

NOMBRE DEL TRABAJO

**TESIS ID LECCA Y UCHARICO - CORREC
CIÓN 2 TURNITIN.docx**

AUTOR

Fatima Lecca

RECUENTO DE PALABRAS

14631 Words

RECUENTO DE CARACTERES

81783 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

90 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

1.9MB

FECHA DE ENTREGA

Dec 26, 2023 9:20 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

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

5 **ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA MONTERRICO**

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE



**GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN INGLÉS EN LOS
ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIA**

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

LECCA CANO, Fátima del Carmen

UCHARICO MAMANI, Kifer Frank

ASESOR:

Mg. Ysea Volcán, William Enrique

Lima, diciembre de 2023

RESUMEN

En el Perú, la asignatura del idioma inglés es de suma importancia en escuelas públicas del nivel secundario. El Ministerio de Educación proporciona lineamientos bajo un énfasis comunicativo en la educación del idioma inglés, no obstante, evidencia poco uso sobre modelos pedagógicos en las sesiones formativas de las instituciones educativas nacionales.

La presente investigación buscó mejorar la habilidad oral implementando la Gamificación como modelo educativo en los educandos de segundo de secundaria sección D del colegio Madre Admirable del distrito de San Luis. El estudio cualitativo abarca la línea de Innovación Educativa con diseño investigación acción. En la recopilación de información se aplicó el examen oral de Cambridge A2 Key for Schools. Se obtuvo como resultado que los educandos del segundo año D de secundaria del colegio Madre Admirable mejoran la expresión oral en inglés mediante la Gamificación.

Palabras claves: Gamificación, enfoque comunicativo, expresión oral, inglés, nivel secundaria.

ABSTRACT

In Peru, the English signature is of great importance in secondary public schools level. The Ministry of Education provides guidelines under a communicative emphasis on English education, however, there is little use of innovative pedagogical models on formative sessions in national educational institutions.

This research tried to enhance oral skills by implementing Gamification as a pedagogical model in second year section D high school students in Madre Admirable located in San Luis district. The qualitative study covers the line of Educational Innovation with action-research method. The Cambridge A2 Key for Schools speaking test was used to collect information. The findings of the research show that high school students of the second-year section D at the Madre Admirable improve their oral expression in English through Gamification.

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 porque gracias a ella soy una persona fuerte ya que ella es mi fuente de inspiración. A mi padre Fernando, que, a pesar de la distancia, me proporciono soporte emocional y absoluto. A mi menor hermano Cristians, con su comprensión y aliento. A Ángel Rivera, por darle brillo a mi vida.

Fátima Lecca

Agradezco ¹ el apoyo constante y soporte emocional de mi familia que durante estos años y especialmente en esta última y gran etapa de mi carrera. Una mención especial a mi mascota que en estos años de carrera me acompañó en las amanecidas y que lamentablemente falleció y no pudo ver el desenlace de esta historia. RIP Happy I love you.

Kifer Ucharico

| | |
|------------------------------------------------------------------------|----|
| INTRODUCCIÓN | 7 |
| Planteamiento y justificación del problema investigación acción | 9 |
| Motivaciones para llevar a cabo la investigación-acción..... | 14 |
| Aportes a la práctica educativa | 15 |
| CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO | 16 |
| 1.1. Bases teóricas | 20 |
| 1.1.1 Gamificación | 20 |
| 1.1.2 Expresión oral en inglés | 26 |
| 1.1.3 La gamificación y la expresión oral en inglés | 30 |
| CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO | 32 |
| 2.1 Diseño, tipo y nivel de la investigación..... | 32 |
| 2.2 Población y muestra | 33 |
| 2.3 Plan de acción..... | 35 |
| 2.4 Técnicas e instrumentos | 41 |
| CAPÍTULO III: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS | 44 |
| 3.1 Diagnóstico..... | 44 |
| 3.2 Desarrollo del plan de acción | 46 |
| Conclusiones..... | 52 |
| REFERENCIAS | 53 |
| ANEXOS | 59 |

1 Índice de tablas

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabla 1 Horario del taller de reforzamiento de inglés | 82 |
| Tabla 2 Población de la muestra de estudio..... | 82 |
| 1 Tabla 3 Common European Framework of References (CEFR).. | 82 |
| Tabla 4 Criterios y bandas para evaluar la expresión oral según A2 key for school. | 83 |
| 1 Tabla 5 Diagnóstico de la competencia “Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera” en el año académico 2023”. | 84 |
| Tabla 6 Diagnóstico de la competencia “Lee diversos tipos de texto en inglés como lengua extranjera” en el año académico 2023”. | 85 |
| Tabla 7 Diagnóstico de la competencia “Escribe diversos tipos de texto en inglés como lengua extranjera” en el año académico 2023”. | 86 |
| Tabla 8 Contenido de las sesiones gamificadas..... | 87 |
| Tabla 9 Recurso: Acuerdos de las sesiones gamificadas. | 88 |
| Tabla 10 Elementos propios y sociales.. | 88 |
| Tabla 11 Resultados de la prueba diagnóstica de entrada y salida, A2 Key for Schools. | 88 |

Índice de figuras

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 1 Resultados de Cambridge ⁴ A2 key for schools speaking test - Niveles de logro - Prueba de entrada - Resultados..... | 89 |
| Figura 2 Resultados de Cambridge ⁴ A2 key for schools speaking test - Niveles de logro - Prueba de salida - Resultados. | 89 |
| Figura 3 Comparación de los niveles de logro ¹ de la prueba de entrada y salida.. | 90 |

INTRODUCCIÓN

El inglés es una lengua global de comunicación y el idioma más utilizado 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 el idioma para entender el contenido diverso que nos brinda la 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 la lengua inglesa. No obstante, solo el 26% de usuarios de la red hablan este idioma.

Comunicarse en inglés es necesario para convivir en una sociedad civilizada para estar conectados y a la vanguardia de los últimos acontecimientos en la ciencia y tecnología que nos orienten como civilización a perseguir el desarrollo del mundo. Para Silva (2023) el protagonismo que ha ido adquiriendo el inglés a nivel mundial en los tiempos de globalización que vivimos manifiesta 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 instrucción de los docentes y métodos de enseñanza en colaboración con organismos privados y estatales. Por consiguiente, se persigue mejorar la educación en el inglés, por medio en capacitaciones y respaldo a quienes enseñan el idioma.

¹ El Currículo Nacional de la Educación Básica (2016) determina tres competencias en la enseñanza del inglés en las instituciones educativas: ³ 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).

Al aplicar la evaluación oral de Cambridge A2 Key for Schools ⁴³ se evidencia un bajo nivel en inglés de la competencia ³³ oral de los educandos de segundo de secundaria "D" en el colegio Madre Admirable. Es posible que, la norma promulgada por el ejecutivo del Perú en el que permitía a los alumnos aprobar el año escolar sin haber alcanzado las competencias mínimas del grado sea uno de los factores en estos resultados. Por lo expuesto anteriormente, este proyecto ³⁷ tiene como propósito fortalecer la habilidad oral de comunicarse en inglés con la gamificación como modelo pedagógico utilizando estrategias y diversas actividades bajo el fundamento de lo que concierne la gamificación para en la mejoría cognitiva de los educandos.

46 Planteamiento y justificación del problema investigación acción

La lengua extranjera inglés tiene una gran demanda en el mundo porque muchas empresas requieren personal que tenga manejo de la habilidad comunicativa en esta lengua. Este idioma tiene gran influencia en el ámbito profesional y educativo puesto que una persona que se comunica en el idioma 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 como la gamificación que desarrollen la habilidad oral de esta lengua.

En efecto, se proyecta aplicar dentro del 2° grado “D” de ¹ secundaria de la Institución Educativa Madre Admirable en San Luis el modelo pedagógico llamado gamificación que contiene las siguientes fases: ¹ comprensión del público objetivo y al contexto, definición de los objetivos de aprendizaje, estructura de la experiencia, identificación de los recursos y aplicación de los elementos gamificados para fortalecer ⁴⁹ la habilidad de hablar en inglés.

En la institución educativa Madre Admirable, las autoridades del colegio están dispuestas a respaldar la ejecución del proyecto y proporcionar los recursos físicos necesarios en la creación de medios lúdicos utilizados en las secuencias didácticas y se dispone de acceso a internet, así como también una sala equipada con un proyector con herramientas tecnológicas a disposición.

Molina Garcia (2020) recopiló información documental sobre el modelo pedagógico gamificación donde los resultados del estudio concluyen que la gamificación potencia la adquisición del idioma extranjero inglés en sus cuatro capacidades (listening, speaking, writing y reading). Esto se logra a través del juego, que es inherente al ser

humano, y por medio del cual se inicia captando la atención del estudiante para posteriormente involucrarse activamente en la clase de inglés.

En el contexto peruano, la asignatura del inglés se imparte como lengua extranjera dado que no es utilizado con frecuencia como medio de comunicación. Esto implica que su uso es reducido fuera de las aulas de clase por lo tanto se propone su uso en un enfoque más comunicativo dentro de las horas programadas de la asignatura escolar del idioma.

El idioma inglés es enseñado en las aulas de educación secundaria como curso oficial impartiendo clases dos horas pedagógicas semanales, pero a pesar de los esfuerzos resulta insuficiente lograr las metas propuestas considerando factores como el exceso de alumnos, profesores no capacitados y pocas horas pedagógicas. En la I.E Madre Admirable que pertenece a la UGEL N°7 de Lima Metropolitana en el distrito del Agustino, la asignatura escolar del idioma inglés es impartida un día por semana en jornadas en dos horas pedagógicas.

El organismo internacional British Council (2015) menciona lo siguiente: “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). Ello refleja el pensamiento internacional sobre contexto de la educación de la asignatura de inglés siendo los colegios públicos donde se concentra la mayor deficiencia.

Diversos estudios nacionales también mencionan esta problemática tal como el realizado por García et al. (2019) quienes señalan que los educandos de inglés provenientes de la educación pública en el país poseen un bajo desempeño en su

capacidad oral. El Ministerio de Educación manifiesta que los educandos en las instituciones estatales al término de concluir la secundaria egresan en su mayoría con un nivel elemental, bajo o nulo. Este panorama muestra una vez más el nivel bajo de inglés que se adquiere en los colegios públicos.

¹⁹ La competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera es de relevancia para los egresados de secundaria. En ese sentido, el grupo tesista considera el modelo pedagógico gamificación como una propuesta innovadora ante la necesidad de lograr mejores y diferentes resultados ⁶ en la comunicación oral en inglés en los educandos de segundo año D de secundaria del colegio Madre Admirable, además, resulta viable realizar el estudio como un taller de reforzamiento en las tardes de los miércoles y viernes del segundo bimestre y tercer bimestre del presente año.

Según Laines (2015) la competencia oral de una lengua extranjera comprende el manejo de la comprensión como expresión oral y expone una actividad de gamificación: Los “Juegos Dramáticos” en el cual los estudiantes son libres de inventar, crear e improvisar a partir de pautas o personajes que son escogidos con antelación. Esta actividad demanda la comprensión de diferentes textos y situaciones comunicativas orales motivando la creatividad, espontaneidad, interpretación, reflexión y escucha activa.

La implicancia de la competencia comunicativa en los juegos dramáticos es reflejada en que los estudiantes se expresen eficazmente en diferentes contextos lo que da como consecuencia la creación de distintas situaciones comunicativas orales en inglés.

Este proyecto es viable debido a la facilidad de la gamificación para contemplar numerosas formas de dinamizar la educación en inglés a través recursos lúdicos propios, creativos, innovadores y tecnológicos que se centran en la motivación e interacción de los estudiantes los cuales son de utilidad en la secuencia didáctica del grupo investigador.

El estudio es significativo porque se aplica en los educandos de segundo de secundaria, quienes están iniciando la educación secundaria en una Institución educativa nacional. El trabajo será de utilidad para recopilar información acerca del logro de competencia oral del idioma inglés de los educandos que sirva en posteriores estudios. Por lo expuesto, este proyecto contribuye no solo a la mejora de la práctica docente del grupo tesista sino también a sus habilidades de maestro investigador.

La línea de estudio es innovación y didáctica a través del diseño investigación-acción. La problemática aborda cómo mejorar la expresión oral en los educandos de segundo año D del colegio Madre Admirable. Con esto en consideración, el equipo de investigación sostiene la pregunta:

¿Cómo la gamificación mejora la expresión oral del inglés de los estudiantes de segundo año sección “D” de secundaria de la I.E. Madre Admirable del distrito de San Luis?

Objetivos

Objetivo General

Mejorar la expresión oral del inglés mediante la aplicación del modelo pedagógico basado en la gamificación en estudiantes de segundo año sección “D” de secundaria de la I.E. Madre Admirable.

Objetivos Específicos

1. Desarrollar la expresión oral en inglés a través de la comprensión del público objetivo y contexto en los estudiantes de segundo año sección "D" de secundaria de la I.E Madre Admirable.
2. Desarrollar la expresión oral en inglés a través de la definición de objetivos de aprendizaje en los estudiantes de segundo año sección "D" de secundaria de la I.E Madre Admirable.
3. Desarrollar la expresión oral en inglés a través de la estructuración de la experiencia en los estudiantes de segundo año sección "D" de secundaria de la I.E Madre Admirable.
4. Desarrollar la expresión oral en inglés a través de la identificación de los recursos gamificados en los estudiantes de segundo año sección "D" de secundaria de la I.E Madre Admirable.
5. Desarrollar la expresión oral en inglés a través de la aplicación de los recursos de gamificación en los estudiantes de segundo año sección "D" de secundaria de la I.E Madre Admirable.
6. Desarrollar la expresión oral en inglés a través de la recopilación de la retroalimentación en los estudiantes de segundo año sección "D" de secundaria de la I.E Madre Admirable.
7. Desarrollar la expresión oral en inglés a través de la aplicación de recompensas en los estudiantes de segundo año sección "D" de secundaria de la I.E Madre Admirable.

