

# 1A\_Ojeda\_Katia\_Educacion\_Pre grado\_Ingles\_2023

*por* KATIA OJEDA

---

**Fecha de entrega:** 04-feb-2024 09:32p.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 2286373060

**Nombre del archivo:** 1A\_Ojeda\_Katia\_Educacion\_Pregrado\_Ingles\_2023.docx (285.65K)

**Total de palabras:** 15810

**Total de caracteres:** 85535



Universidad Nacional  
**Federico Villarreal**

VICERRECTORADO DE  
INVESTIGACIÓN

## FACULTAD DE EDUCACIÓN

LA GAMIFICACIÓN <sup>2</sup> Y EL APRENDIZAJE DEL VOCABULARIO DEL  
IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DEL  
DISTRITO DE LA VICTORIA, <sup>26</sup> 2023

### Línea de investigación:

Educación para la sociedad del conocimiento

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN  
ESPECIALIDAD INGLÉS

### AUTORA

Bach. Ojeda Vela Katia Alexandra

### ASESORA

<sup>3</sup> Mañaccasa Vásquez, María Soledad

### JURADOS:

Dra. Díaz Flores, Francis

Dra. Mañaccasa Vásquez, María Soledad

Dr. Víctor Enrique Lizama Mendoza

Mg. Madrid Vivanco, Joel Pierre

Lima - Perú  
2023

## RESUMEN

El **objetivo**: principal del presente estudio fue determinar la relación entre la gamificación y el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del sexto grado de primaria del distrito de La Victoria, 2023. La muestra de estudio estuvo constituida por 64 estudiantes matriculados en el sexto grado para el año lectivo 2023. **Método**: El enfoque de estudio fue cuantitativo, tipo de investigación no experimental descriptivo, diseño correlacional. Los datos del estudio fueron recogidos mediante la aplicación de un cuestionario de encuesta, para medir la gamificación y un cuestionario de evaluación para medir el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés. **Resultado**: de la investigación nos permitió concluir que existe una correlación directa y positiva entre la gamificación y el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés, cuya correlación tiene un valor de 0,901; del mismo modo la gamificación y el aprendizaje de la escritura del vocabulario de inglés tienen una correlación directa con un valor de 0,881; también la gamificación tiene una correlación positiva con el aprendizaje de la lectura del vocabulario de inglés, con un valor 0,870, del mismo modo la gamificación tiene una correlación positiva y directa con el aprendizaje de la pronunciación del vocabulario de inglés con un valor de 0,918. **Conclusiones**: Existe una correlación positiva y directa, entre la gamificación y el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés.

*Palabra clave*: Gamificación, aprendizaje del vocabulario de inglés

55  
**ABSTRACT**

The main objective of this study was to determine the relationship between gamification and English language vocabulary learning in 6th grade students of the primary level from La Victoria district, 2023. The study sample consisted of 64 students enrolled in the sixth grade. for the 2023 school year. Method: The study approach was quantitative, non-experimental descriptive research type, correlational design. The study data was collected by applying a survey questionnaire to measure gamification and an evaluation questionnaire to measure English language vocabulary learning. Result: the research allowed us to conclude that there is a direct and positive correlation between gamification and English language vocabulary learning, whose correlation has a value of 0.901; Likewise, gamification and learning to write English vocabulary have a direct correlation with a value of 0.881; Gamification also has a positive correlation with learning to read English vocabulary, with a value of 0.870, in the same way gamification has a positive and direct correlation with learning to pronounce English vocabulary with a value of 0.918. Conclusions: There is a positive and direct correlation between gamification and English language vocabulary learning.

*Keyword:* Gamification, learning English vocabulary

## I. INTRODUCCIÓN

<sup>46</sup> El Currículo Nacional de Educación Básica promueve la enseñanza de inglés como lengua extranjera desde el nivel primario, considerando como la llave del éxito en la globalización económica. Sin embargo, ningún docente <sup>82</sup> de primaria de las instituciones educativas públicas y privadas tienen la formación profesional en inglés, por lo tanto, no están preparados para desarrollar la competencia comunicativa oral y escrita de esta lengua.

Por otro lado, <sup>11</sup> el trabajo de investigación se ha organizado en seis capítulos, como se presenta a continuación.

En el capítulo I, se describió la realidad problemática; además se formula el problema general y los problemas específicos; luego se presentan los antecedentes de estudios, así también <sup>23</sup> los objetivos de la investigación; también se señaló la justificación de la investigación y se finalizó <sup>87</sup> con la formulación de la hipótesis.

En el capítulo II, se desarrolló las teorías de la variable independiente “Gamificación”; asimismo, se presenta las teorías de la variable dependiente <sup>9</sup> “Aprendizaje del vocabulario del idioma inglés”, así como sus dimensiones. La información fue redactada en el marco de <sup>38</sup> la Guía para la presentación de trabajos de investigación de la Universidad Nacional Federico Villarreal.

En el <sup>53</sup> capítulo III, se presentó la metodología empleada en el desarrollo de la investigación, como <sup>7</sup> tipo de investigación, ámbito temporal y espacial, variables de la investigación, población y la muestra de los sujetos de estudio, instrumentos para la recolección de los datos, procedimientos para la recolección, procesamiento y <sup>7</sup> análisis de los datos y se finaliza con las consideraciones éticas.

En el capítulo IV, se presentó los resultados de los cuestionarios, que consiste en tablas y gráficos estadísticos, descriptivos e inferenciales.

<sup>1</sup> En el capítulo V, se realizó la discusión de los resultados a partir de los resultados obtenidos con la prueba de hipótesis y <sup>18</sup> los estudios previos nacionales e internacionales relacionados con la variable gamificación y la variable <sup>61</sup> aprendizaje del vocabulario del idioma inglés.

En el capítulo VI, se presentó las conclusiones a partir <sup>7</sup> de los resultados obtenidos con el contraste de la hipótesis.

En el capítulo VII, se presentó las recomendaciones a partir <sup>7</sup> de los resultados obtenidos con la investigación.

En el capítulo VIII, se presentó todas las referencias citadas en el trabajo de investigación, teniendo en cuenta las orientaciones establecidas en <sup>38</sup> la Guía para la presentación de trabajos de investigación de la Universidad Nacional Federico Villarreal.

En <sup>47</sup> el capítulo IX, se presentan los anexos, como matriz de consistencia, los instrumentos de investigación, juicio de expertos y base de datos construidos a partir de los resultados del cuestionario de gamificación y el cuestionario de evaluación del vocabulario <sup>11</sup> del idioma inglés.

### **1.1. Descripción del problema**

El inglés se consideró como idioma universal imprescindible para acceder en el mercado laboral globalizado, como dice Trapé (2021); por su parte, Lara et al. (2021) sostuvo que la globalización ha colocado al inglés en una posición dominante como <sup>105</sup> el idioma más estudiado en el mundo en a actualidad. Esta fue la razón para que se exigiera su aprendizaje en el mundo entero; sin embargo, en los países subdesarrollados, como es el caso del Perú, resultó complejo su desarrollo, ya que no se cuenta con materiales educativos didácticos contextualizados y con la cantidad suficiente de docentes con especialidad de inglés o idiomas.

Por otro lado, Cesena (2022) manifestó que en el mundo durante el año 2021 se <sup>14</sup> identificó 379 millones de personas que hablan el idioma inglés como lengua materna y 1,348

millones habla como una segunda lengua extranjera. En los informes del Portal de Desarrollo y Creatividad Infantil-IEF-USFEU (2022) se informó el ranking de países con mayor dominio de inglés en el mundo; tal como se presenta en el siguiente orden, Suecia, los Países Bajos, Dinamarca, Noruega, Finlandia, Eslovenia, Estonia, Luxemburgo y Polonia; también hace referencia a los países que hablan bien el inglés, estos son Austria, Alemania, Singapur, Portugal, Malasia, Argentina, Rumania, Bélgica, República Checa, Suiza, India y finaliza Hungría.

Por otra parte, Jaione (2022) informó la lista de diez países que tuvieron como materia obligatoria el idioma inglés en la educación básica y la puntuación del dominio que tienen en el uso de esta lengua, Encabeza Los Países Bajos con 663 puntos; seguidos de Dinamarca con 636, Noruega con 632, Suecia con 623, Alemania con 616, Polonia con 597, Francia con 551, España con 540 y cierra Italia con 535. Estos países destacan en los niveles de dominio del idioma inglés como segunda lengua, debido a los altos inversiones que destinan al aprendizaje de este idioma; ya que considera que es imprescindible su aprendizaje para mantener una comunicación fluida en un mercado globalizado.

Por otro lado, en los países de América Latina se evidenció bajos niveles de aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera, a pesar de compartir el círculo geográfico con los Estados Unidos. Guardione (2019) en su estudio halló que en la región la desigualdad social y económica repercuten negativamente en el aprendizaje de inglés, en ese sentido informó los índices según los niveles de dominio del idioma inglés, nivel alto: Argentina 57.58, nivel moderado: Costa Rica 55.01, República Dominicana 54.97, Uruguay 53.41, nivel bajo: Chile 52.01, Brasil 50.93, Guatemala 50.63, Panamá 49.98, México 49.76, Perú 49.32, Colombia 48.90, Bolivia 48.87, Ecuador 48.52; nivel muy bajo: Honduras 47.80, El Salvador 47.42, Nicaragua 47.26 y Venezuela 46.61.

