarrollo de los estudiantes en las actividades gamificadas.	1 de setiembre
--	--	--	--	--	----------------

ANEXO 4: RÚBRICA DEL EXAMEN ORAL A2 KEY FOR SCHOOLS

Criterios y e indicadores para evaluar la expresión oral según Cambridge A2 Key for Schools.

1. GRAMMAR AND VOCABULARY		2. PRONUNCIATION		3. INTERACTIVE COMMUNICATION	
5	Muestra buen manejo de estructuras gramaticales simples. Utiliza variedad de vocabulario para expresarse.	5	Es mayoritariamente inteligible y tiene cierto control de características fonológicas a nivel de expresión y palabras.	5	Mantiene intercambios de conversación. Requiere de muy pocas indicaciones y apoyo.
4	Comparte características de la banda 3 y 5	4	Comparte características de la banda 3 y 5	4	Comparte características de la banda 3 y 5
3	Muestra suficiente control de estructuras gramaticales simples. Utiliza vocabulario apropiado para expresarse.	3	Es mayormente inteligible a pesar del control limitado de las características fonológicas.	3	Mantiene intercambios de conversación a pesar de algunas dificultades. Requiere de estímulo y apoyo.
2	Comparte características de la banda 1 y 3	2	Comparte características de la banda 1 y 3	2	Comparte características de la banda 1 y 3
1	Muestra solo un control limitado de unas pocas estructuras gramaticales simples. Utiliza vocabulario de palabras y frases aisladas.	1	Tiene un control muy limitado de características fonológicas y a menudo es ininteligible.	1	Tiene considerables dificultades para mantener intercambios en una conversación. Requiere de indicaciones y apoyo adicional.
0	Desenvolvimiento por debajo de la banda 1	0	Desenvolvimiento por debajo de la banda 1	0	Desenvolvimiento por debajo de la banda 1

Nota. Tomado de Cambridge English 2020

ANEXO 5: DIARIO DE CAMPO

Fecha: **Tiempo de intervención:** 90 minutos

Tema ejecutado:

Propósito de la sesión:

ASPECTOS A CONSIDERAR
Intervención pedagógica (descripción detallada de las actividades realizadas). INICIO DESARROLLO CIERRE
Fortalezas
Debilidades
Lecciones aprendidas
Compromisos de mejora

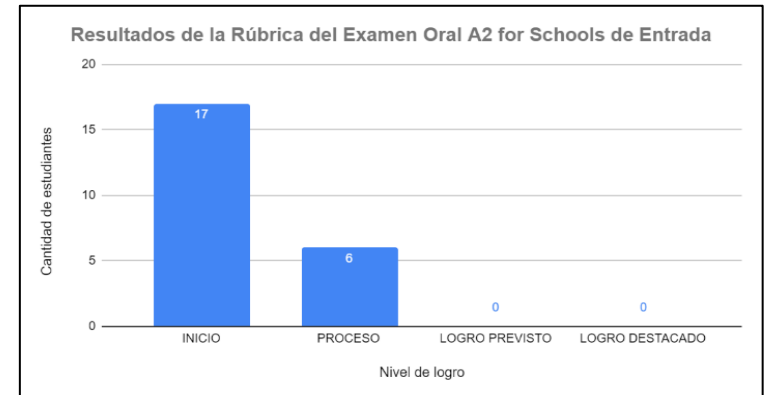
ANEXO 6A: RESULTADOS DE LA RÚBRICA DEL EXAMEN ORAL A2 KEY FOR SCHOOLS DE ENTRADA

CÓDIGO	GRAMMAR AND VOCABULARY	PRONUNCIATION	INTERACTIVE COMMUNICATION	PROMEDIO	ESCALA LITERAL	NIVEL DE LOGRO
EST 1	1	1	1	1	C	INICIO
EST 2	2	2	2	2	B	PROCESO
EST 3	1	1	1	1	C	INICIO
EST 4	1	1	1	1	C	INICIO
EST 5	1	1	1	1	C	INICIO
EST 6	2	2	1	2	B	PROCESO
EST 7	1	1	1	1	C	INICIO
EST 8	2	2	2	2	B	PROCESO
EST 9	1	0	1	1	C	INICIO
EST 10	1	1	1	1	C	INICIO
EST 11	1	1	1	1	C	INICIO
EST 12	1	1	1	1	C	INICIO
EST 13	2	2	1	2	B	PROCESO
EST 14	1	1	1	1	C	INICIO
EST 15	1	2	2	2	B	PROCESO
EST 16	1	1	1	1	C	INICIO
EST 17	1	1	1	1	C	INICIO
EST 18	1	1	1	1	C	INICIO
EST 19	1	1	1	1	C	INICIO
EST 20	1	1	1	1	C	INICIO
EST 21	1	2	2	2	B	PROCESO
EST 22	1	1	1	1	C	INICIO
EST 23	1	1	1	1	C	INICIO

NIVELES DE LOGRO	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO	TOTAL
CANTIDAD	17	6	0	0	23
PORCENTAJE	73,91	26,09	0,00	0,00	100,00