Motivaciones para llevar a cabo la investigación-acción

1 El Currículo Nacional de Educación Básica Regular tiene como enfoque desarrollar la habilidad oral al culminar la secundaria en el curso de inglés. 31 Por ende, la principal motivación de este proyecto de investigación es que los educandos del segundo de secundaria sección "D" del colegio Madre Admirable logren interactuar en inglés en diferentes escenarios.

En el primer bimestre del año académico se realizó una evaluación diagnóstica general de la asignatura de inglés después se aplicó un pre-test del examen oral Cambridge A2 Key for Schools en el segundo bimestre para comprobar el nivel de oralidad el cual evidenció que los educandos de segundo año sección "D" tienen dificultades para comunicarse en inglés como idioma extranjero.

El modelo pedagógico llamado gamificación es una herramienta pedagógica valiosa que enfrenta las dificultades en la oralidad en la lengua del inglés, especialmente dentro del contexto educativo específico como el del colegio Madre Admirable. Según Barrios (2023), la gamificación es importante para reforzar la competencia comunicativa de un idioma, ya que facilita integrar el conocimiento y el aumento del vocabulario de manera didáctica, creando motivación y un clima positivo en el aula de clase. Barrios menciona que, los educandos son principales partícipes de la adquisición de sus conocimientos, asumiendo roles activos y enfrentando desafíos comunicativos de manera lúdica en la gamificación.

Aportes a la práctica educativa

El estudio determina los fundamentos esenciales en el enfoque pedagógico denominado gamificación. Se estiman las fases en la implementación de este enfoque para diseñar un plan de acción. Además, se toman en consideración los estándares de evaluación de la expresión oral definidos por Cambridge para el nivel A2, que abarcan aspectos como "Gramática y Vocabulario", "Pronunciación" e "Interacción Comunicativa". Los criterios promueven y respaldan el mejoramiento de la oralidad (speaking), que está estrechamente relacionada con las demás habilidades lingüísticas, como la escucha, la lectura y la escritura (listening, reading y writing).

El estudio tiene como diseño la investigación acción. 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 problemáticas y permitió conocer los aspectos positivos y negativos de los estudiantes aplicando el modelo pedagógico gamificación para la mejora de la habilidad de expresión oral.

Finalmente, en términos educativos, la gamificación influye positivamente en la oralidad en inglés, la cual a su vez tiene un efecto innovador además de elevar la seguridad del educando en la interacción oral en otro idioma en diferentes contextos de la vida cotidiana.

1 CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

Para propósitos de la investigación se recolectó información de estudios primarios y secundarios que brindaron fuentes de gran utilidad para ampliar el conocimiento sobre la gamificación en la mejoría de oralidad del inglés.

Antecedentes internacionales

De igual forma, Cruz et al. (2021) en su investigación tienen como objetivo mejorar la capacidad de la expresión oral en el área de inglés con estudiantes de sexto grado de primaria. El estudio es cualitativo de tipo Investigación Acción Participante (IAP) donde se evidenciaron herramientas como el cuestionario y el diario de campo.

Se muestran similitudes con el presente estudio, en razón de que el objetivo es fortalecer en la oralidad idioma inglés. Entre las diferencias con el presente proyecto está la población de estudio, Cruz et al. tiene como población a estudiantes de primaria y nuestro trabajo contempla a estudiantes de secundaria como eje de la investigación

A nivel internacional, Jiménez y Gómez (2020) en su tesis para optar el grado de licenciado en Educación en la ciudad de Bogotá, tienen como propósito el fortalecimiento de la fluidez oral a través de la implementación de la gamificación con la contribución de un juego didáctico. La investigación tiene la intención de fomentar el uso del idioma inglés con espontaneidad en torno a la interacción social.

El estudio de Jiménez y Gómez demuestra semejanzas con el estudio, puesto que se implementa la “Gamificación” para promover el fortalecimiento oral y permitir que la educación en inglés se transforme en un proceso significativo. Sin embargo, su población de estudio son estudiantes de primaria y en el estudio de gamificación la población está enfocada en los educandos de secundaria.

Morales (2020) en su tesis tuvo como objetivo analizar la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje del vocabulario inglés. Entre las semejanzas con esta investigación está que ambos estudios se dirigen a estudiantes de segundo de secundaria, pero difiere con el de diseño investigación bibliográfica. Además, otra diferencia está en que Morales busca mejorar el vocabulario, sin embargo, en nuestro proyecto se busca mejorar la expresión oral.

Valencia y Velásquez (2021) emplea la investigación acción con el propósito de mejorar el aprendizaje de vocabulario en inglés a través de actividades de gamificación. La investigación posee un enfoque cualitativo. En cuanto a las semejanzas está que se utilizaron instrumentos de recopilación de datos como el examen diagnóstico, cuestionarios y diarios de campo. Una diferencia que se puede distinguir es la población de estudio. Valencia y Velásquez tienen como población a estudiantes del nivel primaria y este estudio se enfoca a educandos de nivel secundario.

Villalobos et. al (2021), en su estudio tuvo como objetivo identificar cómo la gamificación fortalece la habilidad de la expresión oral. Entre las semejanzas con esta investigación está que es cualitativo y de investigación-acción y que mejora la oralidad en inglés. Se difiere que su población de estudio es de primaria mientras que este estudio tiene como población a estudiantes de secundaria.

Antecedentes Nacionales

Bernaola et al (2018) en su estudio tienen como propósito implementar el uso de plataformas educativas para brindar a los estudiantes mayor autonomía sobre su aprendizaje en el idioma inglés y mejorar su participación en situaciones comunicativas. Las semejanzas con el estudio es que se indaga mejorar la oralidad de los estudiantes. Ambos estudios fueron aplicados en nivel secundaria. En lo que respecta a las diferencias, el fin de nuestro estudio es demostrar la mejoría en la expresión oral mediante la consideración por un enfoque metodológico diferente.

Delgado y Lazo (2022) aplicaron la gamificación con el objetivo de mejorar la producción escrita en 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 el aprendizaje del idioma inglés a causa de la pandemia y la educación a distancia. Respecto a las semejanzas, la investigación es cualitativa y de investigación acción. Una de las diferencias es que el modelo pedagógico se aplica en el nivel primario y esta investigación se implementa en el nivel secundario.

Honorio (2020) en su trabajo de investigación incentiva la participación de los estudiantes a través de la herramienta "Mentimeter" en el proceso de su aprendizaje en el idioma inglés. Una semejanza es la aplicación de la gamificación para impulsar la habilidad comunicativa de estudiantes con un nivel de inglés básico. Una diferencia es que en esta investigación se buscó aprovechar en realización de secuencias didácticas no virtuales.

Iquise y Rivera (2020) en su investigación sobre la importancia de la gamificación en el aprendizaje tienen como objetivo demostrar la relevancia de la gamificación en la

mejora de la expresión oral en idioma inglés. Una de semejanzas es que comparten el mismo enfoque cualitativo y tienen el mismo objetivo el cual es mejorar la oralidad del inglés. Respecto a las diferencias, la técnica utilizada es el análisis documental y se enfocaron en la recopilación sistemática de fuentes primarias y secundarias. En contraparte, en este estudio se empleó un examen de entrada y salida para identificar el logro de la competencia oral mediante una rúbrica y un cuestionario.

Orihuela (2019) en su trabajo de investigación para optar por el grado académico de bachiller en educación en Lima, Perú demuestra similitudes con el presente proyecto de investigación porque utiliza el enfoque cualitativo y explica el efecto de la gamificación para mejorar las habilidades orales. Por otro lado, entre las diferencias se evidencia que Orihuela tiene como población a ³estudiantes de un centro de idiomas en Lima y este estudio comprende a los educandos de secundaria de una institución pública.

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. Es un modelo pedagógico de importancia en el ámbito educativo porque proporcionan la ejecución de actividades atractivas y añade nuevos conocimientos a los educandos.

Los educadores tienen como propósito buscar modelos educativos que logren el objetivo de la secuencia didáctica y aumenten lo aprendido. La gamificación implica la implementación de elementos lúdicos propios como la competición, los triunfos y las recompensas, con el fin de estimular el aprendizaje o la productividad. Al incorporar dinámicas divertidas y desafiantes, la gamificación aprovecha la naturaleza intrínseca del ser humano de buscar recompensas y superar obstáculos, generando así resultados positivos en la conducta y la consecución de objetivos.

De acuerdo con Kapp (2012) la gamificación utiliza mecanismos enfocados en el juego y entendimiento lúdico para fomentar el aprendizaje y el razonamiento de problemas. Por ende, este enfoque tiene gran relevancia para el aprendizaje en vista de que incrementa la participación y eleva la motivación en nuevos conocimientos.

De igual modo, Villalustre y Del Moral (2015) afirman que la gamificación ofrece medios para la realización de actividades lúdicas que transmitan

emociones positivas como la motivación y la superación, y repercuten en la percepción del progreso.

La definición de gamificación implementada en el aula de clases ha alcanzado un vital protagonismo en vista de que se enfoca en el aprendizaje lúdico del estudiante mientras alcanza objetivos planteados en cada actividad gamificada, utilizando el propio razonamiento e incentivando la motivación por el aprendizaje significativo.

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 de juegos y la inclusión de elementos de juego en contextos ajenos al juego.

Elementos de la gamificación

Kapp (2012) sostiene que los juegos poseen elementos importantes para su desarrollo en una sesión de aprendizaje, tomando en consideración que estos elementos deben ser complementados uno por el otro y que se debe desarrollar una correlación entre todos estos criterios. Estos elementos son: jugadores, objetivos, reglas, tiempo, recompensas, retroalimentación y repetición.

Jugadores: Son los protagonistas en la adquisición de nuevos conocimientos

Objetivos: Son las metas trazadas o resultados esperados por los jugadores, lo cual los demanda a mantener su concentración y atención.

Reglas: Son normas que conlleva que el jugador respeta para la obtención de los objetivos.

Tiempo: Es un elemento importante debido a que permite analizar el razonamiento lógico y analítico del jugador en la actividad lúdica.

Recompensas: Son medallas, puntos, premios que son considerados importantes para el desarrollo de la motivación y el logro del objetivo.

Retroalimentación: Es la retroalimentación que orienta al jugador a entender si sus acciones se encuentran en un buen progreso.

Repetición: Es un mecanismo relevante porque posibilita que el jugador cometa errores para así incentivar su don estratégico y analítico efectuando su exploración en el aprendizaje.

1 Gamificación en el aprendizaje del idioma inglés

Es un modelo pedagógico que potencia la adquisición del inglés por medio de la incorporación de actividades gamificadas. Esto genera como el resultado de despertar el interés y motivación en los educandos para aprender el idioma extranjero. 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.

Del mismo modo, Kapp (2012) citado por Orihuela (2019) afirma que la gamificación como “un mecanismo de enseñanza”, el cual, al efectuar el uso de diferentes juegos, lograr atraer la atención del estudiante, fomentan su aprendizaje y monitorean el proceso de aprendizaje.

Fases de la gamificación

Huang y Soman (2013) nombran cinco fases para llevar a cabo el modelo pedagógico de gamificación: comprensión al público objetivo y el contexto, definición de los objetivos de aprendizaje, estructura de la experiencia, identificación de recursos y por último la aplicación de este.

a. Comprensión al público objetivo y el contexto

Huang y (2013) subrayan que en esta etapa es fundamental comprender las particularidades de los estudiantes, ya que una nueva experiencia pedagógica debe tener en cuenta las preferencias y desafíos de la audiencia a la que se aplicará el modelo. Asimismo, 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. ¹ Definición de los objetivos de aprendizaje

Huang y Soman (2013) destacan la importancia de que el docente establezca un o más propósitos al concluir el programa de aprendizaje. Aunque es factible plantear múltiples objetivos simultáneamente, es crucial que el docente identifique cuáles de ellos serán los principales en el programa. De esta manera, permite plantear objetivos claros y viables para las actividades planificadas y sus propósitos ⁸ a corto y mediano y largo plazo.

Definición de los objetivos de aprendizaje implica establecer las metas del estudio en la gamificación. Para lograrlo, se planificaron nueve sesiones que se centraron en la identificación de vocabulario y principalmente en el desarrollo de la capacidad oral en inglés en las actividades de gamificación. Estas sesiones de aprendizaje se basaron en la programación anual y en las unidades didácticas I y II y el examen de Cambridge A2 for Schools, teniendo en consideración las necesidades del grupo estudiantil de segundo año sección D de secundaria en cuanto a su aprendizaje. Las actividades de aprendizaje se extendieron desde el 30 de junio hasta el 1 de septiembre del actual año, teniendo dos horas pedagógicas por cada clase en un taller de reforzamiento de inglés.

c. ²⁹ Estructura de la experiencia

Según Huang y Soman (2013) en esta etapa se lleva a cabo una cuidadosa consideración y reflexión sobre las actividades, sus estrategias y los niveles de complejidad asociados. Esto se debe a que cada actividad debe presentar un desafío progresivo para mantener la atención de los educandos. Las primeras actividades deben poseer un nivel mínimo de complejidad, ya que una dificultad excesiva podría resultar en aburrimiento y estrés.

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 al fortalecimiento de la habilidad de comunicarse en inglés. En esta secuencia didáctica de gamificación los

educandos explican la secuencia de desarrollo de las sesiones basadas en la temática de competencias en equipo. Se establecen los equipos, las instrucciones de las competencias, la adquisición de logros y los desafíos, tanto en grupo como individualmente.