Como hemos notado, el Perú tiene un bajo nivel de dominio del idioma inglés como lengua extranjera, de acuerdo con el ranking de los países de la región, esta situación se debe a la baja inversión que se destina en el aprendizaje de inglés, a raíz de ello muchos docentes que no son de la especialidad terminan enseñando inglés en las instituciones educativas públicas y privadas, a esto se suma el horario de 90 minutos (dos horas pedagógicas) semanales que se destinaba para el dictado del área curricular de inglés en nivel secundario, con el currículo anterior en primaria no se obligaban dictar inglés, en cambio, con el Currículo Nacional de Educación Básica se le otorga 90 minutos (dos horas pedagógicas) para 1° y 2° grado de primaria y para primaria 3°, 4°, 5° y 6° de primaria 135 minutos (tres horas pedagógicas) y para secundaria 135 minutos (3 horas pedagógicas) por grado, secundaria de la jornada escolar completa también la misma cantidad de horas; en la institución de intercultural bilingüe de zonas rurales disminuye a 2 horas pedagógicas, en intercultural bilingüe de zonas urbanas es de 3 horas; en secundaria de jornada escolar regular el área de inglés se desarrolla en 2 horas pedagógicas, solo en Colegios de Alto Rendimiento (COAR) se dicta 10 horas pedagógicas a la semana.

Definitivamente, la desigualdad horaria es un problema que repercute en los logros de aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera; sin embargo, el Ministerio de Educación (2019) sostiene que el idioma inglés es la puerta al mundo globalizado; ya que depende de ello el éxito de los futuros peruanos; también Lara et al. (2021) consideró que el inglés es una lengua universal en muchos de los ámbitos. Definitivamente, el poco tiempo de estudio que se destina a la enseñanza y aprendizaje del inglés desfavorece su aprendizaje.

Por otra parte, en las I.E.P. se promovieron la enseñanza de inglés desde la etapa preescolar, pero la desarrollan en la mayoría de los casos un profesional con una formación técnica, carente de estrategias de enseñanza de inglés como lengua extranjera. La línea de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés siempre fue progresiva desde el nivel inicial,

primaria y secundaria. Sin embargo, en la primaria de la escuela pública, el área es asumida por la docente de aula; la falta de formación académica y la inexperiencia, solo le limita hacer transcribir y hacer repetir la fonética sin seguir un proceso adecuado. Por otro lado, desde el Ministerio de Educación no se recoge información alguna sobre el rendimiento académico en inglés, así como se evalúa el aprendizaje de Matemática, Ciencia y comprensión de lectora. Debido a que se considera como idioma llave del mundo y del éxito, debería garantizarse su desarrollo desde la educación preescolar.

Por otro lado, de manera particular se observó en docentes del área de inglés de una institución educativa privada de La Victoria emplear la gamificación en sus sesiones de clase, una estrategia muy poco usado en América Latina. Conforme manifestaron, esta estrategia propicia el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés, a comparación de otras estrategias tradicionales que solamente consisten en transcribir textos escritos y repetir oralmente en coro el vocabularios y oraciones. Esta situación motivó a realizar este estudio correlacional, los resultados que hallamos indican una correlación positiva y alta entre la gamificación y el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés que tienen los estudiantes del sexto grado.

6

## 1.2. Descripción del problema

### 1.2.1. Problema General

PG: ¿Cuál es la relación existente entre la gamificación y el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del sexto grado del distrito de La Victoria, 2023?

### 1.2.2. Problemas Específicos

PE1: ¿Cuál es la relación existente entre la gamificación y el aprendizaje de la escritura del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del sexto grado del distrito de La Victoria, 2023?

PE2: ¿Cuál es la relación existente entre la gamificación y el aprendizaje de la lectura del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del sexto grado del distrito de La Victoria, 2023?

PE3: ¿Cuál es la relación existente entre la gamificación y el aprendizaje de la pronunciación del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del sexto grado del distrito de La Victoria?

75

## 1.2. Antecedentes

### 1.2.1. Antecedentes Internacionales

En la investigación se consideró como estudios previos internacionales a Valencia y Velásquez (2021) emplearon a la gamificación para fortalecer el aprendizaje de vocabulario en inglés, investigación de tipo descriptiva con diseño correlacional, con una muestra de 35 estudiantes matriculados en el segundo grado sección “A” de primaria de una institución educativa pública de Bogotá. La investigación tuvo como objetivo facilitar el proceso de aprendizaje de vocabulario en inglés a través de la gamificación en estudiantes de segundo grado de un colegio público de Bogotá. Para medir el aprendizaje del vocabulario en inglés empleó la prueba diagnóstica de entrada y salida. Las investigadoras comprobaron que los elementos de la gamificación incrementaron el interés y la motivación de los estudiantes de aprender los nuevos léxicos a medida que desarrollaban sus habilidades. También observaron el progreso del aprendizaje del vocabulario de inglés durante la aplicación de la gamificación como estrategia de enseñanza.

Barahona y Hernández (2020) en su investigación emplearon a la gamificación para promover el aprendizaje de vocabulario básico en inglés, investigación de tipo experimental y diseño cuasi experimental, con una muestra de 15 estudiantes matriculados en el grado 402 de primaria en la institución educativa Germán Arciniegas. La investigación tuvo como objetivo mejorar el proceso de aprendizaje de vocabulario básico en inglés en los estudiantes del grado

402 de primaria del colegio Germán Arciniegas, sede A, jornada tarde a través de la incorporación de la gamificación. Hallaron como resultado que la gamificación empleada como estrategia pedagógica en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés tiene aportes positivos; ya que, propicia la motivación a los estudiantes en ampliar sus conocimientos en inglés.

Morales y Pineida (2020) en su investigación aplicaron a la gamificación como estrategia para propiciar el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés, investigación de nivel descriptivo, con una muestra de 115 estudiantes matriculados en el noveno año de la institución educativa Gran Colombia. La investigación tuvo como objetivo principal analizar la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés en el estudiante de noveno año EGB de la Unidad Educativa Gran Colombia. Determinaron que los docentes que enseñan el inglés hacen uso de la gamificación (similar a videojuegos) como estrategia para motivar a los estudiantes sobre el aprendizaje del vocabulario en inglés de manera autónoma y colaborativa; a su vez, hallaron que la gamificación a modo de videojuegos capta la atención y propicia la participación de los estudiantes.

### 1.2.2. Antecedentes Nacionales

En la investigación se consideró como estudios previos nacionales, a Sánchez (2021) elaboró una investigación basada en imágenes ícono verbales para mejorar la expresión oral en idioma inglés, investigación de tipo aplicada, con diseño pre experimental, con una muestra de 18 estudiantes. La tuvo como objetivo general uso de imágenes ícono verbales como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en el idioma inglés de los estudiantes del 2º grado de educación secundaria de la I.E. Cruz Conga, Conchán, 2019. Concluye que la utilización de imágenes ícono verbales empleado como estrategia pedagógica permitió mejorar significativamente la expresión oral de los estudiantes, como se evidencia luego de la experiencia, el 100% de los participantes lograron mejorar su expresión oral en inglés.

López y Quispe (2020) realizó una investigación basada en la gamificación y el aprendizaje del idioma extranjero inglés, investigación de tipo experimental, con diseño cuasi experimental, con una muestra de 33 estudiantes. La investigación tuvo como objetivo evaluar si la técnica de la gamificación por aplicarse mejora significativamente el aprendizaje del idioma extranjero inglés en los estudiantes de la institución educativa secundaria Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa. Concluyen afirmando que la técnica de la gamificación mejora significativamente el aprendizaje de inglés en los estudiantes de educación secundaria, tuvieron como resultados del pre test 8,79 puntos como promedio, luego de aplicación de la gamificación tuvieron como resultados del post test el 70,17% de estudiantes lograron mejorar el aprendizaje del idioma inglés.

Pinto (2022) elaboró una investigación basada en el uso de gamificación con las plataformas Katoot, Quizizz, y Duolingo y logros de aprendizaje de inglés en estudiantes de educación básica, investigación de tipo descriptiva con diseño correlacional, con una muestra de 60 estudiantes; tuvo como objetivo principal determinar la relación entre el uso de gamificación con las plataformas de aprendizaje como Kahoot y Quizizz y Duolingo y el rendimiento académico en el área de inglés en los estudiantes de quinto de secundaria de la institución educativa particular Orleans Goleman, Arequipa 2020. Concluye que existe una relación positiva y estadísticamente significativa con una intensidad moderada entre el empleo de gamificación con las plataformas de aprendizaje como Kahoot, Quizizz y Duolingo y el rendimiento que presentan los estudiantes en idioma extranjero inglés, halló que la plataforma Kahoot tienen mayor incidencia positiva, tal como lo demuestra con Chi-Cuadrado con una significación menor al 0.050.

### ***1.2.3. Antecedentes Regionales***

En la investigación se consideró como estudios previos regionales a Arroyo (2021) quien elaboró la investigación basada en la gamificación y la comprensión lectora en inglés,

investigación <sup>39</sup> de tipo experimental con diseño cuasi experimental, con una muestra de 102 estudiantes matriculados en el ciclo VII. La investigación tuvo como objetivo <sup>1</sup> determinar la incidencia de la gamificación sobre la comprensión de textos escritos en inglés en estudiantes del VII de una institución educativa pública. Determinó luego de la aplicación del taller de gamificación como <sup>2</sup> estrategia, como resultado de la experimentación el 7% de estudiantes alcanzaron el nivel proceso, el 80% alcanzó el logro esperado y el 13% alcanzó el nivel del logro destacado.

Rojas (2022) empleó a la gamificación para mejorar la competencia comunicativa del inglés, investigación hipotético deductivo <sup>103</sup> con diseño pre experimental, con una muestra de 44 estudiantes. La investigación tuvo como objetivo principal <sup>1</sup> determinar la influencia de la gamificación en la competencia comunicativa del inglés en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021. Halló, luego de aplicar la gamificación como estrategia, que este <sup>1</sup> influye significativamente en la competencia comunicativa del inglés en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021, con el valor  $p=0,000$ , con el cual confirmaron <sup>19</sup> que la gamificación influye significativamente en la competencia comunicativa del inglés en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021.