NIVELES DE LOGRO	
INICIO	0 a 1
PROCESO	2 a 3
LOGRO PREVISTO	4
LOGRO DESTACADO	5

TÍTULO	La gamificación para la mejora de la expresión oral en inglés en estudiantes de secundaria
TÉCNICA	Prueba oral
INSTRUMENTO	Rúbrica de evaluación
ÁREA	Inglés
NIVEL	Secundaria
GRADO	2do año
TESISTAS	Fátima del Carmen Lecca Cano / Kifer Frank Ucharico Mamani



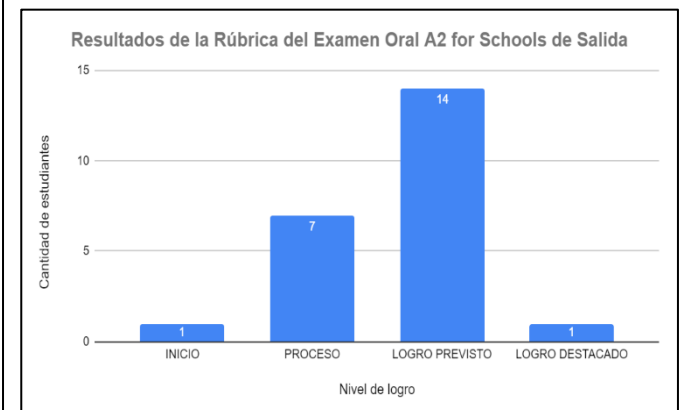
ANEXO 6B: RESULTADOS DE LA RÚBRICA DEL EXAMEN ORAL A2 KEY FOR SCHOOLS DE SALIDA

CÓDIGO	GRAMMAR AND VOCABULARY	PRONUNCIATION	INTERACTIVE COMMUNICATION	PROMEDIO	ESCALA LITERAL	NIVEL DE LOGRO
EST 1	2	2	2	2	B	PROCESO
EST 2	4	3	3	3	A	LOGRO PREVISTO
EST 3	4	3	4	4	A	LOGRO PREVISTO
EST 4	4	4	4	4	A	LOGRO PREVISTO
EST 5	3	4	4	4	A	LOGRO PREVISTO
EST 6	3	3	4	3	A	LOGRO PREVISTO
EST 7	4	4	4	4	A	LOGRO PREVISTO
EST 8	3	4	3	3	A	LOGRO PREVISTO
EST 9	3	4	4	4	A	LOGRO PREVISTO
EST 10	4	3	4	4	A	LOGRO PREVISTO
EST 11	4	3	3	3	A	LOGRO PREVISTO
EST 12	4	3	4	4	A	LOGRO PREVISTO
EST 13	3	3	4	3	A	LOGRO PREVISTO
EST 14	5	5	3	4	AD	LOGRO DESTACADO
EST 15	3	2	3	3	B	PROCESO
EST 16	4	4	4	4	A	LOGRO PREVISTO
EST 17	4	3	1	3	B	PROCESO
EST 18	4	3	3	3	A	LOGRO PREVISTO
EST 19	2	4	3	3	B	PROCESO
EST 20	4	2	2	3	B	PROCESO
EST 21	2	2	1	2	B	PROCESO
EST 22	4	2	2	3	B	PROCESO
EST 23	1	1	1	1	C	INICIO

NIVELES DE LOGRO	INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO	TOTAL
CANTIDAD	1	7	14	1	23
PORCENTAJE	4,35	30,43	60,87	4,35	100,00

NIVELES DE LOGRO	
INICIO	0 a 1
PROCESO	2 a 3
LOGRO PREVISTO	4
LOGRO DESTACADO	5

TÍTULO	La gamificación para la mejora de la expresión oral en inglés en estudiantes de secundaria
TÉCNICA	Prueba oral
INSTRUMENTO	Rúbrica de evaluación
ÁREA	Inglés
NIVEL	Secundaria
GRADO	2do año
TESISTAS	Fátima del Carmen Lecca Cano / Kifer Frank Ucharico Mamani



	Comunicación interactiva	ad y distrito donde viven modulando y pronunciando correctamente en inglés. Los estudiantes se comunican oralmente en inglés empleando gestos y dirigiendo la mirada al receptor.	Los estudiantes se comunican oralmente empleando gestos y dirigiendo la mirada al frente de la clase.	n y pronunciación de sus oraciones asimismo emplearon gestos en las actividades gamificadas. Los estudiantes se comunican oralmente empleando gestos y dirigiendo la mirada al receptor.	describían lo que sus compañeros vestían. Los estudiantes trabajaron en equipo y se reflejó la unión. Brindaron ánimos y palabras de aliento en una actividad gamificada.		identificar grupalmente su actividad favorita mediante las imágenes y cuando se invitó a participar a un voluntario por grupo se reflejó el entusiasmo por parte de ellos para competir.	de seis grupos pudieran identificar en inglés la estructura de los comparativos mediante dibujos, obteniendo dos puntos para su equipo.	tabla lo que reflejó su motivación y competitividad.	
--	---------------------------------	--	---	---	--	--	--	---	--	--

LEYENDA	
DC	DIARIO DE CAMPO
L	LÍNEA

ANEXO 8: CUESTIONARIO

INSTRUCCIONES: Este cuestionario tiene como finalidad reconocer datos e información sobre el progreso en la competencia, “se comunica oralmente en lengua extranjera” utilizando la gamificación. Te pedimos responder con sus propias palabras a las siguientes interrogantes.