Durante la implementación del modelo pedagógico, se pudo observar que los estudiantes demostraron motivación, interés y compromiso a medida que avanzaban en los niveles de las competencias. Al finalizar cada clase, los profesores registran los puntos obtenidos por cada grupo de estudiantes, lo cual les permite a ellos ver su progreso en relación a la competencia comunicativa del idioma y la destreza en las competencias en una tabla de clasificación.

d. Identificación de recursos

Huang y Soman (2013) dice que en esta etapa se aplica el sistema de reglas y recompensas y la retroalimentación, siendo este último criterio de suma relevancia pues permite que el estudiante analiza 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 las normas, los puntos, la retroalimentación y los temas de aprendizaje plasmados en las diferentes competencias. Los tesistas supervisan de manera constante estos elementos para asegurar la obtención adecuada de puntos y la reducción de puntos negativos, además de supervisar el avance de los estudiantes a través de las competencias.

e. Aplicación de elementos de gamificación

De acuerdo con Huang y Soman (2013) en esta fase se aplican dos tipos de elementos: elementos propios y sociales. Los elementos propios refieren a las recompensas que el estudiante logra en el alcance de su objetivo. Por otro lado, los elementos sociales son la tabla de posición para saber quién es el estudiante que encabeza generando competitividad con los demás estudiantes.

En la educación basada en la gamificación, se incorporan mecánicas de juego o componentes similares a los juegos, los cuales se pueden categorizar en dos grupos distintos. Los elementos intrínsecos son aquellos que posibilitan que el estudiante evalúe su propio avance basado en los puntos acumulados y los niveles alcanzados durante su participación individual en las clases, lo que constituye una forma de competencia personal. Los elementos sociales posibilitan que los educandos logren interactuar con otros participantes, compitiendo y comparando su progreso con el de sus compañeros.

1.1.2 Expresión oral en inglés

Es la habilidad humana para comunicarse mediante el habla. De acuerdo con el Currículo Nacional de Educación Básica Regular (2016) la competencia oral es la acción de interactuar entre uno o más miembros en la que se transmiten mensajes, emociones e ideas. En el Currículo Nacional de la Educación Básica Regular (2016) la competencia “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.

Criterios de la expresión oral en inglés según Cambridge

Según Cambridge Assessment English (2020) en el examen de Cambridge A2 Key for Schools se requieren cuatro criterios específicos los cuales son **Grammar and Vocabulary**, **“Pronunciation”** y **“Interactive Communication”** para estimar el grado de la habilidad de comunicarse en inglés por lo que se detalla lo siguiente:

a. Gramática y Vocabulario

i. Adecuación de vocabulario

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

ii. 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.

iii. Control gramatical

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

iv. 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 variedad de palabras, formas gramaticales, frases fijas y colocaciones.

b. Pronunciación

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

i. Inteligibilidad

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

ii. 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 interactiva en “desarrollo de la interacción, inicio y respuesta, respuesta e incitación y apoyo.

i. 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.

i. Inicio y respuesta

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

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

ii. 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 donde un candidato ayuda al otro candidato, por ejemplo, en decir la palabra que está buscando durante la conversación o actividad de discusión o ayudarle a desarrollar una idea.

iii. 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 la adquisición del inglés, se convierte en una herramienta educativa efectiva que cambia la forma en que los educandos se involucran en el aprendizaje del idioma. La implementación de elementos como la competencia, los logros y las recompensas, no solo motiva a los estudiantes, sino que también crea 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 activa y fomentando la superación personal. La estructura de recompensas y logros incentiva a los educandos 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 y 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 habilidad comunicativa 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.

CAPITULO II: MARCO METODOLÓGICO

Este trabajo de investigación surge a consecuencia de comunicarse en inglés en los educandos de segundo de secundaria sección “D” de la Institución Educativa Madre Admirable. Ricardo y Martínez (2018) mencionan que la habilidad de hablar en inglés sólo se desempeña en un contexto de comunicación real.

El grupo tesista considera la aplicación del modelo educativo gamificación para desarrollar la comunicación oral en inglés puesto que en Currículo Nacional de Educación Básica Regular se pone énfasis en el enfoque comunicativo. En el perfil de egreso del estudiante se menciona lo siguiente, “el estudiante se comunica en lengua extranjera en inglés como lengua extranjera de manera asertiva y responsable para interactuar con otras personas en diversos contextos y con distintos propósitos” (MINEDU, 2016, p.16).

2.1 Diseño, tipo y nivel de la investigación

El estudio se centra en la línea de Innovación y Didáctica dentro de la modalidad de Innovación Educativa con Intervención Pedagógica. Según Tejada (2020) esta línea busca “resolver problemas pedagógicos aplicando un modelo pedagógico, tecnología o recurso, como alternativa de solución interviniendo en la realidad educativa para modificarla” (p. 15).

Este trabajo se realiza siguiendo un enfoque cualitativo aplicando la investigación-acción. 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 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.

El tipo de investigación tiene como propósito la participación de todos los involucrados. En efecto, se considera a los docentes como principales actores en la recopilación de información. La investigación acción posee intervención pedagógica que brinda soluciones a problemas que nacen dentro de una institución educativa con la implementación de un recurso educativo o modelo pedagógico. La finalidad de este modelo de Investigación es mejorar las debilidades en el centro educativo para así, poder enfocarse en las necesidades de desarrollo de la comunicación oral en grupo estudiantil de nivel secundaria.

El enfoque es cualitativo el cual profundiza el análisis y recolección de datos no numéricos, por el contrario, se realizan interrogantes y se plantean hipótesis en todo el proceso de recopilación de información. Por otro lado, se presenta un trabajo más flexible.

2.2 Población y muestra

Debido a dos años de confinamiento, la habilidad de comunicarse en inglés se ha visto perjudicada, por lo tanto, se busca poder fortalecerla y mejorarla con la aplicación de la gamificación.

La población del estudio consiste en los educandos del segundo año de educación secundaria de la Institución Educativa Madre Admirable, ubicada en San Luis, perteneciente a la UGEL N°7 de Lima Metropolitana, en quienes se centra la investigación. La muestra de estudio son los educandos de segundo año sección "D" que está conformado por 29 personas, donde 16 son varones y 14 son mujeres en quienes, a través de la gamificación, se busca fortalecer el habla en inglés. Esta muestra fue seleccionada debido al nivel deficiente en la competencia oral en inglés, la poca

exposición ante el idioma, pocas horas de estudio semanales en clases y el uso de metodologías tradicionales de enseñanza.

Es por esta razón, que la gamificación como propuesta pedagógica representará una nueva forma de aprender más didáctica que facilitará la adquisición de vocabulario y el desarrollo de la oralidad en inglés.

La ejecución de las experiencias de aprendizajes del proyecto de tesis se realizó desde 30 de junio al 1 de septiembre del 2023. Las clases se impartieron en el horario de 3 a 4:30 pm los miércoles y viernes de cada semana fuera del horario escolar (tabla 1) como taller de reforzamiento de inglés en coordinación con los directivos de la I.E Madre Admirable.

La población de este estudio de investigación fueron los educandos que cursan el segundo año de educación secundaria en la Institución Educativa Madre Admirable. Por otra parte, la muestra del estudio son los 29 estudiantes del segundo año de secundaria D, quienes oscilan entre los 13 y 14 años de edad (Tabla 2). Es importante mencionar que solo se tomó en cuenta a 23 personas de las 29 porque cinco de ellos no asistían a clases por temas personales y de indisciplina.

1 Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas

Es un estándar global que destaca debido a su capacidad de describir y categorizar las aptitudes lingüísticas en varios niveles, desde el Nivel A1, que representa un conocimiento elemental en una lengua, hasta el Nivel C2, que denota un dominio avanzado del idioma. Cada nivel de esta escala se divide en dos subniveles, creando así tres categorías principales: Usuario básico, que engloba los niveles A1 y A2; Usuario independiente, que comprende los niveles B1 y B2; y Usuario competente, que involucra los niveles C1 y C2.

1 Cambridge assessment English y el MCER

La contribución de Cambridge fue significativa en la elaboración del Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER). Los exámenes de Cambridge están diseñados para medir las cuatro habilidades lingüísticas: escucha, comprensión lectora, comunicación oral y expresión escrita.

2.3 Plan de acción

El estudio utilizó las etapas de la gamificación con el propósito de potenciar la habilidad oral en inglés de los educandos pertenecientes al segundo grado de secundaria D de la Institución Educativa Madre Admirable. Estas fases son: Comprensión del público objetivo y el contexto, Definición de los objetivos, Estructuración la experiencia, Identificación de recursos y Aplicación de elementos gamificados. Las fases mencionadas previamente están unidas a un objetivo específico para cada una, así como también el contenido, recursos, actividades, estrategias y el tiempo en el que se desarrolló la intervención pedagógica; tal y como se muestra específicamente en el cuadro de Plan de Acción (Anexo 5)

Para el análisis de los datos, el grupo optó por utilizar el enfoque de triangulación de datos, el cual requiere que los métodos empleados en la observación o interpretación sean cualitativos para permitir comparaciones significativas. Siguiendo esta línea, Denzin y Lincoln (2018) enfatizan que la triangulación de datos cualitativos es una estrategia esencial en los estudios cualitativos, que implica la recopilación y análisis de información desde diferentes fuentes o métodos para lograr la fiabilidad de los logros de la investigación. El equipo de investigación empleó tres herramientas diferentes: una rúbrica, un cuestionario y diarios de campo.

Se utilizó una matriz de análisis que permitió una evaluación continua de los datos. Esto permitió determinar el impacto del modelo pedagógico gamificación respecto a el desarrollo y desenvolvimiento de ellos educandos de segundo año D del colegio Madre Admirable en situaciones comunicativas orales en inglés.

Durante la etapa de ¹ comprensión del público objetivo y contexto, se documentó el grado de avance en el ámbito del idioma inglés. Del mismo modo, durante el desarrollo de las clases se notó la dificultad en la expresión oral en la evaluación de entrada oral A2 KEY Cambridge for schools (Anexo 6).

El instrumento del diario de campo (Anexo 8) demostró que la técnica de observación de las sesiones de aprendizaje plasmadas en base a la gamificación y la mejora de la expresión oral en inglés recopila detalles sobre el participación, comprensión y nivel de atención e interés en el desarrollo del modelo pedagógico, etc.

Por último, en las clases y la aplicación de la evaluación de salida oral de A2 KEY Cambridge for schools, se analizó la repercusión significativa del modelo pedagógico en relación con la expresión oral mediante el cuestionario de preguntas. (Anexo 9). En

relación a la fase de objetivos de aprendizaje se presentó como finalidad la mejora de los resultados de la prueba entrada oral (Anexo 6) mediante el modelo pedagógico gamificación considerando los temas brindados en este diagnóstico.

Otro objetivo fue reflexionar acerca de las estrategias en el modelo de gamificación para la mejora de la expresión oral en el idioma inglés por lo que el diario de campo (Anexo 8) favoreció en indagar acerca de las estrategias de mejora en cada sesión de aprendizaje y el cuestionario de preguntas (Anexo 9) permitió conocer acerca de las opiniones de los estudiantes en base al modelo de gamificación y el desarrollo de su habilidad oral en el aprendizaje del idioma inglés.⁴⁵ En estructuración de la experiencia, la prueba de entrada oral (Anexo 6) delimitó los posibles temas a trabajar en las sesiones de aprendizaje del taller de reforzamiento sobre expresión oral en inglés con el propósito de tener en cuenta un orden determinado y lógico.

En esta fase Huang y Soman (2013) mencionan que para obtener una motivación activa por parte de los estudiantes se considera evaluar un nivel mínimo de complejidad en las etapas de gamificación indicadas. En ese sentido, los diarios de campo (Anexo 8) permiten registrar la cantidad de participación de los estudiantes para analizar el nivel de motivación y una de las preguntas del cuestionario (Anexo 9) estuvo enfocada en las dificultades de los estudiantes.

En la fase de identificación de recursos se brindaron reglas en las actividades las cuales tenían una temática de competencias siguiendo el modelo pedagógico "gamificación". Las realizaciones de las reglas fueron redactadas en el diario de campo (anexo 8) y el entendimiento de los estudiantes se colocó en una pregunta del cuestionario "¿Recibiste de forma clara las reglas de las actividades? En consecuencia,

cada adecuada ejecución de cada fase del modelo pedagógico permitió la mejora de la expresión oral en el idioma inglés. (Anexo 6). En cuanto a la implementación de los componentes de la gamificación, el equipo de tesis tomó en cuenta la elaboración de una tabla de calificaciones para definir el sistema de puntuación.

El logro de puntos tiene un registro en el diario de campo (Anexo 8), para comprender la opinión de los estudiantes se registró la siguiente pregunta en el cuestionario: ¿Consideran que la tabla de clasificación te ayudó a ver tus logros continuos? Al culminar la aplicación del estudio se implementó una prueba de salida oral para verificar la hipótesis.

1. Comprensión del público objetivo y el contexto

Se realizó un análisis detallado de los participantes de la investigación revelando que el grupo estudiantil del segundo año de secundaria sección "D" de la Institución Educativa Madre Admirable estaba compuesto por 23 personas, que oscilan entre los 13 y 14 años de edad. Los educandos estaban regresando a la educación totalmente presencial esto debido a que llevaron el primer año de secundaria de forma semipresencial. Es relevante destacar que, en el año 2022, la población de los estudiantes del primer grado sección D que precede a los que cursan el segundo grado sección D. Actualmente, era parcialmente distinta puesto que al iniciar el año escolar la institución educativa reorganiza la lista de estudiantes de todas las secciones por norma educativa.