Crespo (2022) realizó una investigación basada en la gamificación <sup>5</sup> y la comprensión de textos en inglés, investigación de tipo descriptiva, con <sup>1</sup> diseño correlacional, con una muestra de 90 estudiantes; cuyo objetivo es establecer <sup>1</sup> la relación que existe entre la gamificación y la comprensión de textos en los estudiantes de segundo grado de secundaria de la I.E. 1197 Nicolás de Piérola, 2021. Determinó que <sup>1</sup> existe una relación positiva y significativa entre la gamificación y la comprensión de textos en inglés en los estudiantes de segundo grado de secundaria, además halló <sup>1</sup> que existe una correlación entre la gamificación y <sup>1</sup> comprensión de textos en inglés con Rho de Sepearman de 0,828 y un nivel de significancia bilateral de 0,000.

### 1.3. Objetivos

6

#### 1.3.1. Objetivo General

OG: Determinar la relación existente entre la gamificación y el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del sexto grado del distrito de La Victoria, 2023.

#### 1.3.2. Objetivos Específicos

1

OE1: Determinar la relación existente entre la gamificación y el aprendizaje de la escritura del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del sexto grado del distrito de La Victoria, 2023.

1

OE2: Conocer la relación existente entre la gamificación y el aprendizaje de la lectura del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del sexto grado del distrito de La Victoria, 2023.

1

OE3: Determinar la relación existente entre la gamificación y el aprendizaje de la pronunciación del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del sexto grado del distrito de La Victoria, 2023.

7

#### 1.4. Justificación

La investigación se desarrolló con la finalidad de contribuir con la calidad educativa del vocabulario del idioma inglés, tomando con sus dimensiones al aprendizaje de la escritura del vocabulario de inglés, aprendizaje de la lectura del vocabulario de inglés y el aprendizaje de la pronunciación del vocabulario del inglés. En ese sentido, se buscó analizar la relación de la gamificación como estrategia para enseñar inglés que utilizando los docentes de inglés de una I.E. de La Vitoria. Por ello se recogieron los datos de la gamificación y del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés y luego se realizó la correlación respectiva.

Por otro lado, la investigación se justificó en los siguientes aspectos:

Aspecto teórico: En el aspecto teórico se fundamenta en Hernández et al. (2022) quienes consideraron a la gamificación como los elementos del juego pueden ser recompensas, acumulación de puntos, elementos coleccionables, informes de progreso y marcadores. Por otra parte, también se basa en la teoría de Beltrán (2017) quien sostuvo que aprender inglés requiere que los docentes estén completamente capacitados en métodos apropiados para desarrollar un proceso adecuado de enseñanza-aprendizaje de idiomas. Teniendo en cuenta estas teorías, se consideró aplicar dos cuestionarios, uno de gamificación y otro para medir los niveles alcanzados en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés.

Aspecto práctico: La gamificación es una estrategia empleada como estrategia para la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés. Efectivamente, los resultados son significativos, ya que, les permite a los estudiantes aprender con motivación y entusiasmo la lengua extranjera (inglés). Desde este punto de vista, los resultados de investigación sirvieron para sugerirles al personal directivo y docente del referido centro educativo a continuar con el empleo de la gamificación como estrategia en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés. A su vez, le servirá de información a los interesados en gestionar el aprendizaje de inglés desde las instancias de gestión central como el Ministerio de Educación-MINEDU, descentralizada Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana-DRELM y la UGEL; asimismo, le servirá de referencia también a futuras investigaciones en la materia del aprendizaje del idioma inglés.

Aspecto metodológico: La investigación buscó promover el uso de cuestionario de encuesta para medir la gamificación y el cuestionario de evaluación para medir el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del sexto grado del distrito de la Victoria, 2023. A través de estos instrumentos se obtuvo una información muy valiosa en relación con la importancia de la gamificación y el aprendizaje del idioma inglés.

11

## 1.5. Hipótesis

### 1.5.1. Hipótesis General

HG: Existe relación directa y positiva entre la gamificación y el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del sexto grado del distrito de La Victoria, 2023.

### 1.5.2. Hipótesis Específicas

HE1: Existe relación positiva entre la gamificación y el aprendizaje de la escritura del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del sexto grado del distrito de La Victoria, 2023.

HE2: Existe relación positiva entre la gamificación y el aprendizaje de la lectura del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del sexto grado del distrito de La Victoria, 2023.

HE3: Existe relación positiva entre la gamificación y el aprendizaje de la pronunciación del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del sexto grado del distrito de La Victoria, 2023.

## 7 II. MARCO TEÓRICO

### 2.1. Bases teóricas

#### 2.1.1. La gamificación

La gamificación consistió en trasladar el mecanismo <sup>8</sup> de los juegos al aula con el propósito de mejorar el logro de los aprendizajes de los escolares. Para Rodríguez y Santiago (2015) el término gamificación “fue acuñada por Nick Pelling en el año 2002, trata de técnica del juego, principalmente con recompensas en entornos digitales. El autor hace referencia que la gamificación apareció en el siglo XXI como la técnica del juego relacionado con el campo digital, se entiende como jugar y obtener recompensas, por eso, por su parte, López et al. (2022) consideró a la gamificación como nueva estrategia educativa, además la autora hacer referencia que antes de ser aplicada en la educación, se empleó con éxito en el campo de marketing empresarial. Martínez et al. (2022) definió como una metodología innovadora basada en los juegos; definitivamente, en el campo educativo es una innovación; ya que se busca estrategias metodológicas más apropiadas para <sup>52</sup> el nivel de logro de los aprendizajes de <sup>102</sup> las competencias de inglés como lengua extranjera.

Por otra parte, muchos docentes de la educación básica han incluido el juego en su labor pedagógica porque consideran un recurso muy valioso para mejorar de los aprendizajes; como dijo Rivas (2022) el juego esto facilita el aprendizaje, beneficia al alumno mientras se forman ayuda al alumno frente a afrontar con casos reales que puede resolver fácilmente; muchos pedagogos y teóricos en la educación consideran <sup>78</sup> la importancia que tiene el juego en el desarrollo del aprendizaje de los niños y adolescentes. Cuero et al. (2022) consideró como una estrategia educativa innovadora basada en el diseño de juegos, por eso su aplicación es esencial <sup>2</sup> en el aprendizaje del vocabulario de inglés como idioma extranjero; efectivamente, tiene validez, porque dinamiza el aprendizaje de manera práctica del idioma inglés.

Por otro lado, Puente (2021) definió como un método para utilizar diferentes elementos del juego en un entorno que no es de juego (p.18), esta idea también es sostenida por López et al. (2022); en la visión de Balza et al. (2022) su objetivo es utilizar los elementos que se encuentran en los juegos para dinamizar y generar mayor interés en el desarrollo de actividades distintas al entretenimiento. Por su parte, Carrión et al. (2022) sostuvo que la gamificación es un aprendizaje basado en juegos, se trata de las dinámicas que se introducen <sup>86</sup> en el aula para favorecer el proceso de aprendizaje y se basa <sup>en</sup> las mecánicas que se siguen en el juego. El empleo del juego es la estrategia más apropiada para motivar a los niños ya adolescentes <sup>10</sup> en el aprendizaje del idioma inglés; ya que la enseñanza con estrategias tradicionales no favorece <sup>53</sup> el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés. Definitivamente, no se trata de jugar por jugar, sino de seguir una regla de juego que implica la acción de jugar, lograr una meta, recibir una recompensa como premio al destacado desempeño alcanzado.

Finalmente, Murillo y Vaca (2022) sostuvieron que la gamificación es un método de enseñanza en el que <sup>99</sup> la transferencia de conocimientos se realiza a través de juegos (p.68); el propósito del uso de la gamificación no consiste en aprender a jugar, sino que el juego se convierte en el andamiaje para lograr el aprendizaje de inglés como idioma extranjero; por este motivo Martínez et al. (2022) consideraron como un enfoque de innovación basado en juegos, al respecto Puente y Puente (2015) sostienen <sup>2</sup> que con el empleo de la gamificación como estrategia el aprendizaje se convierte en un juego en el que existen desafíos, reglas y recompensas para lograr ciertos resultados <sup>54</sup> de aprendizaje. En el proceso de la enseñanza de la lengua extranjera la dinámica de aprendizaje debe ser motivadora y divertida, como acciones de jugar, competir y premiar; a su vez se debe incluir situaciones reales del contexto del estudiante, desde este punto se debe partir el aprendizaje práctico y vivencial de la lengua extranjera. En nuestra postura, hacer de un estudiante una persona bilingüe es muy complicado

porque requiere emplear diversas estrategias, así como la gamificación y materiales didácticos; además, contar con docentes calificados con una formación sólida en idiomas.

#### 2.1.1.1. Motivación participativa en la gamificación

La motivación, según Arrogante (2022) “es la causa de una acción” (p.25), la mayoría <sup>40</sup> de los estudiantes de educación básica regular <sup>40</sup> más que sentirse motivados se sienten obligados a asistir a la institución educativa, al cual fueron matriculados por sus padres o algún apoderado; en la escuela es la tarea del docente motivarles y mantenerlos motivados hacia el aprendizaje, en ese sentido es necesario emplear distintos mecanismos. Así pues, la motivación, como dijo Dykinson (2022) aseveró <sup>56</sup> que facilita el mantenimiento de la atención <sup>56</sup> y el autocontrol. Muchos niños y adolescentes, al recibir palabras de aliento de sus maestros y maestras, se sienten inspirados, convencidos de su rol como el aprendiz y comprenden que su reto es estudiar superando cualquier obstáculo que se le antepone; pues esto implica que el docente siempre ha de alentarles a seguir adelante.