1. ¿Cómo te sentiste en las últimas cuatro clases con la aplicación de la estrategia didáctica gamificación?
2. ¿Las reglas de las actividades gamificadas fueron claras? ¿Por qué?
3. ¿Cuáles crees que han sido las dificultades en tu expresión oral en inglés?
4. ¿Las actividades desarrolladas con la gamificación te ayudaron a mejorar tu expresión oral en inglés? ¿Por qué?
5. ¿De qué manera te ayudaron las actividades de gramática vocabulario en la mejora de tu expresión oral en inglés?
6. ¿Cómo te sentiste cuando perdías puntos en las actividades de gamificación?
7. ¿De qué manera te ayudaron las actividades de gamificación en la mejora de tu pronunciación en inglés?

8. ¿De qué manera te ayudó la gamificación en la mejora de tu comunicación interactiva en inglés?
9. ¿Consideras que al ganar puntos y por lo tanto subir de nivel, te motivó a que sigas participando en las actividades de gamificación para mejorar tu expresión oral en inglés?
9, ¿De qué manera las actividades en grupo ayudaron a la mejora de tu expresión oral en inglés?
10. ¿Consideras que trabajar en grupo generó un impacto positivo en tu aprendizaje del idioma inglés? ¿Por qué?
11- ¿Consideras que la tabla de puntuación te ayudó en tus logros sobre las dinámicas de juego? ¿Por qué?

ANEXO 9: MATRIZ TRATAMIENTO DE INFORMACIÓN CUALITATIVA – CUESTIONARIO.

Estudiante	Pregunta N1	Pregunta N2	Pregunta N3	Pregunta N4	Pregunta N5	Pregunta N6	Pregunta N7	Pregunta N8	Pregunta N9	Pregunta N10	Pregunta N11
	¿Cómo te sentiste en las últimas cuatro clases con la aplicación de la estrategia didáctica gamificación?	¿Las reglas de las actividades gamificadas fueron claras? ¿Por qué?	¿Cuáles crees que han sido las dificultades en tu expresión oral en inglés?	¿Las actividades desarrolladas con la gamificación te ayudaron a mejorar tu expresión oral en inglés? ¿Por qué?	¿De qué manera te ayudaron las actividades de gramática vocabulario en la mejora de tu expresión oral en inglés?	¿Cómo te sentiste cuando perdías puntos en las actividades de gamificación?	¿De qué manera te ayudaron las actividades de pronunciación en la mejora de tu expresión oral en inglés?	¿De qué manera te ayudó la comunicación interactiva en la mejora de tu expresión oral en inglés?	¿De qué manera las actividades en grupo ayudaron a la mejora de tu expresión oral en inglés?	¿Consideras que trabajar en grupo generó un impacto positivo en tu aprendizaje del idioma inglés? ¿Por qué?	¿Consideras que la tabla de puntuación te ayudó en tus logros sobre las dinámicas de juego? ¿Por qué?
EST1	Bien porque sentí que las clases eran más dinámicas de esa forma.	Sí, porque preste atención	Tal vez que las nuevas palabras que nos enseñaban.	Sí, porque de esa forma pude ver en que estaba mal y pude mejorarlo	Aprendí nuevas palabras y cómo usarlas en conversaciones, lo que mejoró mi fluidez al hablar.	Para motivarme aprender el vocabulario.	Mejoré mi pronunciación al practicar palabras difíciles durante las actividades, lo que hizo que mi inglés sonara más natural.	Mis compañeros son de gran ayuda cuando conversamos.	Me ayudaron a entender mejor y nos ayudábamos en grupo.	Sí, porque de esa forma cuando participaba me motivaba a ganar mas puntos en la clase	Sí, la tabla de puntuación me motivó a participar más activamente en las dinámicas de juego porque quería ganar puntos para mi equipo.
EST2	Muy bien porque me gustan las actividades	Si porque la miss fue muy clara en las indicaciones	Aprenderme las palabras claves.	Sí porque pude ver mi nivel de aprendizaje y actividad	Las actividades de gramática y vocabulario me ayudaron a construir frases más complejas y precisas en inglés.	Porque pude identificar mis logros y errores :)	Las actividades de pronunciación me ayudaron a corregir errores comunes que tenía al hablar inglés.	Porque aportábamos cada uno nuestras ideas	Feliz porque me aumentaron puntos y subía de nivel y eso nos fortalecía como grupo.	Sí, porque me motivó a seguir trabajando de una forma divertida	La tabla de puntuación me dio un objetivo claro que alcanzar durante las actividades de juego, lo que me incentivó a esforzarme más.
EST3	Me llamó demasiado la atención y lo recomiendo.	Sí, la miss logra explicarnos con claridad el curso	Ninguna, las enseñanzas de profesor son buenas.	Si, ya que mi esfuerzo se demuestra en mi aprendizaje	No tanto, ya que no me sentí tan motivado no sé por que	Me sirvieron demasiado	Al practicar la pronunciación, me sentí más seguro al hablar en inglés frente a otros.	Porque compartimos lo aprendido en clase	Es una buena estrategia de motivación.	Si, ya que estos contenían recompensas y cuando perdíamos nos quitaba status que nos impulsaba a querer mejorar.	Ver mi progreso en la tabla de puntuación me hizo sentirme más involucrado en las actividades y más motivado para mejorar mi expresión oral en inglés.
EST4	Me sentí agradecido porque aprendí	Sí, se entendió bien las instrucciones.	Tal vez el hecho de ser fluido y la pronunciación de algunas palabras.	Tener mayor cantidad de puntos entonces podía ver el avance.	Practicar la gramática y el vocabulario me dio más confianza para expresarme en inglés durante	Me sentí con ganas de sacar más puntos por mi grupo.	Las actividades de pronunciación me hicieron más consciente de los sonidos del inglés, lo que mejoró mi	Ayudó a tener más confianza y menos miedo a cometer errores.	Al ganar me sentí muy feliz, porque gracias a mis compañeros pudimos obtener buen puntaje,	Sí, porque me sentí más alentada a seguir participando durante las clases	La competencia sana que generaba la tabla de puntuación entre los