Con el objetivo de evaluar el rendimiento académico de los educandos de segundo grado D de secundaria de la Institución Educativa Madre Admirable en la asignatura de inglés, se consideraron tanto una prueba diagnóstica general del aula del

curso de inglés que se toma a inicio del año escolar, así como los registros auxiliar y oficial correspondientes al primer bimestre del año 2023. Esto se hizo con el objetivo de recopilar información sobre el desenvolvimiento estudiantil y determinar cómo han progresado en sus habilidades en el idioma.

25 **Definición de los objetivos de aprendizaje**

La segunda etapa de la Gamificación implica establecer los objetivos de aprendizaje. Para lograrlo, se planificaron nueve sesiones que se centraron en la identificación de vocabulario y principalmente en el ejercicio de situaciones de interacción oral en los estudiantes mediante actividades de gamificación. Estas sesiones de aprendizaje se basaron en la programación anual y en las unidades didácticas I y II y el examen de Cambridge A2 for Schools, teniendo en consideración las necesidades de la muestra de estudio y los pilares de la Gamificación. Las clases se ejecutaron del 30 de junio al 1 de septiembre del año 2023. La duración de las sesiones de reforzamiento de inglés fueron de 90 minutos por cada clase.

Estructuración de la experiencia

El uso de la gamificación en el estudio permite organizar y secuenciar las actividades planificadas, garantizando de esta manera el cumplimiento de los objetivos vinculados al progreso de la comunicación oral en inglés. En esta sesión de clase gamificada, los docentes explican la secuencia de desarrollo de las sesiones basadas en la temática de competencias en equipo.

Se establecen los equipos, las instrucciones de las competencias, la obtención de puntajes y los desafíos de las actividades gamificadas, tanto en grupo como individualmente.

Durante la implementación del modelo pedagógico, se pudo observar que los estudiantes demostraron motivación, interés y compromiso a medida que avanzaban en los niveles de las competencias. Al finalizar cada clase, los profesores registran los puntos obtenidos por cada grupo de estudiantes, lo cual les permite a ellos ver su progreso en relación a la competencia comunicativa del idioma y la destreza en las competencias en una ¹ tabla de clasificación.

Identificación de recursos

Los medios más significativos utilizados en las sesiones de aprendizaje incluyen las normas, los puntos, la retroalimentación y los temas de aprendizaje plasmados en las diferentes competencias. Los tesisas supervisan de manera constante estos elementos para asegurar la obtención adecuada de puntos y la reducción de puntos negativos, además de supervisar el avance de los estudiantes a través de las competencias que les permitían superar niveles de dificultad en su aprendizaje del idioma. Durante el proceso de cada actividad, los estudiantes recibían retroalimentación para que pudieran analizar sus errores y descubrir áreas. En la tabla 9 se detalla información sobre los acuerdos y los criterios de puntaje.

¹ **Aplicación de elementos de gamificación**

En la educación basada en la gamificación, se incorporan mecánicas de juego o componentes similares a los juegos, los cuales se pueden categorizar en dos grupos distintos. Los elementos intrínsecos son aquellos que posibilitan que el estudiante evalúe su propio avance basado en los puntos acumulados y los niveles alcanzados durante su participación individual en las clases, lo que constituye una forma de competencia personal. Desde otra perspectiva, los elementos sociales facilitan a los jugadores o

estudiantes interactuar con otros participantes, compitiendo y comparando su progreso con el de sus compañeros a través de una tabla de clasificación y un ranking, lo que se conoce como una forma de competencia interactiva. Estos indicadores específicos se encuentran detallados en la tabla 10.

2.4 Técnicas e instrumentos

Se llevaron a cabo registros escritos diarios y se aplicaron escalas de evaluación utilizando la técnica de observación directa. Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) esta técnica implica la descripción detallada del entorno de investigación y de las situaciones o individuos involucrados. Además, se utilizaron herramientas específicas para la recopilación de datos, como un examen diagnóstico (pre y post prueba). La elección de estos instrumentos se justificó debido a que la observación nos permitirá vigilar de manera cercana el desarrollo y avance de los estudiantes en relación con su mejoría en la comunicación oral

Examen diagnóstico (salida y entrada)

La evaluación diagnóstica tiene como propósito proporcionar datos sobre el nivel de la habilidad oral de los educandos del nivel secundaria del colegio Madre Admirable. Esta evaluación se administró en el mes de julio a un grupo de 23 alumnos de la clase de segundo de secundaria de la sección "D" durante la semana 5 del segundo bimestre. El instrumento utilizado se tomó de Cambridge Assessment English, específicamente del A2 key for schools desarrollado por la Universidad de Cambridge para estudiantes de colegios a fin de examinar la oralidad del inglés.

Rúbrica

El examen oral A2 key for schools de Cambridge comprende tres criterios individuales: Gramática y vocabulario, pronunciación, comunicación interactiva. Las escalas de calificación de A2 Key for Schools se fragmentan 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 para lo que los candidatos deben demostrar en cada nivel. El examen A2 key for schools está al nivel A2 del MCER y los descriptores para la banda 3 y 5 generalmente indican un rendimiento de al menos el nivel A2.

Diario de campo

Su uso se justifica en la recopilación de información relevante para la investigación. La elección de este instrumento se basa en su aptitud para documentar el avance de los educandos durante las sesiones enfocadas en la habilidad "Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera". De esta manera, se pretende ajustar las etapas del modelo pedagógico con el objetivo de fomentar la destreza oral.

Este instrumento consta de dos secciones principales: la primera incluye detalles como el área, la fecha, el modelo pedagógico utilizado, el número de estudiantes, el tema y el objetivo de la sesión. La segunda sección contiene la secuencia didáctica, las estrategias empleadas, las metas alcanzadas, las áreas de desarrollo identificadas y actividades a seguir para mejorar.

Cuestionario

El objetivo de esta herramienta es organizar la información vinculada a cómo los estudiantes perciben y se desempeñan en las fases de la gamificación, con la finalidad de mejorar las capacidades en comunicación verbal en inglés.

Desde la perspectiva de los tesistas, el cuestionario representa una valiosa fuente de datos al permitir que los educandos brinden su percepciones y opiniones sobre las clases del taller de ingles en donde se aplicó la gamificación, incluyendo su nivel de motivación, logros alcanzados y obstáculos enfrentados.

El cuestionario comprende un total de 11 preguntas, y en el instrumento se proporciona un título y una instrucción para que los estudiantes respondan a las preguntas planteadas.

10 CAPÍTULO III: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

3.1 Diagnóstico

La gamificación requiere, en su etapa inicial, una comprensión profunda de la audiencia y el entorno en el que se aplicará. Para satisfacer este requerimiento, se realizó un análisis de la prueba diagnóstica correspondiente al primer bimestre del año 2023 aplicada a los educandos de segundo año de secundaria.

En las tres competencias del idioma se evidencia, en la tabla 5, que corresponde a "Se comunicó oralmente en inglés como lengua extranjera", el 27.5 % de los educandos se encuentra en el nivel de logro inicio, el 34.5 % en proceso y el 20.7 % en logrado. Por otro lado, en la tabla 6, relacionada con "Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera", el 13.8 % de los educandos se encuentra en el nivel de logro inicio, el 34.4 % en proceso, el 41.4 % en logrado y el 10.4 % en destacado. Mientras tanto, en la tabla 7, referente a "Escribe diversos textos en inglés como lengua extranjera", el 16 % está en inicio, el 29 % en proceso y el 14 % en logrado.

Tabla 5.

Diagnóstico académico de la competencia "Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera" en el año escolar 2023"

| | | | | |
|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|---------|-----------|
| Competencia | • Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera. | | | |
| Capacidades | <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral en inglés. • Infiere e interpreta información del texto oral en inglés. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente en inglés con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral en inglés. | | | |
| Desempeños | <ul style="list-style-type: none"> • Recupera información explícita en los textos orales que escucha en inglés, en situaciones comunicativas con vocabulario conocido. • Deduce información y señala las características de personas y objetos, así como el significado de palabras y expresiones básicas en textos orales de estructura simple en inglés. • Adapta el texto oral a una situación comunicativa cotidiana. • Emplea gestos y movimientos para enfatizar lo que dice usando pronunciación clara; se apoya en material concreto. • Participa en situaciones comunicativas cotidianas en las que alterna los roles de hablante y oyente, para preguntar y responder en inglés con vocabulario conocido; recurre a normas de cortesía. • Opina en inglés sobre lo comprendido del texto oral e indica lo que le gustó a través de ilustraciones y recursos no verbales. | | | |
| Nivel de logro | EN INICIO | EN PROCESO | LOGRADO | DESTACADO |
| Escala literal | C | B | A | AD |
| N.º de estudiantes | 8 | 10 | 6 | 5 |
| Porcentaje | 27.5 | 34.5 | 20.7 | 17.3 |

Tabla 6.

Diagnóstico académico de la competencia “Lee diversos tipos de texto en inglés como lengua extranjera” en el año escolar 2023”

| | | | | |
|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|---------|-----------|
| Competencia | <ul style="list-style-type: none"> Lee diversos tipos de texto en inglés como lengua extranjera. | | | |
| Capacidad | <ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto escrito en inglés. Infiere e interpreta información del texto en inglés. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto en inglés. | | | |
| Desempeño | <ul style="list-style-type: none"> Identifica información explícita que es claramente distinguible de otra y que se encuentra en lugares evidentes como título. Deduce características de personajes, animales, objetos y lugares, a partir de indicios como ilustraciones y palabras conocidas. Opina en inglés de manera oral o mediante ilustraciones o recursos no verbales sobre el contenido de los textos. | | | |
| Nivel de logro | EN INICIO | EN PROCESO | LOGRADO | DESTACADO |
| Escala literal | C | B | A | AD |
| N.º de estudiantes | 4 | 10 | 12 | 3 |
| Porcentaje | 13.8 | 34.4 | 41.4 | 10.4 |

Tabla 7.

Diagnóstico académico de la competencia “Escribe diversos tipos de texto en inglés como lengua extranjera” en el año escolar 2023”

| | | | | |
|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|---------|-----------|
| Competencia | <ul style="list-style-type: none"> Escribe diversos tipos de texto en inglés como lengua extranjera. | | | |
| Capacidad | <ul style="list-style-type: none"> Adecúa el texto en inglés a la situación comunicativa. Organiza y desarrolla las ideas en inglés de forma coherente y cohesionada Utiliza convenciones del lenguaje escrito en inglés de forma pertinente. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito en inglés. | | | |
| Desempeño | <ul style="list-style-type: none"> Escribe oraciones sencillas en inglés utilizando vocabulario de uso frecuente. Desarrolla sus ideas en torno a un tema con vocabulario sencillo y así como el uso de ilustraciones para contribuir al sentido de la oración. Emplea algunas convenciones del lenguaje escrito como recursos ortográficos básicos (el punto y la mayúscula). Reflexiona sobre las palabras que escribe en inglés, verificando el uso de palabras con el fin de mejorarlo. | | | |
| Nivel de logro | EN INICIO | EN PROCESO | LOGRADO | DESTACADO |
| Escala literal | C | B | A | AD |
| N.º de estudiantes | 5 | 9 | 11 | 4 |
| Porcentaje | 16 | 29 | 41 | 14 |

La evaluación inicial a través de la prueba diagnóstica ofreció información crucial para analizar las aptitudes en el inglés de los educandos de segundo año D. Esta información orientó el inicio de la investigación, enfocándose en la competencia de expresión oral. Como consecuencia de este análisis, surge la siguiente interrogante. ¿La implementación del modelo pedagógico de gamificación mejora la habilidad de expresión oral en inglés de los estudiantes del segundo año de secundaria en la I.E. Madre Admirable?

1 3.2 Desarrollo del plan de acción

El equipo decidió emplear la estrategia de triangulación de datos que demanda que los métodos utilizados en la observación sean de naturaleza cualitativa para facilitar comparaciones significativas. Siguiendo esta línea, Denzin y Lincoln (2018) enfatizan que la triangulación de datos cualitativos es una táctica fundamental en los estudios cualitativos, involucrando el análisis y recopilación de datos desde diversas fuentes o mediante distintos métodos para lograr la validez de la investigación.

Para analizar los datos cualitativos recolectados en el estudio, el equipo de investigación utilizó tres herramientas distintas: una rúbrica para evaluar las pruebas orales iniciales y finales, diarios de campo y un cuestionario. Cada una de estas herramientas se complementó con una matriz de análisis que permitió realizar una evaluación continua de los datos. Esto posibilitó determinar el impacto de la gamificación en la mejora de la expresión oral en inglés de los educandos del segundo año, sección D, en la Institución Educativa Madre Admirable.

Durante el desarrollo de las clases se notó la dificultad en la expresión oral en la evaluación de entrada oral A2 KEY Cambridge for schools (Anexo 6). El instrumento del diario de campo (Anexo 8) demostró que la técnica de observación de las sesiones de aprendizaje plasmadas en base a la gamificación y la mejora de la expresión oral en inglés recopila detalles sobre el participación, comprensión y nivel de atención e interés en el desarrollo del modelo pedagógico, etc.

Por último, en las clases y la aplicación de la evaluación de salida oral de A2 KEY Cambridge for schools, se analizó la repercusión significativa del modelo pedagógico en relación con la expresión oral mediante el cuestionario de preguntas. (Anexo 9).

En relación a la fase de objetivos de aprendizaje se presentó como finalidad la mejora de los resultados de la prueba entrada oral (Anexo 6) mediante el modelo pedagógico gamificación considerando los temas brindados en este diagnóstico. Otro objetivo fue reflexionar acerca de las estrategias en el modelo de gamificación para la mejora de la expresión oral en el idioma inglés por lo que el diario de campo (Anexo 8) favoreció en indagar acerca de las estrategias de mejora en cada sesión de aprendizaje y el cuestionario de preguntas (Anexo 9) permitió conocer acerca de las opiniones de los estudiantes en base al modelo de gamificación y el desarrollo de su habilidad oral en el aprendizaje del idioma inglés.