Es pues, la motivación el impulso que siente una persona para hacer alguna cosa. En el campo educativo la motivación va ligado al logro de los aprendizajes, como manifestó Santander (2022) la motivación, el proceso de aprendizaje es importante en el sistema educativo actual. En la actualidad en el discurso de muchos educadores está la motivación de los estudiantes para la consecución del rendimiento académico; además, existen diversas teorías que recomiendan estrategias para motivar en el aula. Murado (2012) definió como <sup>73</sup> uno <sup>73</sup> de los factores más relevantes a la hora de aprender otro idioma. Por otro lado, al hablar de motivación, es preciso diferenciar dos tipos de motivación, tales como <sup>21</sup> la motivación intrínseca <sup>21</sup> y la motivación extrínseca.

**A. Motivación intrínseca.** La motivación intrínseca, como <sup>63</sup> consideró Gonzaga (2022) <sup>63</sup> se evidencia cuando el individuo realiza una actividad por el simple placer de hacerla. Este tipo de motivación, como se citó en The Sapiens Network (2022) vienen de nosotros. Este tipo

de motivación es voluntario y el impulso propio de cada persona de querer hacer las cosas sin que nadie los obligue, como sostuvo Ferró (2022) es una fuente de energía para alcanzar los objetivos marcados; los seres humanos desde el momento que aprendemos desarrollamos un impulso para hacer las cosas de manera voluntaria, como hemos notado, los niños por naturaleza se sienten motivados para curiosear las cosas nuevas, para jugar y saltar; pero esto va cambiando de acuerdo con su proceso evolutivo, dando lugar muy importante a la motivación en la vida del adolescente y la juventud.

Por otro lado, Rodríguez (2022) sostuvieron que la motivación intrínseca es algo que proviene de la propia persona y por tanto, es voluntario; como ya dijimos en el párrafo anterior, la motivación intrínseca, es un impulso interno originado por nuestros deseos de lograr algo; como consideraron Dykinson (2022) <sup>21</sup> como la fuerza interior que nos impulsa a iniciar, mantener o finalizar un determinado comportamiento o actividad. Esta fuerza interna nos impulsan a lograr nuestros objetivos y metas; como afirmó Almeida et al. (2022) es la principal motivación para el aprendizaje humano; pues el empuje interior nos permite trabajar por el logro de nuestros sueños; no todos los estudiantes que tenemos en el aula cuentan con esta fuerza interna, algunos tendrán menos o más que otros; el que siente mayor impulso para aprender, incluso alcanzará mejores resultados en su rendimiento académico, porque su deseo es lograr a toda costa lo que se propone.

**B. Motivación extrínseca:** La motivación extrínseca es una fuerza que proviene del exterior, por ejemplo, esto sucede cuando los padres ofrecen a su hijo premios de estímulo por haber alcanzado un destacado nivel en su rendimiento académico o cuando los profesores(as) ofrecen a sus alumnos mejores calificaciones por su destacado desempeño académico; como manifestó Gonzaga (2022) depende de factores externos a la persona; también esta teoría es sostenida en The Sapiens Network (2022), donde se precisa que la motivación extrínseca ocurre fuera de nosotros mismos y a menudo implica recompensas como premios, dinero,

reconocimiento social o elogios; pues consiste en motivar a otras personas; como educadores tenemos la gran tarea de reconocer, premiar y elogiar a los estudiantes; ya que de esta manera podremos mantener motivado a nuestros alumnos durante sus procesos de aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera.

Las personas no siempre cuentan con la motivación intrínseca, llamada fuerza interna; sino la gran mayoría espera las palabras de aliento o la exigencia de otras personas, como sostuvo Ferró (2022) algunas personas buscan motivación en otras. En el campo educativo el empuje consiste en alentar a seguir adelante y propiciar retos para alcanzar los aprendizajes esperados; desde este punto podemos entender que no solo se trata de llenar conocimientos en el cerebro de los niños y adolescentes, sino brindar apoyo emocional y pedagógico para que alcancen sus metas personales.

Por otro lado, Rodríguez (2022) consideró que este proviene de factores externos a la persona y a la búsqueda de recompensas; podemos citar como ejemplo a un padre de familia prometer a su hijo comprarle un juguete favorito si es que en el examen de matemática saque un 20 de nota; efectivamente, para el hijo su motivación será contar con un juguete favorito, claro que para ello debe esforzarse, sacar la nota 20 en examen de matemática; esto será su reto, con esa visión trabajará. A esto llamaríamos la motivación extrínseca, en el ejemplo citado, el padre de familia motivó a su hijo sacarse un 20 de nota para premiarle con su juguete favorito.

Almeida et al. (2022) explicó que este tipo de los juegos participan plenamente en la actividad. Los docentes tienen la gran responsabilidad de motivar a sus estudiantes para que desarrollen las actividades asignadas; el estudiante debe entender que su reto es desarrollar las actividades, porque de este depende la mejora de su aprendizaje o la obtención de calificaciones altas; por otro lado, más que obtener una alta o baja calificación, debe entender lo que está aprendiendo es para su prosperidad en el futuro.

Por otra parte, retomando a la gamificación nos referiremos a las teorías de Prieto et al. (2021) sostuvo que en el ámbito educativo <sup>8</sup> la gamificación es una técnica o estrategia que tiene como objetivo motivar <sup>76</sup> a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. La propuesta de la gamificación se desarrolla a manera de juego que implica la competencia, recompensa o premio; efectivamente, es una actividad práctica que invita a los escolares participar de manera activa. Por su parte, sostuvo Porcar (2018) que con el empleo de la gamificación el objetivo es involucrar al alumno en el aprendizaje basado en diferentes mecánicas de juego. Por su naturaleza los niños se sienten motivados en participar en el juego, unos que otros necesitan un empuje, pero en las estrategias de gamificación los juegos están alineados al aprendizaje, es decir, no son juegos libres al cual están acostumbrados los niños, sino que se siguen ciertos parámetros que implica el tiempo del juego, premiación y el estímulo como recompensa al desempeño del participante.

Finalmente, la gamificación es motivadora; ya que en su desarrollo se incorpora puntos que servirán de recompensa a cada uno de los jugadores, en ese sentido, como manifestó Parra (2016) la gamificación proponer desafíos específicos y de corto plazo, con metas alcanzables. Según Murado (2012) un estudiante altamente motivado podrá aprender un segundo idioma más rápido. Efectivamente, la gamificación en una sesión de clase, al ser desarrollada, se convierte en una estrategia muy valiosa que propicia <sup>67</sup> la participación activa de los estudiantes en el desarrollo de una actividad del idioma inglés. Tratándose del <sup>9</sup> aprendizaje del vocabulario de inglés, su uso implica la preparación de los materiales didácticos apropiados y seleccionar los premios estímulos para los participantes.

### **2.1.1.2. Ambientes para el empleo de la gamificación**

En nuestra perspectiva, los docentes son excepcionalmente creativos, innovadores y estrategias, por lo tanto, tienen la capacidad organizativa; en ese sentido, no sugerimos

limitarse al trabajo en aula; por el contrario, se debe generar condiciones fuera de ella, con tal de garantizar el aprendizaje <sup>16</sup> en inglés como lengua extranjera.

Aprovechando el enfoque comunicativo, tenemos a Aguilar (2015) quien sostuvo que se aprende la lengua a través <sup>58</sup> de la interacción, comprensión y expresión oral y escrita; con este enfoque la lengua se aprende en uso; es decir, hablar se aprende hablando y a escribir escribiendo en situaciones comunicativas vinculadas al contexto real del estudiante.

Por otro lado, podemos afirmar que el empleo del juego en la enseñanza y aprendizaje es esencial en las aulas del nivel primario; <sup>17</sup> ya que el desarrollo evolutivo de los niños involucra su motivación por el juego, como manifestó Manzano et al. (2022) <sup>66</sup> el aprendizaje basado en los juegos tiene un efecto positivo en el rendimiento de los estudiantes. En nuestra postura incluir en la enseñanza y aprendizaje, el juego como estrategia es muy importante; porque permite mantener motivados a todos los estudiantes del aula; pero llevando al espacio de la gamificación, el juego es empleado en el aprendizaje a modo de competencia, pero va acompañado de ciertas reglas, así como de premios como estímulo por haber participado y logrado el reto.

### <sup>51</sup> 2.1.1.3. Uso de juegos para el aprendizaje de inglés como lengua extranjera

El juego es visto como acción realizada para la diversión, involucra más a los niños y adolescentes, porque estos de acuerdo con la situación evolutiva por naturaleza tiene motivación a jugar, Juárez (2021) definió jugar es una estrategia natural de aprendizaje. En el uso de la gamificación no se trata de jugar por jugar; al contrario, para su desarrollo se deberá orientar al logro de los aprendizajes que se busca alcanzar. Por ello, para el proceso del juego se debe generar reglas y recompensas en función a los resultados del logro del aprendizaje de acuerdo al nivel <sup>27</sup> de los estándares de aprendizaje del ciclo y los desempeños del grado, para que las propuestas de juego tengan las características de una gamificación.

Por otro lado, en la teoría de Navarro et al. (2021) aseguró <sup>65</sup> que el juego es una estrategia eficaz para motivar y promover el aprendizaje de los estudiantes. La gamificación es una estrategia desarrollada a manera de juego <sup>72</sup> en el proceso de enseñanza y aprendizaje de inglés como lengua extranjera, es una estrategia que desplaza a la enseñanza tradicional de la repetición mecánica de la fonética de inglés.