	mucho en las clases.				las actividades de juego.		comprensión auditiva y mi capacidad para comunicarme oralmente.		me sentí con más confianza de hablar inglés con mis compañeros.		equipos me animaba a esforzarme más y a participar activamente en las actividades.
EST5	Feliz, por toda la didáctica en clases	Si, fue muy clara la miss al explicarlas	La pronunciación de las palabras.	Si, ya que me daban ganas de competir contra mis compañeros para ver quién obtenían más puntos	Si, porque fue divertido	Porque gracias a las actividades y retroalimentación de las clases puedo aprender mejor	La práctica de pronunciación me permitió hablar más claramente y ser entendido por otros hablantes de inglés.	Porque pudimos compartir ideas y unirlos de una manera muy sencilla.	Siento que ayuda a poder entablar conversaciones.	Sí para sentirme más motivado.	La tabla de puntuación me ayudó a mantenerme enfocado en mis objetivos durante las dinámicas de juego y a trabajar en mejorar mis habilidades de expresión oral en inglés.
EST6	muy bien	si ya que la miss se supo expresar	Ninguna	si pues demostré lo aprendido	Pude aplicar lo que aprendí en las actividades de gramática y vocabulario en situaciones reales de conversación en inglés.	para conocer mis fallos	Aprendí a diferenciar entre los sonidos similares en inglés, lo que mejoró mi pronunciación y mi capacidad para comunicarme con precisión.	en reforzar lo que ya se conocía de manera oral	Me sentí contenta ya que subía de puesto y nunca me quitaron puntos.	Si ya que quería subir de puesto y mis amigos me ayudaron.	Al ver mi nombre subir en la tabla de puntuación, sentía una sensación de logro que me impulsaba a seguir participando y mejorando en las actividades de juego.
EST7	La actividad es muy divertida y participo mas	Si ya que la profesora se tomó el tiempo de poder explicar claramente la actividad	La pronunciación	Si ya que con forme iba subiendo veía mis avances	Las actividades me permitieron entender mejor la estructura de las oraciones en inglés, lo que hizo que mi expresión oral fuera más clara y coherente.	M e sirvieron ya que me decían mis errores	Las actividades de pronunciación me ayudaron a perder el miedo a hablar en inglés en público y a mejorar mi confianza en mis habilidades lingüísticas.	Me ayudo ya que conforme iban compartiendo o opiniones aprendía mas	Pues me sentí normal.	Sí, ya que me motivaban a seguir adelante.	La tabla de puntuación creó un ambiente competitivo saludable que aumentó mi motivación para participar y mejorar en las actividades de expresión oral en inglés.
EST8	Me sentí bien al momento de realizar esta actividad.	Si, porque la profesora explico de manera clara la temática de la clase.	Memorizar nuevo vocabulario.	Si, ya que me motivo a llegar a la cima de la tabla mediante mis logros.	No, ya que creo que el aprendizaje es la recompensa.	Para mejorar mi aprendizaje respecto al idioma.	Me di cuenta que cometía errores muy garrafales	Por medio de las actividades que se proponían en el aula sentí que mejoré.	En grupo uno se compromete más.	Sí, porque era divertido estar en grupo y así aprendíamos mejor.	