En estructuración de la experiencia, la prueba de entrada oral (Anexo 6) delimitó los posibles temas a trabajar en las sesiones de aprendizaje del taller de reforzamiento sobre expresión oral en inglés con el propósito de tener en cuenta un orden determinado y lógico.

En esta fase Huang y Soman (2013) mencionan que para obtener una motivación activa por parte de los estudiantes se considera evaluar un nivel mínimo de complejidad en las etapas de gamificación indicadas. En ese sentido, los diarios de campo (Anexo 8) permiten registrar la cantidad de participación de los estudiantes para analizar el nivel de motivación y una de las preguntas del cuestionario (Anexo 9) estuvo enfocada en las dificultades de los estudiantes.

En el proceso de identificación de recursos, se establecieron reglas para las actividades relacionadas con la temática de competencias, siguiendo el modelo pedagógico de gamificación. Las realizaciones de las reglas fueron redactadas en el diario de campo (anexo 8) y el entendimiento de los estudiantes se colocó en una

pregunta del cuestionario “¿Recibiste de forma clara las reglas de las actividades? En consecuencia, cada adecuada ejecución de cada fase del modelo pedagógico permitió la mejora de la expresión oral en el idioma inglés. (Anexo 6)

En cuanto a la implementación de los elementos gamificados, el equipo de tesis tomó en cuenta una tabla de calificaciones para definir el sistema de puntuación. El logro de puntos tiene un registro en el diario de campo (Anexo 8), para comprender la opinión de los estudiantes se registró la siguiente pregunta en el cuestionario: ¿Consideran que la tabla de clasificación te ayudó a ver tus logros continuos? Al finalizar las fases de la gamificación se tomó el examen oral de salida para verificar la hipótesis de acción.

En la tabla 11 se presenta los resultados dos momentos distintos del examen oral Cambridge A2 Key for Schools: antes y después ¹ de la implementación del modelo pedagógico de gamificación. Se contempla que el 73.9% ²⁶ de los educandos de segundo año de secundaria se encontraban en la categoría de inicio, mientras que el 26.1% estaban en proceso, y no hubo personas ubicadas en las categorías de logro previsto o logro destacado.

Tras la implementación del modelo gamificación, los estudiantes en inicio constituyen el 4.4%, aquellos en proceso representan el 30.4%, mientras que el logro previsto abarca el 60.8%, y el logro destacado es del 4.4%.

Tabla 11.

Puntajes de la prueba diagnóstica de entrada y salida, A2 Key Cambridge for Schools.

| Pruebas | | Entrada | | Salida | |
|------------------|-----------|----------|------------|----------|------------|
| Niveles de logro | Intervalo | Cantidad | Porcentaje | Cantidad | Porcentaje |
| Inicio | 0.1 | 17 | 73.9 | 1 | 4.4 |
| Proceso | 2, 3 | 6 | 26.1 | 7 | 30.4 |
| Logro previsto | 4 | 0 | 0 | 14 | 60.8 |
| Logro destacado | 5 | 0 | 0 | 1 | 4.4 |

Las descripciones del nivel de logro en torno a la mejora de la expresión oral en inglés y los resultados se encuentran en la matriz de análisis de la prueba diagnóstica entrada y salida (Anexo 08).

A continuación, se redacta la información obtenida por la rúbrica.

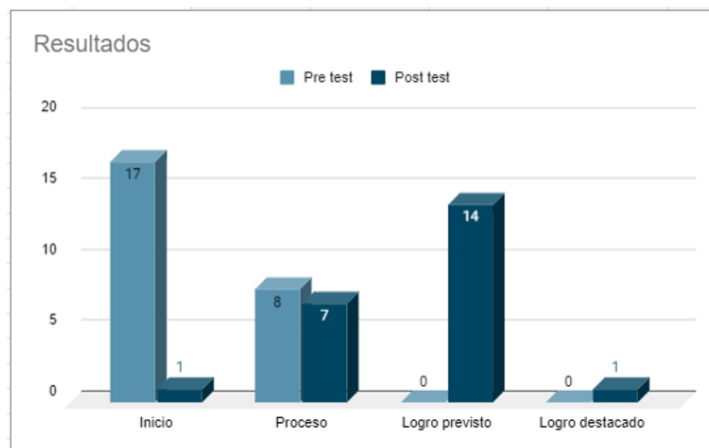
En la figura 1, al referirnos a la evaluación inicial de expresión oral en inglés, 17 estudiantes enfrentan desafíos en los aspectos ¹ de gramática y vocabulario, pronunciación, y comunicación interactiva, ubicándose en inicio, mientras que 6 estudiantes están en proceso.



En la figura 2, al referirnos a la evaluación final de expresión oral en inglés se demuestra una significativa mejoría en el cual 1 educando esta en logro destacado, 14 estudiantes en logro previsto, 7 educandos en proceso y uno en inicio.



En la figura 3 se compara los resultados del examen diagnóstico de entrada y salida.



Todas estas mejoras se relacionan también con lo observado en las diversas sesiones de aprendizaje encontradas en la matriz de análisis de los diarios de campo N° 1, 2 y 3 (Anexo 7), se evidencia la práctica en la expresión oral en inglés del tema específico en los estudiantes de segundo de secundaria mediante actividades de gamificación.

En la Sesión N°1, los estudiantes identificaron y compartieron su información personal a través de una presentación oral, ganando diez puntos cada uno por su participación. En la Sesión N°2, se consiguió que casi todos los educandos mencionaran a los miembros de su familia con los que conviven mediante un juego de mesa, reconociendo ¹ la pronunciación de cada uno de ellos. Finalmente, en la Sesión N°3, se logró que casi todos los educandos contestaran preguntas sobre su rutina diaria poniendo en práctica vocabulario adquirido.

El cuestionario (Anexo 9) desarrollado por los estudiantes a través de una hoja entregada en la finalización del taller de reforzamiento de expresión oral responden a los resultados positivos durante la aplicación del modelo pedagógico gamificación porque los estudiantes mencionan que las actividades gamificadas y el trabajo en equipos por medio de competencias causó mayor interacción y participación activa. Por otro lado, los educandos afirman que las actividades de gamificación influyeron positivamente en ellos, ya que percibieron una mejora notable en su habilidad oral en inglés, reflejada en la prueba final con un avance significativo. Esto indica que los estudiantes lograron potenciar su competencia oral por medio de la incorporación de experiencias de gamificación en clase.

Conclusiones

Durante y en la conclusión del trabajo de investigación, los tesistas toman en consideración las siguientes conclusiones.

En la fase de comprensión del público objetivo y el contexto, se aprendió a identificar el contexto y características de los estudiantes para implementar las estrategias e instrumentos que sean convenientes de acuerdo con las necesidades.

En la fase de definición de los objetivos, se seleccionaron objetivos específicos que sean alcanzables de acuerdo con el grupo de estudiantes.

En la fase de estructuración de la experiencia, se aprendió a identificar los indicadores de la aplicación del modelo gamificación y la expresión oral en inglés.

Durante la fase de identificación de recursos, se adquirió la habilidad de adaptar los elementos de la gamificación a las experiencias de aprendizaje, teniendo en cuenta las características de los educandos y el entorno social de la institución educativa.

En la fase aplicación de elementos, se integró los puntos favorables al ejecutar las actividades de gamificación en salón incrementando la motivación y el esfuerzo constante en los estudiantes en su mejora de la competencia comunicativa.

Utilizando herramientas de recopilación de datos como rúbricas, cuestionarios y diarios de campo, se llevó a cabo una reflexión sobre la función del docente durante la intervención pedagógica, identificando áreas de mejora.

En última instancia, es recomendable mantener la aplicación de modelos pedagógicos, como la gamificación porque mejoran las experiencias de aprendizaje de la asignatura de inglés, ya que esto impulsa la motivación y la autonomía en el perfeccionamiento de la habilidad oral.

REFERENCIAS

Barrios, I., Díaz, K., Rincón, M. y Morales, A. (2020). *Investigación Acción Participativa: Apuntes para la comprensión de los métodos cualitativos transformacionales*. Universidad Santo Tomás.

[https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/30213/025-ROJAS%20ok %20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/30213/025-ROJAS%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., 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 para optar por el grado de licenciado, Escuela de Educación Superior Pedagógica 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.

[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. Cambridge University Press.

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

Cruz, M. A., Dueñas, J. A. y Salcedo, H. P. (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 y Lazo. (2018). *La gamificación para mejorar la producción escrita en inglés del nivel primario*. [Tesis para optar por el grado de licenciado, Escuela de Educación Superior Pedagógica Monterrico]. https://repositorio.monterrico.edu.pe/bitstream/20.500.12905/2086/1/Tesis_ID_Delgado%20P.pdf

Denzin y Lincoln. (2018). *The Sage Handbook of Qualitative Research*. Chelsea Pearson

Hernández-Sampieri, 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. A. (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

Hsin, W. Huang Y. Soman D. (2013). A Practitioner's Guide to Gamification Of Education, Research Report Series, University of Toronto, pp. 1-26.
<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. [Trabajo de Investigación para Grado de Bachiller, San Ignacio de Loyola].
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/70441038-6f66-49e5-ae2c-ea3c1b49e31b/content>

Jiménez, D. V. y Gómez, C. 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. M. (2012). *La gamificación del aprendizaje y la instrucción: métodos y estrategias basados 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*, Universidad César Vallejo, Filial Chiclayo, 4(2), 62-69.

Loayza Maturrano, E. F. (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 del Perú (2016). *Programa Curricular de Educación Secundaria*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-secundaria.pdf>

Ministerio de Educación (2016). Currículo Nacional. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculonacional-2016-2.pdf>

Molina Garcia (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 (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* [Trabajo de Investigación para obtener el grado 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*, 23(1), 31-50.

Silva (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>

Tejada, M. (2020). *Manual de Investigaciones con fines de graduación y titulación*. Unidad de Investigación de la EESPP Monterrico. https://monterrico.edu.pe/wp-content/uploads/2022/08/Manual-Investigaciones-con-fines-de-graduacio%CC%81n-y-titulacio%CC%81n_EESPPM_2021.pdf

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%282%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 Especialización en Pedagogía para la Educación Superior, Universidad Santo Tomás]. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/37688/2021windyperez%20candreasertuche%20sergioquintero.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) DOI: 10.4018/978-1-7998-0115-3.c

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE COHERENCIA - INVESTIGACIÓN ACCIÓN

TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: Gamificación para la mejora de la expresión oral en inglés en los estudiantes del nivel secundaria.

| Autores | | Programa de Estudios | | Enfoque | | Diseño | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|
| Lecca Cano, Fátima del Camen Ucharico Mamani, Kifer Frank | | Idiomas-Inglés | | Cualitativo | | Investigación Acción | |
| Problema | Objetivo General | | Campos de Acción | Hipótesis General | | Actividades | Técnica |
| | Mejorar la expresión oral del inglés mediante la aplicación del modelo pedagógico de gamificación con estudiantes de nivel secundaria. | | | El modelo pedagógico de gamificación mejora significativamente la expresión oral del inglés de los estudiantes de nivel secundaria de la I.E. Madre Admirable | | | Observación directa |
| | Objetivos Específicos | | | Hipótesis Específicas | | | Instrumentos |
| ¿Cómo la gamificación mejora la expresión oral del inglés de los estudiantes de segundo | 1- Mejorar la expresión oral en inglés mediante la comprensión del público objetivo y contexto en los estudiantes de segundo año de secundaria de la I.E Madre Admirable | | Comprensión del público objetivo y el contexto | La comprensión del público objetivo y el contexto mejora la expresión oral de inglés en los estudiantes de segundo año de secundaria de la I.E Madre Admirable. | | Indagación y análisis del logro de la expresión oral en inglés durante las primeras sesiones del año 2022. Diagnóstico árbol de problemas y elección | Prueba de entrada y de salida oral Diarios de campo Rúbrica |