Por otra parte, <sup>18</sup> la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso (s.f.) muestra un ejemplo de diseño de una clase con el uso de juegos, para ello divide en dos partes:

**A. Antes de clases.** Los docentes saben muy que su rol es diversificar el currículo siguiendo los procesos de concreción curricular <sup>12</sup> y las necesidades de aprendizajes de los estudiantes. Además, son conscientes que la sesión de aprendizaje es su herramienta de trabajo, que a través del cual realizarán su labor pedagógica; en ese sentido, previo al inicio de la clase, planifican su sesión de aprendizaje, incorporando los recursos y materiales que empleará en su desarrollo.

Por otro lado, en las teorías de presentadas por la Universidad Católica de Valparaíso como recomendación precisa que antes de iniciar la clase se debe planificar la sesión de aprendizaje, asimismo seleccionar juegos según los propósitos de aprendizajes que se busca lograr en los estudiantes. Además, se debe fijar cuáles serán las reglas del juego y cuáles, las recompensas que servirán de premio estímulo a los estudiantes. Es decir, qué juegos se emplearán como estrategia para que los estudiantes escriban y pronuncien el vocabulario de inglés, y cuáles serán las recompensas como estímulo por su destacado desempeño como participante en la sesión y el desarrollo de la actividad.

**B. Durante la clase.** <sup>17</sup> El desarrollo de una sesión de clase es el trabajo pedagógico que solo el docente sabe hacerla; ya que durante su formación profesional ha asimilado el uso de la pedagogía como conducción del niño; en el marco de la pedagogía ha desarrollado competencias profesionales en educación para mediar <sup>74</sup> procesos de enseñanza y aprendizaje,

teniendo en cuenta los procesos evolutivos y los ritmos y estilos de aprendizaje de los niños y adolescentes.

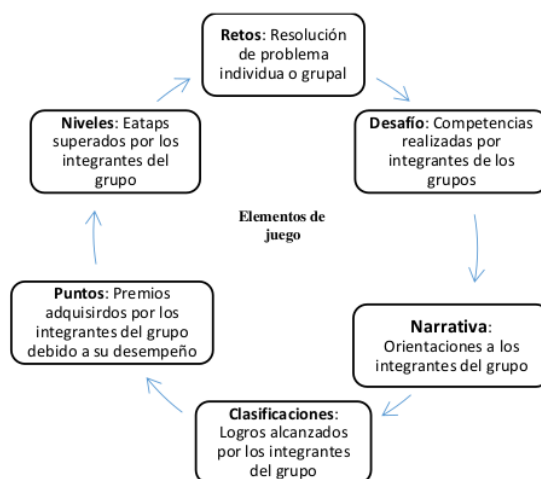
En el proceso del desarrollo de la sesión de clase se emplean diversas dinámicas en torno a los propósitos de aprendizajes; es decir, la competencia que se desarrollará en la clase y las evidencias de aprendizaje que construirán los estudiantes como reto frente a situaciones de aprendizajes propuestas. Las evidencias (actuaciones o producciones) permiten determinar los niveles de desarrollo de la competencia. Para el desarrollo de la dinámica del juego se establecerá reglas y el tiempo de duración; además, se planificará las formas de recompensa y retroalimentar, los logros de aprendizaje (la actuación o producción) desarrollados a base del juego.

Por otro lado, el empleo de la gamificación como estrategia en aula, motiva a los estudiantes participar en el desarrollo de las actividades; por ello, como dice Cantillo y Díaz (2020) Se debe desafiar a los estudiantes a participar en las actividades de clase, así como en experiencias para disfrutar el aprendizaje. Cuando hablamos de incluir los juegos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, no estamos afirmando que los niños y adolescentes se centren solo al juego habitual que se realiza en el contexto local; sino que a través de la gamificación es propicio presentar estrategias a manera de juego, acompañado de evaluación y premiación como recompensa por haber participado y demostrado habilidades para resolver problemas como parte del desarrollo de la competencia del área de inglés como idioma extranjero.

Recuperando a la gamificación, es preciso citar su importancia durante el proceso de la enseñanza y aprendizaje de inglés como lengua extranjera. Como sostuvo Cantillo y Díaz (2020) la gamificación es útil como técnica para la enseñanza y el aprendizaje de una segunda lengua. La gamificación permite mejorar el aprendizaje del vocabulario de inglés como lengua extranjera. A continuación, citamos elementos de juego durante el desarrollo de la gamificación.

**Figura 1**

*Elementos de los juegos que pueden usarse en la gamificación*



*Nota:* Enseñanza y prácticas en educación (López et al., 2022)

La gamificación es esencial para el aprendizaje de inglés como lengua extranjera, como dice Barragán (2021) sostuvo usar el juego en nuestra clase permite a los estudiantes aprender haciendo. Efectivamente, en la gamificación se simula situaciones a través de acciones del juego, de este modo los estudiantes asimilan con facilidad la escritura y la pronunciación del vocabulario de inglés. La gamificación es una metodología práctica que le permite al estudiante participar en trabajos cooperativos y participar de manera activa en las actividades que se realizan en el aula.

### 2.1.2. Aprendizaje del vocabulario de inglés

A. **Vocabulario en inglés.** La Real Academia Española (RAE) definió al vocabulario como el conjunto de palabras pertenecientes a un idioma. En London Academy (2016) se determina al vocabulario como una pieza principal de una lengua, además, refiriéndose al aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera, recomienda memorizarse las palabras (vocabulario), ya que de esta manera se aprenderá hablar esta lengua.

**B. Aprendizaje:** Antes de definir <sup>35</sup> el aprendizaje del vocabulario de inglés como lengua extranjera, es preciso describir el aprendizaje. Navone et al. (2015) manifestó que el cerebro humano está diseñado para aprender, pero también tiene tendencia a olvidar. El ser humano aprende a medida que va desarrollando su cerebro, su asimilación es lenta y progresiva; aprovechando este proceso, algunos teóricos, también hablan del aprendizaje a lo largo de la vida; es decir, el hombre aprende mientras tiene vida; sin embargo, existe un problema que de un momento a otro o de manera progresiva disminuye la potencialidad que tiene el hombre para aprender. Muchas personas al llegar a cierta edad adulta o adulto mayor pierden la memoria a raíz de Alzheimer, problemas del olvido.

Por otro lado, Falcenelli (2022) sostuvo que se incorporan las funciones psicológicas <sup>21</sup> de la memoria, la atención y el lenguaje. <sup>89</sup> No todas las personas tienen la misma capacidad de aprendizaje, algunos captan rápido y otros son lentos para hacerla; además, algunos tienen problemas para memorizarse, otros no pueden prestar la atención. También muchos teóricos afirman que el aprendizaje se relaciona con la forma de alimentación que cada quien lo tiene; muchos niños y adolescentes con problemas de baja alimentación y la anemia no están en la capacidad de asimilar la enseñanza de sus profesores.

Por otra parte, González (2022) sostuvo que el aprendizaje se da cuando puede provocar cambios en el comportamiento humano y tener una huella cognitiva. Lograr el aprendizaje esperado consiste en haber alcanzado los logros fijados como objetivo personal; además, se supone que el que tiene conocimientos tiene mejor comportamiento; sin embargo, es cierto. Por otro lado, Sáez (2018) sostuvo que <sup>2</sup> el aprendizaje es el proceso de asimilación de información, lo conduce a un cambio de comportamiento. En esta visión una persona aprende; luego modifica su conducta o comportamiento; el autor afirma el aprendizaje tiende a modificar el comportamiento de la persona.

Por otro lado, Vegas et al. (2022) determinó que, al incorporar el juego en la enseñanza y aprendizaje, los estudiantes perciben el aprendizaje como una competición. Efectivamente, la gamificación le propone desarrollar actividades a manera de juego, como resultado del cumplimiento de las reglas; los estudiantes reciben premios como recompensas a su destacado desempeño para escribir y pronunciar el vocabulario de inglés como lengua extranjera.

**C. Aprendizaje de vocabulario de inglés.** El inglés es un idioma extranjero, ya sea de Estados Unidos o de Inglaterra, es la lengua materna de estos dos países, actualmente convertido en <sup>10</sup> la lengua más hablada del mundo; incluso se ha convertido en una lengua comercial; ya que se exige el uso básico, intermedio o avanzado de inglés después de chino mandarín <sup>8</sup> el idioma inglés es más hablado en el mundo, además corresponde a la lengua de la globalización.

**Tabla 1**

*Lenguas más habladas en el mundo*

Lenguas	Número de hablantes
1. Inglés	1132 millones (379 millones hablantes nativos)
2. Chino mandarín	1117 millones (918 millones hablantes nativos)
3. Hindi	615 millones (341 millones hablantes nativos)
4. Español	534 millones (460 millones hablantes nativos)
5. Árabe	274 millones (245 millones hablantes nativos)
6. Bengali	265 millones (228 millones hablantes nativos)
7. Francés	267 millones (77 millones hablantes nativos)
8. Ruso	285 millones (154 millones hablantes nativos)
9. Portugués	234 millones (221 millones hablantes nativos)
10. Urdu	230 millones (69 millones hablantes nativos)

*Nota:* Idiomas más hablados en el mundo (Berlitz, 2020)

Como se evidencia en la tabla, el idioma inglés es el número uno en el mundo por la cantidad de hablantes; ya que es considerada como una lengua de la globalización en diversas escuelas, institutos y Universidades del mundo. Aprender a hablar inglés es una necesidad universal, como dijo Escalante (2022) <sup>68</sup> hoy en día, aprender inglés se ha convertido en uno de

los requisitos más importantes tanto para la escuela como para el trabajo, porque amplía tus horizontes y facilita tu trabajo cuando viajas. En la actualidad se enseña y se aprende el idioma inglés como lengua extranjera por necesidad de acceder al mercado globalizado, porque en este espacio se comunica a través del inglés. Además, el inglés se habla en cualquier parte del mundo, es una lengua comercial.