EST9	Muy bueno	Sí, las reglas se aclaraban en cada clase y también estaban en un papel escritas y pegadas en el aula de clases.	ninguna.	no, porque no participaba mucho, pero aun así sacaba buenas notas siempre.	Al aprender nuevas palabras, amplí mi vocabulario y esto se reflejó en mi capacidad para comunicarme de manera más efectiva en inglés.	Me ayudaron mucho9 ya que si fallaba en algo ella era sincero conmigo y me hacía corregir mis errores.	Muy buena la explicación del docente y la miss, me sentí muy bien.	de la misma manera que trabajar en mi grupo anterior.	Cuando recibía me sentía contenta y orgullosa de mi participación, y mi grupo me felicitaba lo que me motivó mas.	Si me incentivo a participar más ya que quería estar en el podio además me gustaba divertirme mientras aprendía	Creo que nos motiva no quedarnos atas y tomar la clase como una competición sana.
EST10	Fue divertido porque la profesora realizaba actividades muy interactivas entre todos y podía participar.	Si, porque lo explicaron de forma divertida.	Creo que fue la forma de pronunciarlo, pero eso lo estoy mejorando.	Sí porque quería estar siempre en el podio y eso me animó a participar más.	Sí porque quería ganar muchas de estas y lo hacía mediante mi participación .	Cada vez que me equivocaba me retroalimentaba para poder conocer mejor la palabra.	Muy asertivos y estrictos con la buena pronunciación, me sentí en buenas manos,	Este me ayudo ya que todos nos apoyábamos y ayudábamos.	Me sentí bien.. bueno depende tanto el comportamiento como la participación grupal, si ambos van de la mano entonces pienso que ayudan a un aprendizaje más eficiente.	Si, de echo me motivaba a participar dialogar socializar con mis compañeros a parte que más que todo era competitividad y sacar ventaja.	En mi caso me ayudo a esforzarme mucho más.
EST11	Me sentí emocionada, era la clase más esperada ya que era muy dinámica y divertida me daban ganas de participar.	si, porque en cada clase recordaban las reglas para participar de manera positiva	Las nuevas palabras o como se dicen las palabras que encontrada de nuevo en inglés también el significado	Si porque a través de ella podía ver mi participación en clase porque tenía puestos del 1er 2do 3er etc.	Si, ya que al final de recolectar las monedas del juego pues nos daban un premio que fue una copa del primer lugar con muchos caramelos	Me Sirvieron para mejorar en todos los ámbitos posibles	Muy dinámicos y a la vez muy interesante.	Me ayudo ya que entre nosotros osea mi grupo repetíamos las palabras.	El trabajo grupal me ayudo a complementar y reforzar el vocabulario en mi comunicación en inglés.	Sí, porque obtenía una recompensa.	Quería ganarles a mis compañeros y eso me motivo
EST12	Bien ya que pude aprender nuevas palabras y tener una participación activa.	Si, porque las repetían constantemente		Sí, ya que me daba un puntaje por participar.	Las actividades de gramática y vocabulario me dieron una base sólida para construir mis habilidades de expresión oral en inglés.	Para poder mejorar en todo lo antes visto.	Había palabras que me di cuenta que pronunciaba mal	Porque puedo conversar con los demás	Me sentí bien pienso que ayuda a aprender más rápido.	Me motivó a seguir con mi buena participación.	Siempre es bueno ver que tienes buenas notas en la tabla, eso ayudo a que tenga motivación
EST13	Me sentí muy bien ya que me ayudo a participar con más motivación.	si, porque logre entender con claridad a la miss	ninguno todo me fue muy bien	Sí, porque me motivaba a participar más en clase para subir puestos		Me ayudaron a mejorar mi pronunciación n en ciertas palabras.	Me gustaron mucho, aprendí bastante sobre la pronunciación de las palabras en inglés.	Me ayudó a perder miedo a hablar en inglés.	Al ganar puntos me sentía bien con mis compañeros, creo que ayuda a la unión como a el aprendizaje.	Si, quería seguir avanzando con los puntos y participar más seguido.	Personalmente no quería que se vean los puntajes, pero pienso que puede ayudar para esforzarse mas