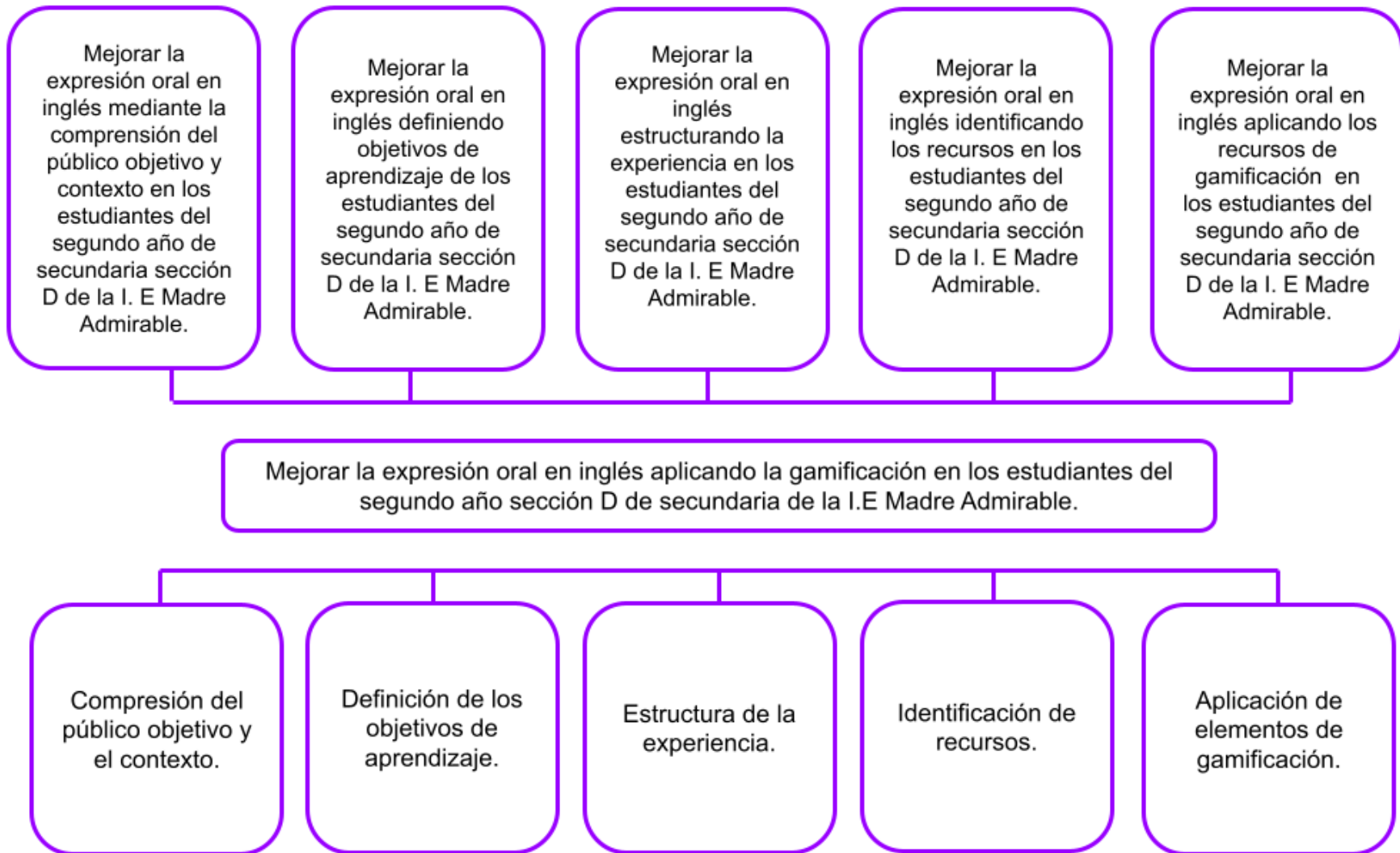
| | | | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|
| año de Nivel Secundaria de la I.E. Madre Admirable? | | | | del problema. | Cuestionario |
| | 2- Mejorar la expresión oral del inglés mediante la definición de objetivos de aprendizaje en los estudiantes de segundo año de secundaria de la I.E Madre Admirable | Definición de los objetivos de aprendizaje | La definición de objetivos de aprendizaje mejora la expresión oral de inglés en los estudiantes de segundo año de secundaria de la I.E Madre Admirable. | Elección del modelo pedagógico para aplicar en el logro del aprendizaje del vocabulario en inglés: La gamificación | Diarios de campo Rúbrica |
| | 3- Mejorar la expresión oral en inglés mediante la estructuración de la experiencia en los estudiantes de segundo año de secundaria de la I.E Madre Admirable. | Estructurar experiencia | La estructuración de la experiencia mejora la expresión oral de inglés en los estudiantes de segundo año de secundaria de la I.E Madre Admirable. | Aplicación de instrumentos de acompañamiento y evaluación de logro durante la intervención pedagógica. | Diarios de campo Rúbrica |
| 4- Mejorar la expresión oral en inglés mediante la identificación de los recursos gamificados en los estudiantes de segundo año de secundaria de la I.E Madre Admirable | Identificación de recursos | La identificación de los recursos gamificados mejora el aprendizaje del vocabulario de inglés en los estudiantes de segundo año de secundaria de la I.E Madre Admirable. | | | |

| | | | | | |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|
| | 5- Mejorar la expresión oral en inglés mediante la aplicación de los recursos de gamificación en los estudiantes de segundo año de secundaria de la I.E Madre Admirable. | Aplicación de los recursos de gamificación | La aplicación de recursos de gamificación mejora la expresión oral de inglés en los estudiantes de segundo año de secundaria de la I.E Madre Admirable. | | |
| | 6- Mejorar la expresión oral en inglés mediante la recopilación de la retroalimentación en los estudiantes de segundo año de secundaria de la I.E Madre Admirable. | Recopilación de la retroalimentación | La recopilación de la retroalimentación para la mejora de la expresión oral de inglés de los estudiantes de segundo año de secundaria de la I.E Madre Admirable. | | |
| | 7- Mejorar la expresión oral en inglés mediante la aplicación de recompensas en los estudiantes del segundo año de secundaria de la I.E Madre Admirable. | Aplicación de recompensas | La aplicación de recompensas mejora la expresión oral de inglés de los estudiantes de segundo año de secundaria de la I.E Madre Admirable. | | |

ANEXO 2: ÁRBOL DE PROBLEMAS



ANEXO 3: ÁRBOL DE OBJETIVOS



ANEXO 4: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

| Variable / Unidad de análisis | Categorías / Dimensiones | Indicadores |
|-------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Independiente: Modelo pedagógico: Gamificación | Compresión del público objetivo y el contexto | - Interpretar las habilidades de expresión oral con el análisis del registro de descripciones. |
| | Definición de los objetivos de aprendizaje | - Define objetivos específicos en sesiones gamificadas para mejorar la expresión oral en inglés. |
| | Estructura de la experiencia | - Identifica la secuencia del desarrollo de las sesiones gamificadas. |
| | Identificación de recursos | - Identifica las reglas, puntuación y niveles en las clases gamificadas en forma independiente. |
| | Identificación de recursos | - Diseña actividades de evaluación continua para la mejora de la expresión oral |
| | Recopilación de la retroalimentación | - Brinda retroalimentación efectiva en las actividades. |

| | | |
|--------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | Aplicación de recompensas | - Brinda incentivos para motivar el aprendizaje y el interés hacia las actividades |
| Dependiente: Logro de aprendizaje: Expresión oral | Elemento 1: Vocabulario y Gramática | <ul style="list-style-type: none"> - Muestra buen manejo de estructuras gramaticales simples. Utiliza variedad de vocabulario para expresarse. - Muestra suficiente control de estructuras gramaticales simples. Utiliza vocabulario apropiado para expresarse. - Muestra solo un control limitado de unas pocas estructuras gramaticales simples. Utiliza vocabulario de palabras y frases aisladas. |
| | Elemento 2: Pronunciación | <ul style="list-style-type: none"> - Es mayoritariamente inteligible y tiene cierto control de características fonológicas a nivel de expresión y palabras. - Es mayormente inteligible a pesar del control limitado de las características fonológicas. - Tiene un control muy limitado de características fonológicas y a menudo es ininteligible. |
| | Elemento 3: Comunicación interactiva | <ul style="list-style-type: none"> - Mantiene intercambios de conversación. Requiere de muy pocas indicaciones y apoyo. - Mantiene intercambios de conversación a pesar de algunas dificultades. Requiere de estímulo y apoyo. - Tiene considerables dificultades para mantener intercambios en una conversación. Requiere de indicaciones y apoyo adicional. |

ANEXO 5: PLAN DE ACCIÓN

| PLAN DE ACCIÓN | | | | | |
|------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Campo de Acción | Hipótesis de acción | Actividades | Recursos | Responsable | Cronograma |
| Fase 1: Comprensión del público objetivo y el contexto. | La comprensión del público objetivo y el contexto contribuye a la mejora de la expresión oral en los estudiantes del segundo año de secundaria de la I.E Madre Admirable | <ul style="list-style-type: none"> - Diagnóstico de la competencia se comunica en inglés como lengua extranjera. - Recojo de información en base a la prueba diagnóstica oral. | <ul style="list-style-type: none"> -Prueba diagnóstica del área de inglés inicio de año escolar 2023 -Prueba de expresión oral del examen de Cambridge A2 Key for Schools | <p>Fátima Lecca Cano</p> <p>Kifer Ucharico Mamani</p> | <p style="text-align: center;">Semana 4-6 10 al 21 de abril de 2023</p> <p style="text-align: center;">Semana 15 Viernes 30 de junio del 2023</p> |
| Fase 2: Definición de los objetivos de aprendizaje | La definición de objetivos de aprendizaje contribuye con la mejora de la expresión oral en los estudiantes del segundo año de secundaria de la I.E Madre Admirable | <p>Elaboración de las sesiones de aprendizaje con la aplicación del modelo pedagógico gamificación.</p> <p>Elaboración de diarios de</p> | <ul style="list-style-type: none"> -Planificación anual -Experiencias de aprendizajes -Sesiones de aprendizaje. | <p>Fátima Lecca Cano</p> <p>Kifer Ucharico</p> | <p style="text-align: center;">Semana 14 Del 19 al 23 de junio del 2023</p> <p style="text-align: center;">Semana 15 Del 26 al 30 de junio del</p> |

| | | | | | |
|---------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|-----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| | | campos. | -Diarios de campos | | 2023 |
| Fase 3: Estructurar experiencia | La estructuración de la experiencia contribuye a la mejora del aprendizaje de la expresión oral en inglés en los estudiantes del segundo año de secundaria de I.E Madre Admirable. | - Ejecución de las sesiones de aprendizaje con la aplicación del modelo pedagógico gamificación. - Análisis de información al instrumento diario de campo | -Sesiones de aprendizaje. -Diario de campo | Fátima Lecca Cano Kifer Ucharico | Semana 16- Semana 23 Del 03 de julio al 25 de agosto del 2023 |
| Fase 4: Identificación de recursos | El identificar los recursos contribuye a la mejora de la expresión oral en inglés en los estudiantes del segundo año de secundaria de la I.E Madre Admirable. | -Presentación de los acuerdos de convivencia, puntos a favor y en contra. -Presentación y aplicación del sistema de recompensas | -Reglas de juego -Lista de misiones | Fátima Lecca Cano Kifer Ucharico | Semana 16- Semana 23 Del 03 de julio al 25 de agosto del 2023 |

| | | | | | |
|---------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Fase 5: Aplicación de elementos gamificados.</p> | <p>La aplicación de recursos de gamificación contribuye a la mejora de la expresión oral en inglés en los estudiantes del segundo año de secundaria de la I.E Madre Admirable.</p> | <p>Aplicación de elementos sociales y elementos propios.</p> | <p>-Diploma -Monedas -Puntaje -Tabla de clasificación</p> | <p>Fátima Lecca Kifer Ucharico</p> | <p>Semana 16- Semana 23 Del 03 de julio al 25 de agosto del 2023</p> |
| <p>Fase 6: La recopilación de la retroalimentación</p> | <p>La recopilación de la retroalimentación contribuye a la mejora de la expresión oral en inglés en los estudiantes del segundo año de secundaria de la I.E Madre Admirable.</p> | <p>Recopilación de la retroalimentación Retroalimentación efectiva.</p> | <p>-Diarios de campo</p> | <p>Fátima Lecca Cano Kifer Ucharico</p> | <p>Semana 16- Semana 23 Del 03 de julio al 25 de agosto del 2023</p> |
| <p>Fase 7: Aplicación de recompensas</p> | <p>La aplicación de recompensas contribuye a la mejora de la expresión oral en inglés en los estudiantes del segundo año de secundaria de la I.E Madre Admirable.</p> | <p>Aplicación de recompensas y puntos.</p> | <p>-Puntaje -Diploma</p> | <p>Fátima Lecca Cano Kifer Ucharico</p> | <p>Semana 16- Semana 23 Del 03 de julio al 25 de agosto del 2023</p> |

ANEXO 6: PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA

Key for Schools Speaking Sample Tests

Test 1: Hobbies

Test 1

Part 1 (3-4 minutes)

Phase 1

Interlocutor

To both candidates Good morning / afternoon / evening.
Can I have your mark sheets, please?

Hand over the mark sheets to the Assessor.

I'm, and this is

To Candidate A What's your name?

To Candidate B And what's your name?

Back-up prompts

| | | |
|------------------------|-----------------------------|----------------------------------------------------|
| | B , how old are you? | |
| <i>For UK, ask</i> | Where do you come from? | Are you from (Spain, etc.)? |
| <i>For Non-UK, ask</i> | Where do you live? | Do you live in ... (name of district / town etc.)? |
| | Thank you. | |
| | A , how old are you? | |
| <i>For UK, ask</i> | Where do you come from? | Are you from (Spain, etc.)? |
| <i>For Non-UK, ask</i> | Where do you live? | Do you live in ... (name of district / town etc.)? |
| | Thank you. | |

*Phase 2***Interlocutor**

Now, let's talk about **school**.

A, what subject do you like best?

What clothes do you wear to school?

B, What time do you finish school?

What do you eat after school?

Extended Response

Now **A**, please tell me something about the homework you have to do.

Interlocutor

Now, let's talk about **home**.

B, who do you live with?

How many bedrooms are there in your house?

A, where do you watch TV at home?

What's your favourite room in your house?

Extended Response

Now, **B**, please tell me what you like doing at home.

Back-up prompts

Do you like maths?

Do you wear a uniform?

Do you finish school at 4 o'clock?

Do you eat snacks after school?

Back-up questions

Do you get a lot of homework every day?

Did you do any homework yesterday?

Do you like homework? (Why?/Why not?)

Back-up prompts

Do you live with your family?

Are there three bedrooms in your house?

Do you watch TV in the kitchen?

Do you like your bedroom?

Back-up questions

Do you like cooking?

Do you play computer games?

Did you stay at home last weekend?

Test 1

Part 2 (5-6 minutes)

Phase 1

Interlocutor

⌚ 3-4 minutes

Now, in this part of the test you are going to talk together.