Por otro lado, los mecanismos de enseñanza del idioma inglés en los niños y adolescentes requieren de estrategias adecuadas y materiales muy didácticos. En la educación primaria y secundaria, el aula de inglés se debería estar acondicionado para facilitar la enseñanza y aprendizaje de inglés, como sostuvo Quigley (2022) como “amplio hogar de la lectura”. Los niños aprenden con facilidad a diferencia de los adultos, como dijo Navone (2015) los niños tienen mayor neuroplasticidad que el cerebro de los adultos. Esta situación debería ser aprovechada para enfatizar más en el aprendizaje de inglés como lengua extranjera; esto implica enseñar inglés desde el nivel preescolar; sin embargo, en las instituciones públicas del Perú no se enseña el idioma inglés, por otro lado, en las instituciones privadas se enseña medianamente. Con el Currículo Nacional de Educación Básica es obligatorio la enseñanza de inglés desde la educación primaria; sin embargo, los materiales educativos no son apropiados; incluso los horarios no son suficientes, ni se cuenta con profesionales idóneos para desarrollar esta área. En la educación primaria pública no existe un docente de la especialidad de idiomas, solo lo asume la docente de aula, sin tener la formación profesional en idiomas, estas situaciones en lugar de desarrollar competencia del idioma inglés como lengua extranjera contribuye a la decadencia y fracaso.

Finalmente, Cano (2013) sostuvo que los estudiantes aprenderán a través de experiencias con propósito y disfrutarán de su tiempo en el centro educativo; para que haya las posibilidades de aprendizaje de inglés como lengua extranjera, se requiere de docentes

calificados, materiales educativos didácticos y el incremento de horarios de estudios para la primaria y secundaria.

### 2.1.2.1. Estrategias <sup>2</sup> para la enseñanza y aprendizaje del vocabulario de inglés

Inglés es un idioma extranjero, implica <sup>54</sup> el aprendizaje de la gramática y la fonética para <sup>13</sup> desarrollar las competencias comunicativas en la lectura, en la comunicación oral y comunicación escrita. En ese sentido, aprender un idioma es un proceso complejo, enseñar el vocabulario, como sostuvo Contreras y Zimányi (2018) consiste en comprender el significado de una palabra. Cada lengua posee su propio vocabulario, en la escuela los vocabularios de inglés como idioma extranjero son aprendidos a manera de léxico.

Por otro lado, la fonética y la gramática de inglés como lengua extranjera es aprendida de manera progresiva por los niños y adolescentes, como dice Santander (2022) a través del proceso de aprendizaje “se concretan los conocimientos” (p.97). Aprender inglés, como decíamos anteriormente, es un proceso complejo que requiere de mayor horario de atención y de los materiales educativos didácticos; a su vez, se requiere contar con docentes con formación en idiomas, esto para garantizar <sup>35</sup> la enseñanza y aprendizaje en inglés como lengua extranjera.

Aprender inglés implica pronunciar y escribir bien a la lengua extranjera como segunda lengua, para ello el docente es el encargado de buscar estrategias potentes, como lo dijo Gooding (2020) es necesario buscar el desarrollo de <sup>97</sup> “las cuatro destrezas lingüísticas, como escuchar, hablar, leer y escribir” (p.8). En otro aspecto, es necesario incidir en el enfoque comunicativo, promover el uso de inglés en situaciones comunicativas reales, es decir, en contextos en el que interactúa el estudiante con su entorno, como dice Garrote (2019) este enfoque se centra en desarrollar las habilidades productivas de los estudiantes, tanto orales como escritas. El contenido del mensaje prima sobre su forma, primando así la fluidez sobre

la precisión. Efectivamente, con el enfoque comunicativo <sup>88</sup> lo que importa es el mensaje que se quiere transmitir, que incidir en la caligrafía y el empleo de la gramática.

Aprender el vocabulario de inglés como idioma extranjero requiere de la utilización de la fonética y la gramática; además, como docentes de la especialidad de idioma hemos notado que las estrategias tradicionales no contribuyen con el aprendizaje de esta lengua; en la actualidad se necesita innovar y crear estrategias más adecuadas.

### **2.1.2.2. Aprender vocabulario de inglés a través de la escucha**

La fonética de inglés, como lengua extranjera, requiere de una pronunciación o entonación que implica la escucha atenta, captar muy bien las pronunciaciones, resulta en una pronunciación muy adecuada. Rendón (2022) recomendó emplear ciertas actividades para una escucha atenta para aprender a pronunciar en <sup>9</sup> vocabulario del idioma inglés como lengua extranjera. La autora sugiere las siguientes acciones:

- a. Dibujar o imprimir una imagen o dibujo, luego agregar las instrucciones en el lenguaje de los niños, luego se solicita a los estudiantes colorear siguiendo las indicaciones que se le dio.
- b. Hacer el juego de las preguntas, para ello se debe leer un texto con un ritmo y velocidad adecuado, que le permita comprender a los estudiantes, luego formular preguntas cerradas que den como respuesta la afirmación o negación (sí-no).
- c. El dictado para ello se debe entregar una hoja en blanco a los estudiantes, luego se debe brindar instrucciones para que dibujen en la hoja.
- d. Completar la letra de canciones, <sup>108</sup> para el desarrollo de esta actividad se deberá entregar a los estudiantes la letra de canciones en inglés con palabras suprimidas, es decir, con espacios en blanco, luego la maestra deberá cantar o todos en coro a fin de determinar las palabras que completan los espacios en blanco.

- e. Describir personajes, para el desarrollo de esta actividad se debe tener lista las imágenes con personajes de la historia, políticos, entre otros; después se debe describir sus características, pero este debe ayudarle a los estudiantes identificarlas con facilidad.
- f. Hojas de trabajo con videos para la escucha en inglés, se le debe hacer observar un video en aula, luego preguntarles antes de observar el video ¿De qué crees que tratará el video? ¿Qué sabes del título del video? Después de observar el video ¿De qué trata el video? ¿Qué te pareció el video? ¿Qué características físicas y psicológicas tiene el protagonista?
- g. Presentar el podcast en inglés, para desarrollar esta actividad se debe seleccionar podcast con temas que les interesa a los estudiantes, cuando haya escuchado se les pide que escriban en inglés las frases que llamaron su atención.

En la visión de Goyo y Coronado (2019) las investigaciones evidenciaron que escuchar es una de las competencias más empleadas por los estudiantes, la audición es un medio que permite escuchar y aprender la pronunciación del fonema en inglés. A sí nos guste o no el sonido emitido por inglés, pero con varias repeticiones ayudará a entonar la pronunciación del <sup>9</sup> vocabulario en inglés. La pronunciación adecuada de la fonética permitirá a los estudiantes aprender la entonación del sonido de la lengua, por ello se insiste <sup>40</sup> que el área de inglés sea desarrollada por un profesional de la especialidad; ya que la comprensión auditiva como dice <sup>12</sup> Martínez (2020) la comprensión auditiva es la habilidad más importante que debes desarrollar en tu clase de inglés. Como decía anteriormente, aprender inglés implica aprender la fonética; efectivamente, la fonética trata del sonido de la palabra, en ese sentido, para desarrollar la competencia oral los niños tienen que escuchar la entonación y la pronunciación de las palabras para luego aplicarlas en una situación comunicativa.

Por otro lado, Martínez et al. (2020) recomendó para motivar a los estudiantes en la pronunciación del vocabulario de inglés dividir actividades en tres fases, tales como pre-audición, durante la audición y post-audición:

- a. *Antes de la audición:* Sugieren preparar a los estudiantes para lo que escucharán; para ello el docente deberá planificar actividades a partir de situaciones, objetos y animales del contexto; así como las tradiciones, costumbres y el vivir diario que tiene la comunidad.
- b. *Durante la audición:* Recomiendan que en esta fase se debe apoyar a los estudiantes a interpretar el mensaje, así también ayudar a pronunciar las palabras escuchadas.
- c. *Después de la audición:* Proponen pedir a los estudiantes expresar lo comprendido de los audios que escucharon.

En la actualidad existen diversos tutoriales para la pronunciación del fonema del inglés, sin embargo, no todos son los adecuados, en ese sentido, el profesor de inglés tiene la responsabilidad de seleccionar para facilitarlos a sus estudiantes.

### **2.1.2.3. Aprender hablar el vocabulario de inglés**

En el tema anterior hemos visto la escucha de la pronunciación <sup>35</sup> de las palabras en inglés, la pronunciación, la comunicación oral en inglés la encontramos en video, audios y YouTube. Por otro lado, en esta parte hablaremos del habla de los vocabularios, es decir, los mismos estudiantes tendrán la posibilidad de pronunciar y articular los fonemas y palabras teniendo en cuenta los ejemplos de pronunciación que escucharon.

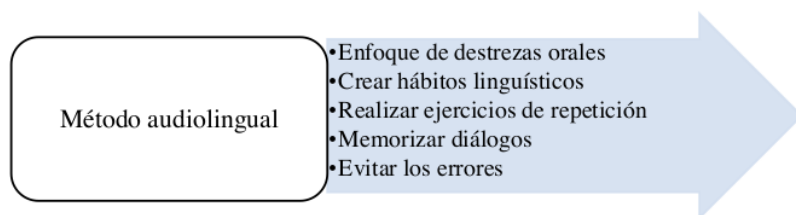
La enseñanza y aprendizaje del vocabulario es complejo, ya que se trata de aprender una segunda lengua que implica hacer uso de la fonética y la gramática; por ello es necesario contar con un docente de especialidad de inglés o idiomas, experto en dominio de inglés. Sobre este punto, Wall Street English Argentina (2017) recomendó propiciar diálogos en inglés entre

los estudiantes, ya que de esta manera se irá progresando en la adquisición de la pronunciación. La recomendación de la estrategia es obvia y admitible de un país con nivel de habla alto de inglés en la región.