EST14	Me sentí bien en la actividad, ya que tenía más motivación para participar.	Si porque la miss explicó de forma clara todas las reglas y así puede entender.	no tuve ninguna dificultad para ello.	Si, ya que cada participación valía puntos entonces cada vez que subí sería por acumular estos puntos.	Si, me motivaba a participar para poder ganar puntos.	Y ya que podía aprender de lo que me equivocaba y corregirlo.	Me ayudaron a darme cuenta de mis errores.	Podíamos repasarlo varias veces hasta memorizarlo.	Cuando recibía los puntos, me sentía feliz de mí misma porque aprendía más temas, pero me sentía bien en que recibiera alguna recompensa.	Si, porque me animaban en que pueda ganar más puntos en la tabla y en mi participación.	Ver a mi grupo entre los primeros me impulsaba a participar más.
EST15	Bien, me sentí muy emocionada y con ganas de ganar más monedas.	Si, me explicaron todo de forma clara para poder participar en esta dinámica.		Si, me ayudo en que pueda ver y pueda participar más para estar en el top 5	Aprender vocabulario me ayudo a entender mejor el inglés	Me sirvieron en que pueda mejorar mis ideas, mi vocabulario, mi pronunciación n, mi forma de escribir las palabras aprendidas en clase.	Sentí que aprendía mucho más que antes.	En que pueda redactar mejores textos, mejorar la forma de hablar en inglés.	Me sentí bien al recibir puntos al participar, pero no me bajaron puntos por mi conducta	Si porque me incentivó a participar para conseguir puntos y mejorar mi clasificación en la tabla.	Al saber que tenía buenas notas me esforzaba más para ganar.
EST16	me sentí bien porque mejoré mi participación y me divertí en las clases	sí, porque las profesoras eran amables y claras al momento de explicar las actividades además de ser pacientes con los estudiantes	Mis dificultades fueron no saber pronunciar ni saber cómo escribir bien.	Sí, porque según mi puntaje podía saber si participaba en clase.	El vocabulario que he aprendido me sirvió para poder desenvolverme mejor en el examen oral	me ayudo a saber en que debía mejorar y también en que temas iba bien para seguir así.	Falto audios grabados de nativos, pero estubo bueno.	Me ayudó a tener menos miedo a hablar en inglés	Feliz y emocionada.	Sí, las ganas de participar aumentaban cuando obteníamos recompensas.	Me pareció interesante esta forma de competencia.
EST17	muy bien, fue una actividad divertida	Si, las indicaciones fueron muy claras, participas = puntos y fue muy divertido competir.	No saber el significado de cada palabra	si ya que obtuve uno de los primeros puestos	Me gustaron las dinámicas para aprender vocabulario	Las correcciones que daba me ayudaban a mejora	Siento que se enfatizó bastante en la buena pronunciación	Siento que ayudó a mi confianza en hablar otro idioma.	cuando recibí me sentí feliz, pero cuando no recibí, me puse triste	Si para poder comprender más el tema y participar más para conseguir puntos	Al menos en mi salón no sentí una competencia negativa y por eso me gustó.
EST18	Me sentí bien y que cada vez hacia lo posible para ganar más puntos.	Si, porque siempre las repetían en la entrada de la clase	No estudiar en casa	Sí porque logre estar más atento al tema.	Fue muy interactivo porque aprendí con juegos	A estudiar más acerca de lo que no comprendí	Muy bien, aprendí mucho sobre los sonidos en inglés.	Me ayudó a perder el miedo de cometer errores al hablar en inglés.	Me sentí feliz cuando me sumaban, pero no me quitaron.	Si porque tenía el objetivo de ser uno de los primeros de mi grupo y salón.	Había ocasiones en las que mi equipo iba segundo eso me

											motivó a seguir esforzándome.
EST19	Bien, fue divertido, me impulso a participar más.	Si porque la profesora siempre nos indicó lo que teníamos que realizar.	El cómo escribir cada palabra me dificultó un poco.	Si porque cada vez que participaba más tenía más chance de ganar más puntos.	Me gustaron las actividades de juegos de memoria.	Que me ayudaron a reconocer lo que estaba mal y bien.	Me parecía difícil pronunciar ciertos sonidos ya que no son sonidos del español	Me ayudó a repasar las palabras que habíamos aprendido en clase y así poder recordarlo.	Me sentí más motivada al recibir puntos.	Sí, porque me animo a practicar más para participar y así ganar más puntos.	Sí, ayuda a la motivación.
EST20	no es lo mío	Si, la miss todos los días nos recordaba las normas de convivencia y las reglas del juego.		Si, hizo que quiera participar más para así ganar más puntos.	Me gustó aprender vocabulario con diversas actividades	Me sirvieron de forma positiva, porque me ayudaron a corregir varias cosas y así mejorar mi inglés.	Me gusto poner en práctica los sonidos del inglés.	Me ayudó a sostener conversaciones sencillas en inglés.	Al principio sentí que si me esforzaba más podía recuperarlos, pero después no tanto.	No tanto, porque prefiero solo estar en grupo a veces.	Sentí que ponían mucha presión la tabla y por eso a veces me estresaba, pero no mucho.
EST21	Fue una experiencia muy entretenida, más que nada por la competencia debido a la obtención de puntos.	Sí porque la miss lo explico de una manera entendible	Mi dificultad es que no soy tan buena memorizando, así que tengo que repasar varias veces el mismo tema.	No tanto, porque no quería participar sin embargo si sabía lo que había aprendido.	El docente explica bien y es muy dinámico al enseñar gramática y vocabulario	Me sirvió de una manera positiva porque pude corregir errores y mejorarlos.	No sabía que había sonidos con vibración en inglés, aprendí mucho y me gusto.	Ayudó a practicar inglés de manera interactiva.	Cuando recibí el primer puntaje me sentí muy satisfecho con mis participaciones.	Si, ya que había un motivo de obtención de puntos, y era la competencia.	Creo que si ayuda a motivarse más.
EST22	Muy feliz. ya que las clases eran muy activas.	Si recibí de manera correcta ya que siempre recalcan el uso de estas.	No prestar mucha atención y a veces no podía ver claramente el material.	Si, ya que la puntuación determinaba cuanto participación había en las clases.	Me ha gustado aprender gramática y vocabulario de una manera diferente, incluso en el patio del colegio aprendimos vocabulario.	La retroalimentación de la docente me impulso a seguir participando.	Me gustó aprender los sonidos.	Me ayudó a dar mis primeros pasos tratando de conversar en inglés sobre diversos temas.	Cuando recibí los puntos me sentí muy bien ya que sentía que si estaba aprendiendo y que así podía seguir con la clase.	Sí, ya que en grupo competíamos por quien tiene más puntos para ver quién ganaba, pero en forma de juego.	Siento que ayuda a crear un ambiente de participación y responsabilidad con tus compañeros.
EST23	Me gustó mucho.	Las instrucciones fueron claras.	Ninguna, ya que estaban bien fáciles para mí.	Si porque logre estar más atento a la clase.	Muy dinámico se mezcló herramientas virtuales y actividades en el salón	Me sirvieron mucho, ya que me daba los detalles de que cosas y/o aspectos debía mejorar para poder tener una buena partida en inglés.	Muy bien, aprendí mucho sobre los sonidos en inglés que son distintos al español.	Me ayudo a poder entablar conversaciones básicas en inglés.	Trabajar en grupo me ayudó a poder aprender más rápido, y cooperar con mis compañeros.	Sí, porque ayuda a convivir y aprender con tus compañeros.	Me gustaron bastante porque todos participaban por su equipo y eso se veía en la tabla.