Place **Part 2** booklet, open at **Task 2a**, in front of candidates.

Here are some pictures that show **different hobbies**.

Do you like these different hobbies? Say why or why not. I'll say that again.

Do you like these different hobbies? Say why or why not.

All right? Now, talk together.

Candidates

.....
⌚ Allow a minimum of 1 minute (maximum of 2 minutes) before moving on to the following questions

**Interlocutor /
Candidates**

Use as appropriate.
Ask each candidate at least one question.

Do you think ...
... playing football is fun?
... playing an instrument is difficult?
... playing computer games is boring?
... reading is interesting?
... painting/drawing is easy?

Optional prompt
Why?/Why not?

What do **you** think?

Interlocutor

So, **A**, which of these hobbies do you like best?
And you, **B**, which of these hobbies do you like best?

Thank you. (Can I have the booklet, please?) Retrieve **Part 2** booklet.

Phase 2

Interlocutor

⌚ Allow up to 2 minutes

Now, do you prefer to spend your free time alone or with other people, **B**? (Why?)

And what about you, **A**? (Do you prefer to spend your free time alone or with other people?) (Why?)

Which is more fun, playing sports or watching sports, **A**? (Why?)

And you, **B**? (Which is more fun, playing sports or watching sports?) (Why?)

Thank you. That is the end of the test.

Do you like these different hobbies?



ANEXO 7: INSTRUMENTO RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Rúbrica de evaluación del examen Cambridge A2 key for schools speaking exam pres-test.

| 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 |

| 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 Lecca Cano / Kifer Frank Ucharico Mamani |

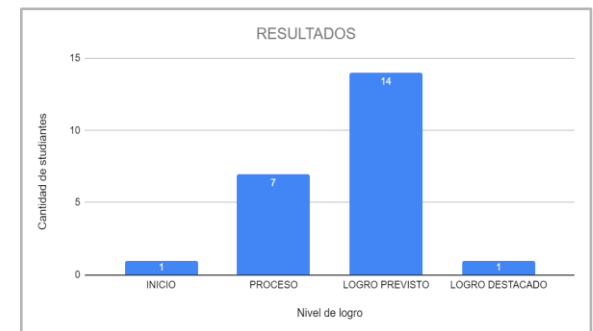


Rúbrica de evaluación del examen Cambridge A2 key for schools speaking exam post-test.

| 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 | 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 Lecca Cano / Kifer Frank Ucharico Mamani |



| 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 |

ANEXO 8: INSTRUMENTO DIARIO DE CAMPO

Título de la investigación: La gamificación para mejorar la expresión oral en inglés en los estudiantes del nivel secundaria.

Técnica: Observación.

| N° y título de sesión | Fecha | Tema | DIMENSIONES | | |
|-----------------------------------------|----------------------|----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | | Identificación de recursos | Aplicación de los elementos de la gamificación | |
| | | | INDICADOR Sistema | INDICADOR Autoelementos | INDICADOR Elemento social |
| | | | Establece las reglas, puntos y niveles en las experiencias de aprendizaje de acuerdo al modelo pedagógico gamificación con relevancia y autonomía. | Identifica el desempeño alcanzando puntaje y cumpliendo los objetivos mediante los distintos niveles con independencia. | Colabora activamente en las competencias de las experiencias de aprendizaje para alcanzar el puntaje mediante un cuadro de puntuación en el aula de clases. |
| Sesión N°1: Título: My name is _____ | 05 de julio del 2023 | Personal information | Los estudiantes alcanzaron comprender las reglas de la actividad de gamificación mediante imágenes. | Los estudiantes identificaron y mencionaron su información personal: nombres completos, edad, nacionalidad y distrito donde viven obteniendo 15 puntos individuales. | Los estudiantes alcanzaron el puntaje requerido estructurando sus respuestas con imágenes. |

| | | | | | |
|--------------------------------------------------------------------|-----------------------------|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Sesión N°2: Título: His name is/ Their names are</p> | <p>12 de julio del 2023</p> | <p>Family members</p> | <p>Se alcanzó que los estudiantes comprendan las reglas de la actividad de gamificación mediante preguntas impartidas por los docentes.</p> | <p>Los estudiantes identificaron y mencionaron a los miembros de su familia</p> | <p>Se alcanzó que siete estudiantes mediante un juego de preguntas y respuestas mencionan a los miembros de su familia al frente de la clase.</p> |
| <p>Sesión N°3: Título: What time do you eat breakfast?</p> | <p>14 de julio del 2023</p> | <p>Daily routines</p> | <p>Se alcanzó que los estudiantes identifiquen las reglas de juego de la actividad de gamificación y las exponen en voz alta.</p> | <p>Se alcanzó que la mayoría de estudiantes expresen oralmente acerca de la pregunta formulada obteniendo 10 puntos para su equipo.</p> | <p>Un estudiante menciona lo siguiente: I finish at school at 4:00 PM mientras que otro estudiante menciona el finish the school a las 2:00 PM. Se consideraron los puntajes de ambos equipos pues se evidencia motivación y entendimiento a la indicación.</p> |
| <p>Sesión N°4: Título: What clothes do you wear to school?</p> | <p>19 de julio del 2023</p> | <p>Clothes</p> | <p>Se alcanzó que los estudiantes comprendan las reglas de la actividad de gamificación mediante la repetición de estas en voz alta y se señaló una misión.</p> | <p>Se alcanzó que los representantes de los equipos presentarán una conversación de acuerdo a su vestimenta recibiendo puntaje en la tabla debido al uso correcto de la gramática y</p> | <p>Los estudiantes trabajaron en equipo y se reflejó la unión y el trabajo colaborativo ya que los miembros del equipo brindaron ánimos y palabras de aliento en una actividad gamificada.</p> |

| | | | | | |
|--------------------------------------------------------|-----------------------|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | | | vocabulario. | |
| Sesión N°5: Título: Let's talk about school | 9 de agosto del 2023 | School Subjects | Se alcanzó que los estudiantes comprendan las reglas de la actividad de gamificación mediante gestos y mímicas que los docentes brindan y se señalan 2 misiones. | Se alcanzó que los estudiantes mencionen el nombre de los cursos impartidos mediante la pregunta "What is your favorite subject"? Cada estudiante al participar solicitó sus puntos para el equipo. | Se logró que diez estudiantes participaran en el juego de preguntas de mesa obteniendo veinticinco puntos para los equipos ganadores. |
| Sesión N°6: Título: Home sweet home | 11 de agosto del 2023 | Parts of the house | Se alcanzó que los estudiantes comprendan las reglas de la actividad de gamificación mediante la lectura de estas en tono alto en imágenes. | ¿os estudiantes reconocen las partes de la casa y responden la pregunta "What is your favorite room"? Cada estudiante al participar solicitó sus puntos para el equipo. | Los estudiantes lograron leer e identificar grupalmente las partes de la casa mediante las imágenes y cuando se invitó a participar a un voluntario por grupo se reflejó el entusiasmo por parte de ellos para competir. |
| Sesión N°7: Título: What do you like doing at home? | 16 de agosto del 2023 | Hobbies | Se alcanzó que los estudiantes identifiquen las reglas de la clase y de la actividad de gamificación e identifiquen los niveles de dificultad en las misiones. | Se logró que tres grupos presentarán su conversación acerca de hobbies en diferentes contextos recibiendo puntuación para su equipo. | Los estudiantes lograron leer e 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. |
| Sesión N°8: | 18 de | Comparativ | Se alcanzó que los | Se alcanzó que una | Se alcanzó que cinco de |

| | | | | | |
|---------------------------------------------------------------------|-----------------------|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Título: Playing football is more fun than playing basketball | agosto del 2023 | es | estudiantes mencionan las reglas de la clase y de la actividad de gamificación evidenciando mejoría en su expresión oral debido a la lectura continua en el taller de reforzamiento. | tercera parte de los estudiantes presentarán una conversación comparando sus actividades favoritas por participación voluntaria obteniendo 5 puntos extras en la tabla de puntuación. | seis grupos pudieran identificar la estructura de los comparativos mediante dibujos, obteniendo dos puntos para su equipo. |
| Sesión N°9: Título: Where is the train station? | 23 de agosto del 2023 | Giving directions | Se alcanzó que los estudiantes recuerden y mencionen las reglas de la actividad de gamificación sin la ayuda de las imágenes de estas y tienen una misión. | Los estudiantes lograron culminar la misión en equipo en el periodo dado sin errores | Algunos estudiantes participaron continuamente en sus equipos con el objetivo de tener más puntaje en la tabla lo que reflejó su motivación y competitividad. |
| Sesión N°10: Review Post Test: Evaluación oral Clausura | 25 de agosto del 2023 | Clausura | | | |

Leyenda

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

ANEXO 9: INSTRUMENTO CUESTIONARIO

Nombre y apellidos: _____

Grado y sección: _____ Edad: _____ Fecha: _____

INSTRUCCIONES: Este cuestionario tiene como finalidad reconocer datos e información sobre el progreso en la competencia, se comunica oralmente en lengua extranjera en estudiantes de segundo de secundaria de la I.E Madre Admirable. Responder con sus propias palabras a las siguientes interrogantes.

| |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. ¿Cómo te sentiste en las últimas cuatro clases con la aplicación del modelo gamificación? |
| |
| 2. ¿Recibiste de manera correcta las reglas de las actividades? ¿Por qué? |
| |
| 3. ¿Cuáles crees que han sido tus dificultades para mejorar tu expresión oral en inglés? |
| |
| 4. ¿Las actividades mediante la gamificación te ayudaron a mejorar con tu expresión oral en inglés? ¿Por qué? |
| |
| 5. ¿Consideras que las recompensas te motivaron 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 ayudó la retroalimentación de los docentes en la identificación de tus logros y dificultades para la mejora de la expresión oral? |
| |
| 8. ¿Consideras que al ganar puntos y por lo tanto subir de nivel motivó a que sigas participando en las actividades de gamificación para mejorar tu expresión oral en inglés ? |
| |
| 9, ¿De qué manera te ayudó trabajar en grupo en la expresión oral en inglés? |
| |
| 10. ¿Consideras que trabajar en grupo generó un impacto positivo en tu aprendizaje? |
| |
| 11- ¿Consideras que la tabla de puntuación te ayudó en tus logros? |
| |

ANEXO 10: 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 |

1 TABLAS

Tabla 1.

Horario del taller de reforzamiento de inglés

| | | |
|-------|-------------|-------------|
| Días | Miércoles | Viernes |
| Horas | 3:00 - 4:30 | 4:00 - 4:30 |

3 **Tabla 2.**

Población de la muestra de estudio

| | | |
|---------|---------|-------|
| Varones | Mujeres | Total |
| 10 | 13 | 23 |

Tabla 3.

Common European Framework of References (CEFR)

| Level | | | General Description | Cambridge English exam |
|-------------|----|-----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| Proficient | C2 | Mastery | Highly proficient - can use English very fluently, precisely and sensitively in most contexts | Cambridge English: Proficiency |
| | C1 | Effective Operational Proficiency | Able to use English fluently and flexibly in a wide range of contexts | Cambridge English: Advanced |
| Independent | B2 | Vantage | Can use English effectively, with some fluency in a range of contexts | Cambridge English: First/ First for Schools |
| | B1 | Threshold | Can communicate essential points and ideas in familiar contexts | Cambridge English: Preliminary/ Preliminary for Schools |
| Basic | A2 | Waystage | Can communicate in English within a limited range of contexts | Cambridge English: key/key for schools Cambridge English: Flyers |
| | A1 | Breakthrough | Can communicate in basic English with help from the listeners | Cambridge English: Movers Cambridge English: Starters |

¹ Nota: Tomado de "Why is the CEFR useful for teachers and learners, Cambridge University Press, 2015.

Tabla 4.

Criterios y bandas para evaluar la expresión oral según Cambridge A2 key for school.

| 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

1 **Tabla 5.**

Diagnóstico de la competencia “Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera” en el año académico 2023”

| | | | | |
|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|---------|-----------|
| Competencia | <ul style="list-style-type: none"> Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera. | | | |
| Capacidades | <ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto oral en inglés. Infiere e interpreta información del texto oral en inglés. Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. Interactúa estratégicamente en inglés con distintos interlocutores. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral en inglés. | | | |
| Desempeños | <ul style="list-style-type: none"> Recupera información explícita en los textos orales que escucha en inglés, en situaciones comunicativas. Deduce información y señala las características de personas y objetos, así como el significado de palabras y expresiones. Adapta el texto oral a una situación comunicativa cotidiana. Emplea gestos y movimientos para enfatizar lo que dice usando pronunciación clara; se apoya en material concreto. Participa en situaciones comunicativas cotidianas en las que alterna los roles de hablante y oyente, para preguntar y responder en inglés con vocabulario conocido. Opina en inglés sobre lo comprendido del texto oral e indica lo que le gustó a través de ilustraciones y recursos no verbales. | | | |
| Nivel de logro | EN INICIO | EN PROCESO | LOGRADO | DESTACADO |
| Escala literal | C | B | A | AD |
| N.º de estudiantes | 8 | 10 | 6 | 5 |
| Porcentaje | 27.5 | 34.5 | 20.7 | 17.3 |

Tabla 6.