En otro aspecto, para la iniciación del aprendizaje de inglés con los estudiantes de primaria se debería realizar a través de la pronunciación de vocabularios relacionados con su contexto, como lugares, cosas, animales, tradiciones y costumbres de la localidad; ya que nombrar en inglés a su realidad le resultará motivador y no implicará memorizarse un conjunto de palabras desconocidas.

Por otro lado, Olsen (2017) recomendó no memorizarse como loro palabras, sin sentido, sin conexión con la realidad, al contrario, sugiere que el docente debería hacer una lista de vocabularios relacionados con el contexto y al tema de la clase, como hace referencia para alcanzar éxito en la pronunciación de inglés es aprender jugando, también refiere hacer escuchar y entonar canciones en inglés. En nuestra postura, el docente es el encargado de gestionar condiciones para enseñar hablar en inglés a sus estudiantes, ya sea de nivel inicial, primaria o secundaria.

Por otra parte, cuando nos referimos al aprendizaje de la segunda lengua por medio del habla, asociamos que los niños y los adolescentes tienen que hacer uso de la lengua. Referido a este punto, Garrote (2019) habla del método El lenguaje auditivo incluye la comprensión oral y la pronunciación, evitando <sup>32</sup> en la medida de lo posible el uso de la lengua materna en clase. Además, en su postulado hace referencia que el método audiolingual consiste en la técnica de la memorización de los diálogos y la recitación de manera ordenada a manera de juego, bajo la orientación del docente. A continuación, presentamos la propuesta del autor.

**Figura 2***Método audiolingual*

*Nota:* Didáctica de segundas lenguas y lenguas extranjeras (Garrote, 2019)

#### 2.1.2.4. Aprender leer el vocabulario de inglés

La lectura de un idioma desconocido como el inglés es muy complejo para los estudiantes principiantes; por ello es necesario propiciar la comunicación escrita en inglés a través del enfoque comunicativo, esto implica, aprender la lengua en situaciones reales del contexto. Suárez et al. (2010) sostuvo que <sup>43</sup> aprender a leer es el equivalente a aprender a utilizar una herramienta que nos permite comprender el mundo, asimilar conceptos y su relación. Aprender a leer en una lengua es la base para acceder a la información y participar de manera activa en la competencia comunicativa escrita.

Una de las estrategias para leer el vocabulario en inglés en <sup>110</sup> las escuelas de primaria y secundaria es hacer una lista de palabras del contexto; luego promover la pronunciación de manera grupal o individual. El mecanismo de pronunciar los vocabularios del contexto, es un ejercicio constante que con el transcurrir del tiempo se irá afirmando en la mentalidad y la pronunciación de los alumnos.

#### 2.1.2.5. Aprendizaje de inglés según el <sup>25</sup> currículo nacional de educación básica

El Ministerio de Educación (2016) a través del Currículo Nacional de Educación Básica promueve <sup>2</sup> el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera a través de tres <sup>24</sup> competencias: Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera; lee diversos tipos de

textos escritos en inglés como lengua extranjera y escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.

- a. *Competencia se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera*: El ministerio de Educación (2016) define a esta competencia como “una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para comunicar sus ideas y emociones” (p.93). Esta competencia trata de hacer uso práctico de la comunicación oral en el idioma inglés; para el desarrollo de la competencia se ha propuesto el uso combinado de seis capacidades.
1. Obtiene información de textos orales: Esta capacidad entra en acción cuando los estudiantes obtienen información de los textos orales que escucha en inglés, teniendo en cuenta el propósito comunicativo del texto oral. Consiste en identificar el tema, los destinatarios y para qué fue escrito.
  2. Infiere e interpreta información de textos orales: Esta capacidad entra en funcionalidad cuando los estudiantes infieren y explican el sentido del texto oral, teniendo en cuenta los destinatarios y para qué fueron escritos.
  3. Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada: Esta capacidad entra en funcionalidad cuando los estudiantes organizan su texto oral adecuándose al propósito que quieran comunicar a un determinado grupo de destinatarios.
  4. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica: Esta capacidad entra en utilización cuando los estudiantes emplean los gestos ademanes, movimientos corporales, tono y volumen de voz al momento de expresarse oralmente.

5. <sup>1</sup> **Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores:** Esta capacidad entra en empleo cuando los estudiantes interactúan expresándose <sup>31</sup> en inglés con distintos interlocutores.
6. **Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral:** Esta capacidad entra en acción cuando los estudiantes reflexionan en torno a la comunicación oral que escucharon, así también cuando evalúan y reflexionan en torno a su desempeño comunicativo.
- b. <sup>1</sup> **Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera:** El Ministerio de Educación (2016) definió a esta competencia como <sup>62</sup> la interacción dinámica entre el lector, el texto y el contexto sociocultural crea la lectura. Efectivamente, trata de la interpretación del texto escrito; definitivamente, es un proceso muy complejo, aún más si se trata de leer y comprender <sup>104</sup> la lengua extranjera. Para el desarrollo de la competencia se ha organizado dos capacidades, a las que los estudiantes harán uso combinado para demostrar su nivel de logro en la competencia.
1. **Obtiene información del texto escrito:** Esta capacidad entra en funcionalidad cuando los estudiantes emplean para identificar y seleccionar información explícita en distintos <sup>17</sup> textos escritos en inglés.
  2. **Infiere e interpreta la información del texto escrito:** Esta capacidad entra en acción cuando los estudiantes analicen, comprendan y expliquen el propósito comunicativo del texto escrito.
- c. <sup>23</sup> **Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera:** El Ministerio de Educación (2016) precisó que <sup>27</sup> en esta competencia se define como la utilización del lenguaje escrito para construir significados en un texto para comunicarnos con demás personas. Se busca que los estudiantes aprendan la escritura de <sup>27</sup> inglés como lengua extranjera; ya que se considera como una lengua universal que facilita el acceso a la

comunicación globalizada; en ese sentido, para generar <sup>1</sup> el desarrollo de la competencia escribe del idioma inglés se ha organizado seis capacidades, considerando que los estudiantes deberán alcanzar su uso combinado al momento de producir textos.

<sup>30</sup> 1. Adecuar el texto a la situación comunicativa: De acuerdo con Ministerio de Educación, esta capacidad entra en juego cuando los estudiantes adecuan su texto en idioma inglés para comunicar sus ideas y pensamientos como un propósito, dirigido a un grupo de destinatarios que intervienen en una <sup>2</sup> situación comunicativa.

2. Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada: De acuerdo con el Ministerio de Educación, esta capacidad entra en el juego cuando los estudiantes escriben un texto en idioma inglés empleando los recursos cohesivos y la gramática de inglés. Es un proceso complejo que pasa por hacer uso de la gramática de la lengua inglesa para comunicarse de manera escrita.

<sup>48</sup> 3. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente: De acuerdo con el Ministerio de Educación, esta capacidad entra en juego cuando los estudiantes hacen uso de recursos textuales durante proceso de la escritura <sup>31</sup> del texto en idioma inglés.

4. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito: Esta capacidad entra en acción cuando los estudiantes reflexionan en torno a los textos en inglés que escribió, a su vez, es un proceso de retroalimentación ofrecido por el docente para que el estudiante mejore la redacción de su texto.

#### 2.1.2.6. Aprendizaje de inglés según el programa curricular de primaria

<sup>1</sup> La enseñanza y aprendizaje del idioma inglés se lleva a cabo a través del área <sup>13</sup> curricular de inglés como lengua extranjera, por lo tanto, el Ministerio de Educación (2016) consideró que aprender inglés es necesario porque es <sup>34</sup> una lengua extranjera importante para acceder a los últimos avances tecnológicos, científicos y académicos así como para conectar con muchas

realidades y contextos diferentes. Se asume que esta área se desarrolla bajo el enfoque comunicativo, para hacer <sup>10</sup> del aprendizaje del idioma inglés más vivencial y real.

En el área se desarrolla las tres competencias que mencionamos a continuación:

- <sup>14</sup> Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera: La competencia oral se desarrolla desde el 1° grado hasta 6° grado de primaria.
- <sup>4</sup> Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera: La competencia de lectura se desarrolla a partir de 3° grado a 6° grado de primaria.
- <sup>4</sup> Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera: Esta competencia se desarrolló a partir de 3° grado a 6° grado de primaria.

Como hemos notado en la educación primaria, solo la competencia oral se desarrolla desde el 1° grado; mientras tanto, las competencias de lectura y escritura en inglés se desarrolla a partir del 3° grado al 6° grado de primaria. Definitivamente, esto indica aún la deficiencia organizativa en el plan de estudios, que dista mucho <sup>94</sup> de las instituciones educativas privadas, en los cuales se enseñan inglés desde la educación inicial, efectivamente los estudiantes de las instituciones educativas públicas están en desventaja. A esto se suma la falta de docentes de inglés para dictar el área en la educación primaria.

#### <sup>2</sup> 2.1.2.6. Aprendizaje de inglés según el programa curricular de secundaria

En el nivel secundario <sup>1</sup> la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés se lleva a cabo a través <sup>13</sup> del área curricular de inglés como lengua extranjera, por lo tanto, el Ministerio de Educación <sup>32</sup> (2016) consideró que Se ha reconocido la importancia de aprender inglés al ser considerado <sup>8</sup> una herramienta de comunicación global que facilita el acceso a información y tecnología avanzada. Se asume que esta área se desarrolla bajo el enfoque comunicativo, para hacer del aprendizaje del idioma inglés empleando <sup>19</sup> las prácticas sociales del lenguaje y su perspectiva sociocultural.