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA

Autores	Programa de Estudios	Diseño	Enfoque
<ul style="list-style-type: none"> ● LECCA CANO, Fatima Del Carmen ● UCHARICO MAMANI, Kifer Frank 	Idiomas Inglés	Investigación acción	Cualitativo

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	¿Cómo la estrategia didáctica gamificación mejora la expresión oral en inglés de los estudiantes de segundo grado de secundaria de una Institución Educativa Pública Parroquial de Lima Metropolitana?
OBJETIVO GENERAL	Mejorar la expresión oral en inglés, mediante la aplicación de la estrategia didáctica gamificación en estudiantes de segundo grado de secundaria de una Institución Educativa Pública Parroquial de Lima Metropolitana.

MATRIZ DE PROCESAMIENTO DE ANÁLISIS DE DATOS: TRIANGULACIÓN

Dimensiones	Fuentes de información			Coincidencias/ desacuerdos	Interpretación Teórica	Síntesis Integradora
	F1: Rúbrica	F2: Cuestionario	F3: Diario de campo			
Gramática Vocabulario	Para evaluar la dimensión "Gramática Vocabulario" Se utilizó la Rúbrica del Examen Oral A2 Key for Schools de Entrada y de Salida en base a: control	El cuestionario recopiló las percepciones y opiniones de los estudiantes sobre el progreso de su Gramática Vocabulario en inglés antes y después de	En la dimensión de gramática vocabulario" el diario de campo fue utilizado para documentar observaciones sobre el uso adecuado de estructuras gramaticales en el idioma Inglés	Los docentes brindaron un espacio que permitió un acercamiento con la gamificación y la expresión oral. Los docentes planifican sesiones de aprendizaje a	De acuerdo a Cambridge Assessment English (2020), la gramática vocabulario es la adecuación de palabras en un contexto específico para comprender lo	El desarrollo de esta dimensión se centró en comprender las dificultades que los estudiantes enfrentan en la gramática y vocabulario. Para lograr esto, se observó y registró lo

	<p>de estructuras gramaticales simples y uso de vocabulario.</p> <p>En esta dimensión, se evalúa el uso correcto de estructuras gramaticales y la variedad del vocabulario utilizado por los estudiantes.</p>	<p>participar en actividades gamificadas.</p> <p>De esta manera, los estudiantes expresaron distintas respuestas, las cuales fueron corroboradas en la "Rúbrica del Examen Oral A2 for Schools de Salida"</p>	<p>durante las actividades gamificadas, proporcionando un seguimiento cualitativo de su progreso.</p> <p>Los diarios incluyen observaciones sobre las fortalezas, debilidades, lecciones aprendidas y compromisos de mejora.</p>	<p>través de actividades gamificadas para mejorar la expresión oral a través de la mejora de la "gramática y vocabulario" de nuestro grupo de estudio.</p> <p>La gamificación incentivó el interés de los estudiantes, para un mejor aprendizaje sobre la problemática abordada (expresión oral).</p>	<p>válido según la cultura y el país y posee sus propias características. Adecuación de vocabulario, flexibilidad, control gramatical. Como también formas gramaticales simples y compuestas.</p> <p>Durante esta etapa se debe mejorar el criterio de gramática y vocabulario para obtener el objetivo general.</p>	<p>realizado en clase. Posteriormente, se formuló un cuestionario y se recopilaron las respuestas de los estudiantes. Toda esta información se contrastó con la Rúbrica del Examen Oral A2 de Salida y con el desarrollo de las actividades gamificadas.</p> <p>En esta fase, se diseñaron actividades que permitieron a los estudiantes familiarizarse con la gamificación y mejorar su gramática y vocabulario.</p>
--	---	---	--	---	--	---