Diagnóstico de la competencia “Lee diversos tipos de texto en inglés como lengua extranjera” en el año académico 2023”

| | | | | |
|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|---------|-----------|
| Competencia | <ul style="list-style-type: none"> • Lee diversos tipos de texto en inglés como lengua extranjera. | | | |
| Capacidad | <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito en inglés. • Infiere e interpreta información del texto en inglés. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto en inglés. | | | |
| Desempeño | <ul style="list-style-type: none"> • Identifica información explícita que es claramente distinguible de otra y que se encuentra en lugares evidentes como título. • Deduce características de personajes, animales, objetos y lugares, a partir de indicios como ilustraciones y palabras conocidas. • Opina en inglés de manera oral o mediante ilustraciones o recursos no verbales sobre el contenido de los textos. | | | |
| Nivel de logro | EN INICIO | EN PROCESO | LOGRADO | DESTACADO |
| Escala literal | C | B | A | AD |
| N.º de estudiantes | 4 | 10 | 12 | 3 |
| Porcentaje | 13.8 | 34.4 | 41.4 | 10.4 |

Tabla 7.

Diagnóstico de la competencia “Escribe diversos tipos de texto en inglés como lengua extranjera” en el año académico 2023”

| | | | | |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|---------|-----------|
| Competencia | <ul style="list-style-type: none"> • Escribe diversos tipos de texto en inglés como lengua extranjera. | | | |
| Capacidad | <ul style="list-style-type: none"> • Adecúa el texto en inglés a la situación comunicativa. • Organiza y desarrolla las ideas en inglés de forma coherente y cohesionada • Utiliza convenciones del lenguaje escrito en inglés de forma pertinente. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito en inglés. | | | |
| Desempeño | <ul style="list-style-type: none"> • Escribe oraciones sencillas en inglés utilizando vocabulario de uso frecuente. • Desarrolla sus ideas en torno a un tema con vocabulario sencillo y así como el uso de ilustraciones para contribuir al sentido de la oración. • Emplea algunas convenciones del lenguaje escrito como recursos ortográficos básicos (el punto y la mayúscula). • Reflexiona sobre las palabras que escribe en inglés, verificando el uso de palabras con el fin de mejorarlo. | | | |
| Nivel de logro | EN INICIO | EN PROCESO | LOGRADO | DESTACADO |
| Escala literal | C | B | A | AD |
| N.º de estudiantes | 5 | 9 | 11 | 4 |
| Porcentaje | 16 | 29 | 41 | 14 |

Tabla 8.*Contenido de las sesiones gamificadas*

| N° de sesiones | Fecha de sesión | Vocabulario | Objetivos | Proceso |
|----------------|-----------------|----------------------|------------------------------------|----------------------|
| 1 | 30 de junio | Personal Information | To talk about personal information | Present and Practice |
| 2 | 5 de julio | Family | To talk about family | Present and Practice |
| 3 | 12 de julio | The time | To talk about time | Present and Practice |
| 4 | 14 de julio | Clothing | To talk about clothing | Present and Practice |
| 5 | 19 de julio | School | To talk about school | Produce and Practice |
| 6 | 16 de agosto | Sports | To talk about sports | Produce and Practice |
| 7 | 18 de agosto | Hobbies | To talk about hobbies | Present and Practice |
| 8 | 22 de agosto | Comparatives | To talk and compare | Produce and Practice |
| 9 | 25 de agosto | Directions | To talk about giving directions | Produce and Practice |

Tabla 9.

Recurso: Acuerdos de las sesiones gamificadas

| Rules | Points against |
|-----------------|----------------|
| Use of Spanish | -10 |
| Disorder | -5 |
| Leave the class | -15 |

1 **Tabla 10.**

Elementos propios y sociales

| Elementos propios | Elementos sociales |
|-------------------|------------------------|
| Niveles | Tabla de clasificación |
| Puntos | Ranking |

Tabla 11.

Resultados de la prueba diagnóstica de entrada y salida, A2 Key Cambridge for Schools.

| Pruebas | | Entrada | | Salida | |
|------------------|-----------|----------|------------|----------|------------|
| Niveles de logro | Intervalo | Cantidad | Porcentaje | Cantidad | Porcentaje |
| Inicio | 0.1 | 17 | 73.9 | 1 | 4.4 |
| Proceso | 2, 3 | 6 | 26.1 | 7 | 30.4 |
| Logro previsto | 4 | 0 | 0 | 14 | 60.8 |
| Logro destacado | 5 | 0 | 0 | 1 | 4.4 |

FIGURAS

Figura 1.

Resultados del Cambridge A2 key for schools speaking test - Niveles de logro - Prueba de entrada - Resultados.

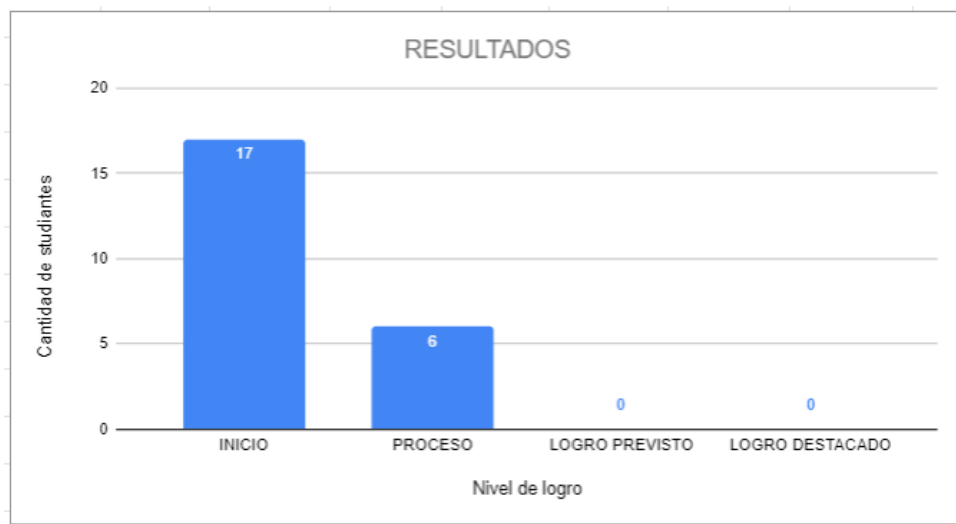
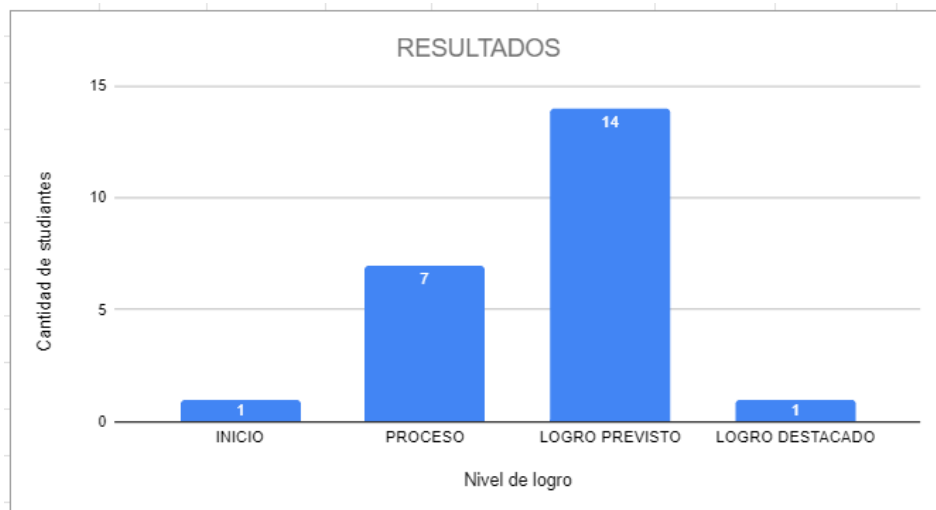


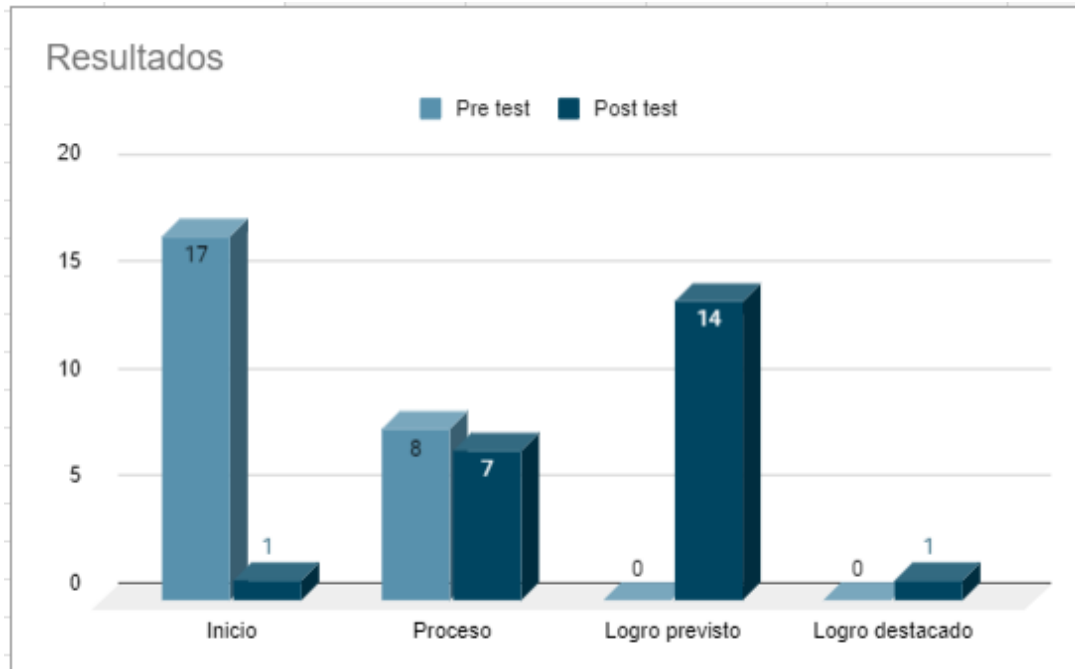
Figura 2.

Resultados del Cambridge A2 key for schools speaking test - Niveles de logro - Prueba de salida - Resultados.



45 **Figura 3.**

Comparación de los niveles de logro de la prueba de entrada y salida.



● 15% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases 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

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

| | | |
|---|-------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 1 | repositorio.monterrico.edu.pe Internet | 8% |
| 2 | repositorio.unsa.edu.pe Internet | <1% |
| 3 | repositorio.ucv.edu.pe Internet | <1% |
| 4 | Universidad Internacional de la Rioja on 2023-06-30 Submitted works | <1% |
| 5 | Universidad Privada del Norte on 2023-12-15 Submitted works | <1% |
| 6 | repositorio.unapiquitos.edu.pe Internet | <1% |
| 7 | dspace.unitru.edu.pe Internet | <1% |
| 8 | tesis.pucp.edu.pe Internet | <1% |

| | | |
|----|-------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 9 | monterrico on 2023-12-19 Submitted works | <1% |
| 10 | monterrico on 2023-12-19 Submitted works | <1% |
| 11 | monterrico on 2023-12-21 Submitted works | <1% |
| 12 | uncedu on 2023-12-15 Submitted works | <1% |
| 13 | dspace.uce.edu.ec Internet | <1% |
| 14 | Universidad Tecnologica del Peru on 2018-12-07 Submitted works | <1% |
| 15 | Universidad Cesar Vallejo on 2017-04-03 Submitted works | <1% |
| 16 | monterrico on 2023-12-19 Submitted works | <1% |
| 17 | docplayer.es Internet | <1% |
| 18 | monterrico on 2023-12-19 Submitted works | <1% |
| 19 | idoc.pub Internet | <1% |
| 20 | Universidad Internacional de la Rioja on 2021-02-18 Submitted works | <1% |

| | | |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 21 | renati.sunedu.gob.pe Internet | <1% |
| 22 | repositorio.unsch.edu.pe Internet | <1% |
| 23 | Universidad Cesar Vallejo on 2023-11-05 Submitted works | <1% |
| 24 | Universidad Nacional Santiago Antunez de Mayolo on 2023-08-26 Submitted works | <1% |
| 25 | Universidad de Nebrija on 2021-06-23 Submitted works | <1% |
| 26 | monterrico on 2023-12-20 Submitted works | <1% |
| 27 | coursehero.com Internet | <1% |
| 28 | Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2023-07-16 Submitted works | <1% |
| 29 | Universidad Internacional Isabel I de Castilla on 2021-06-10 Submitted works | <1% |
| 30 | biblioteca.unapiquitos.edu.pe Internet | <1% |
| 31 | core.ac.uk Internet | <1% |
| 32 | monterrico on 2023-12-20 Submitted works | <1% |

| | | |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 33 | monterrico on 2023-12-22 Submitted works | <1% |
| 34 | pesquisa.bvsalud.org Internet | <1% |
| 35 | repositorio.ipnm.edu.pe Internet | <1% |
| 36 | repositorio.uceva.edu.co Internet | <1% |
| 37 | repositorio.unicartagena.edu.co Internet | <1% |
| 38 | slideshare.net Internet | <1% |
| 39 | Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2023-03-31 Submitted works | <1% |
| 40 | Universidad Cesar Vallejo on 2017-11-12 Submitted works | <1% |
| 41 | monterrico on 2023-12-19 Submitted works | <1% |
| 42 | monterrico on 2023-12-19 Submitted works | <1% |
| 43 | monterrico on 2023-12-19 Submitted works | <1% |
| 44 | monterrico on 2023-12-20 Submitted works | <1% |

| | | |
|----|----------------------------------------------------|-----|
| 45 | monterrico on 2023-12-20 Submitted works | <1% |
| 46 | monterrico on 2023-12-20 Submitted works | <1% |
| 47 | monterrico on 2023-12-22 Submitted works | <1% |
| 48 | repositorio.pucesa.edu.ec Internet | <1% |
| 49 | repositorio.ulead.edu.ec Internet | <1% |
| 50 | repositorio.usmp.edu.pe Internet | <1% |
| 51 | repositorio.uta.edu.ec Internet | <1% |