<p>Pronunciación</p>	<p>Para evaluar la dimensión pronunciación, se utilizó la Rúbrica del Examen Oral A2 Key for Schools de Entrada y de Salida, Con esto se quería lograr medir la claridad y corrección de la pronunciación en inglés de los participantes.</p> <p>La Rúbrica del Examen Oral A2 Key for Schools evalúa esta dimensión en base a: control de características fonológicas e inteligibilidad.</p>	<p>El Cuestionario recopiló las percepciones y opiniones de los estudiantes sobre la mejora de su pronunciación en inglés antes y después de participar en actividades gamificadas.</p> <p>Respecto a la pronunciación, la pregunta que se planteó estuvo relacionada con las actividades gamificadas y la mejora de la pronunciación. De esta manera, ellos pudieron reconocer la importancia de mejorar su pronunciación mediante la estrategia didáctica de gamificación. En</p>	<p>En la dimensión pronunciación, los docentes planifican sesiones gamificadas para mejorar la expresión oral teniendo en cuenta la pronunciación de diferentes palabras</p> <p>Respecto a la dimensión pronunciación, el diario de campo fue utilizado para documentar observaciones sobre la claridad y correcta pronunciación en inglés de los estudiantes participantes en las actividades gamificadas.</p>	<p>Los docentes brindaron sesiones de clase en que los estudiantes mejoren su pronunciación de acuerdo a la estrategia didáctica gamificación.</p> <p>Los estudiantes reconocieron la importancia de la pronunciación para mejorar la expresión oral en las diferentes sesiones de aprendizaje.</p> <p>Hubo algunas discrepancias menores en la percepción de los estudiantes sobre su progreso en pronunciación.</p> <p>Algunos estudiantes percibieron menos mejoras en comparación con la</p>	<p>Según Cambridge Assessment English (2020), la evaluación de la pronunciación es esencial para determinar la competencia comunicativa de los estudiantes.</p> <p>Comprende la “inteligibilidad, características fonológicas, acento y entonación” en la pronunciación.</p>	<p>En esta dimensión, se reconoció la importancia de la pronunciación para la mejora de la expresión oral, la cual se reflejó en las sesiones de clases gamificadas. Para ello, se observó y registró lo realizado en clase en el diario de campo. Posteriormente, se formuló un cuestionario y se recopilaron las respuestas de los estudiantes.</p> <p>En este criterio la docente evalúa la entonación y la inteligibilidad lo cual evidencia la mejora de la expresión oral en los estudiantes. Del mismo modo, se realizó una presentación oral sobre su presentación personal.</p>
-----------------------------	---	---	---	--	--	--

		base a esto, la mayoría de las respuestas fueron positivas.		Rúbrica del Examen Oral A2 for Schools .		
--	--	---	--	--	--	--

<p>Comunicación Interactiva</p>	<p>Para evaluar la dimensión “comunicación interactiva” se utilizó la Rúbrica del Examen Oral A2 Key for Schools de Entrada y de Salida en base a: intercambios de conversación y el número de indicaciones o ayuda.</p> <p>En esta dimensión, se valora la capacidad del estudiante para interactuar efectivamente en una conversación en inglés.</p>	<p>El Cuestionario recopiló las percepciones y opiniones de los estudiantes sobre el progreso de su comunicación interactiva en inglés antes y después de participar en actividades gamificadas.</p> <p>Respecto a la dimensión comunicación interactiva, las preguntas que se plantearon estuvieron relacionadas a los trabajos de interacción grupal y su impacto en la mejora de la expresión oral y</p>	<p>Respecto a la dimensión “comunicación interactiva” el diario de campo fue utilizado para documentar observaciones sobre la capacidad del estudiante para interactuar efectivamente en una conversación en inglés</p>	<p>Los docentes organizaron actividades que propiciaron el desarrollo de la estrategia didáctica y la mejora de los elementos de la expresión oral.</p> <p>Los estudiantes interactuaron cumpliendo roles de hablantes y oyentes.</p>	<p>El Currículo Nacional de Educación Básica Regular (2016) tiene como prioridad desarrollar el enfoque comunicativo con el propósito de mejorar la expresión oral en el área de Inglés. Por ello, mejorar la expresión oral en inglés de estudiantes de segundo de secundaria resulta de interés para la investigación.</p> <p>Según Cambridge Assessment English (2020) La Comunicación interactiva se sustenta en el desarrollo de la interacción que se pone en práctica al reaccionar a diferentes estímulos.</p>	<p>La interacción frecuente en inglés dentro de un ambiente de juego permitió a los estudiantes desarrollar sus habilidades de comunicación en contextos reales.</p> <p>Para lograr esto, se observó y registró lo realizado en clase. Posteriormente, se formuló un cuestionario de preguntas recopilando las respuestas de los estudiantes y se aplicó la Rúbrica del Examen Oral A2 Key for Schools que evaluar la expresión oral en tres dimensiones: gramática vocabulario, pronunciación y comunicación interactiva</p>
--	--	---	---	---	--	---

		aprendizaje del idioma inglés.				Las coincidencias incluyen la enseñanza de los docentes y el énfasis en la importancia de la mejora de la expresión oral mediante la estrategia didáctica gamificación.
--	--	--------------------------------	--	--	--	---