En el área se desarrolla las tres competencias que mencionamos a continuación:

- <sup>14</sup> Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera: La competencia oral se desarrolla desde el 1° grado a 5° grado de secundaria.
- <sup>4</sup> Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera: La competencia de lectura se desarrolla a partir de 1° grado a 5° grado de secundaria.
- <sup>4</sup> Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera: Esta competencia se desarrolla a partir de 1° a 5° grado de secundaria.

Como hemos notado en el nivel secundario, <sup>35</sup> las tres competencias del área de inglés se desarrollan desde el 1° a 5° grado de secundaria.

### 2.1.2.7. Plan de estudios del área de inglés

<sup>48</sup> En la Educación Básica Regular el plan de estudios del área curricular de inglés es variado de acuerdo a los niveles y grados. A continuación, en una tabla presentamos el plan <sup>109</sup> de estudios propuestos por el Ministerio de educación (2023) norma que regula la implementación del año escolar 2023.

**Tabla 2**

*Plan de estudio del área de inglés por niveles de Educación Básica Regular*

Nivel y grupos de organización	Área	Horas pedagógicas				
		4 años	5 años	6 años	7 años	8 años
Inicial	Inglés 3 años	4 años	5 años	6 años	7 años	8 años
Primaria	Inglés 1°	2°	3°	4°	5°	6°
	2	2	3	3	3	3
Secundaria jornada Escolar Regular	<sup>106</sup> 1°	2°	3°	4°	5°	
	Inglés 3	3	3	3	3	
Secundaria EIB revitalización cultural y lingüístico	Inglés 2	2	2	2	2	
Secundaria EIB urbano	Inglés 3	3	3	3	3	
Secundaria de modelo de servicio educativo con residencia (SER)	Inglés 2	2	2	2	2	
Secundaria jornada escolar EIB	Inglés	---	---	2	2	2
Secundaria COAR	Inglés	---	---	10	10	10

*Nota:* Anexos de la norma de implementación del año escolar 2023 (MINEDU, 2023) Plan de estudios COAR (MINEDU, 2016)

Como se observa en la tabla, existe una diferencia entre las horas del área de inglés entre primaria y secundaria; además en los niveles y grupos de organización, como es el caso

de secundaria de Intercultural Bilingüe de la zona rural tiene menos hora de inglés que el del mismo grupo de la zona urbana, así también la secundaria con residencia tiene menos hora de inglés, pero la diferencia es abismal con la secundaria COAR, a este grupo se le da prioridad de darle mejor formación; en ocasiones pareciera discriminatorio, asumiendo que los otros que no son del Colegio del Alto Rendimiento solo tienen que aprender de 2 a 3 horas pedagógicas de inglés; somos conscientes que por derecho todo ciudadano peruano necesita la equidad en la educación.

### III. MÉTODO

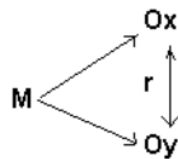
#### 3.1. Tipo de investigación

##### 3.1.1. Tipo

El presente estudio fue realizado bajo el tipo de investigación cuantitativo, ya que para medir la variable gamificación y la variable aprendizaje del vocabulario del idioma inglés se aplicó instrumentos estandarizados, una vez recogida los datos se analizaron mediante la estadística descriptiva e inferencial (Sánchez, et al., 2018). Efectivamente, en las tablas y figuras estadísticas se evidenciaron el nivel de relación existente entre ambas variables.

##### 3.1.2. Nivel

El estudio se llevó a cabo en el marco del nivel de investigación correlacional, porque se midió el grado de relación cuantitativa existente entre las dos variables (Sánchez, et al., 2018), es decir, entre la variable gamificación y la variable aprendizaje del vocabulario del idioma inglés observado en el grupo de sexto grado del distrito de La Victoria. Por otro lado, para constituir esta correlación se midió a cada una de las variables. De esta manera, se sometió a prueba las hipótesis de la investigación.



Donde:

**M** = Es la muestra de estudio, es decir, 64 estudiantes de sexto grado

**Ox** = Medición de la variable 1, es decir, de la gamificación

**r** = Relación entre la variable 1 y 2, es decir, gamificación y aprendizaje del vocabulario del idioma inglés

Y = Medición de la variable 2, es decir, del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés.

### 3.1.3. Diseño

El estudio se realizó bajo el diseño no experimental y de corte transversal, porque se recogió datos en un solo momento y solo una vez (Arias, 2020). Es decir, para medir la variable gamificación y la variable aprendizaje del vocabulario del idioma inglés se aplicó dos cuestionarios solo en una oportunidad. Ya que solamente, se buscó estudiar de la existencia una relación entre ambas variables.

## 3.2. Ámbito temporal y espacial

### 3.2.1. Temporal

El estudio se desarrolló en el año 2023. La recolección de los datos se llevó a cabo en el mes de septiembre del 2023. Se procesó los datos mediante la estadística descriptiva e inferencial en el mes de octubre del 2023.

### 3.2.2. Espacial

La ciudad de La Victoria es el distrito de la región Lima Metropolitana, está ubicado en la zona central de la ciudad de Lima, limita por el norte con Cercado de Lima, por el este con el Agustino, por el Sur con San Luis y por el oeste con Santa Beatriz. El desarrollo de la investigación tuvo lugar en el distrito de la Victoria, se contó con la participación de los estudiantes del sexto grado.

## 3.3. Variables

**Tabla 3**

*Variables de estudio operacionalizadas*

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTU	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
-----------	---------------------	------------------------	-------------	-------------	--------------

AL					
<b>Variable 1</b> Gamificación	La gamificación es una metodología innovadora basada en el juego. (Martínez, Mosquera y Moreno, 2022)	Es el nivel de medición global de la variable gamificación y de cada uno de sus dimensiones: dinámicas, mecánicas y componentes. La muestra participante fue 64 estudiantes del sexto grado del distrito de La Victoria. Para medir la variable se aplicó un cuestionario de 15 ítems. Para el análisis de resultados se utilizó la estadística descriptiva e inferencial a través del programa SPSS V26.	Dinámicas Mecánica Componentes	-Participa en juegos -Respeta las reglas del juego -Realiza trabajos en equipo -Coopera con su equipo para alcanzar los retos  -Coordina con su equipo para participar en los juegos -Logra en equipo recompensas	Cuestionario estructurado con 15 ítems  Con la validación mediante escala de Likert  Nunca(1) Casi nunca(2) A veces(3) Casi siempre(4) Siempre(5)
<b>Variable 2</b> Aprendizaje del vocabulario de inglés	Aprender inglés se ha convertido en uno de los requisitos más imprescindibles hoy en día, tanto en la escuela como en el trabajo. Porque permite ampliar tus horizontes y te facilita muchas cosas a la hora de viajar. (Escalante, 2022)	Es el nivel de medición global de la variable aprendizaje del vocabulario del idioma inglés y de cada uno de sus dimensiones: escritura, lectura y pronunciación. La muestra participante fue 64 estudiantes del sexto grado del distrito de La Victoria. Para medir la variable se aplicó un cuestionario de 12 preguntas. Para el análisis de resultados se utilizó la estadística descriptiva e inferencial a través del programa SPSS V26.	Escritura Lectura Pronunciación	-Escribe nombre de número -Escribe nombre de animales -Escribe nombre objetos -Escribe nombre de alimentos -Lee nombre de alimentos -Lee nombre de animales -Lee números en inglés -Pronuncia nombre de animales -Pronuncia nombre de alimentos -Pronuncia números	Cuestionario estructurado con 12 preguntas

7

Fuente: Elaboración propia

### 3.4. Población y muestra

#### 3.4.1. Población

La población estuvo constituida por un conjunto de sujetos que comparten las características comunes. De acuerdo con Hernández et al. (2014) son todos los elementos que tienen concordancia en sus características. En ese sentido, la población estuvo conformado por 433 estudiantes matriculados en el nivel primario en una I.E.P. del distrito de La Victoria.

11

Criterios de inclusión:

Se consideró a los estudiantes entre 06 y 12 años de edad, hombres y mujeres de educación primaria.

18

Criterios de exclusión:

No se consideró a los estudiantes, hombres y mujeres que tienen asistencia irregular.

**Tabla 4***Distribución de los estudiantes*

Nivel	Grados	Cantidad
Primaria	1°	80
Primaria	2°	76
Primaria	3°	70
Primaria	4°	75
Primaria	5°	68
Primaria	6°	64
TOTAL		433

*Fuente: Nóminas de matrícula 2023*

23

**3.4.2. Muestra**

La muestra es el grupo representativo o una parte de la población (Hernández et al., 2014). Teniendo lo dicho anteriormente se determinó como muestra una parte de la población de los estudiantes matriculados en el nivel primario de una I.E.P. del distrito de La Victoria, para ello se aplicó el tipo de muestreo no probabilística intencional, considerando las características mínimas en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés. En la muestra no probabilística la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características del investigador o del que hace la muestra. El procedimiento dependió de la toma de decisiones que tienen los investigadores.

**Tabla 5***Estudiantes del sexto grado*

Ciclo	Grado	Sección	Cantidad
Avanzado	6°	A	21
	6°	B	22
	6°	C	21
TOTAL			64

*Fuente: Nóminas de matrícula 2023*

<sup>2</sup> La muestra representativa estuvo constituida por 64 estudiantes matriculados en el sexto grado.

### 3.5. Instrumentos

#### Cuestionario de gamificación

En el presente estudio <sup>14</sup> para medir la variable gamificación se empleó el cuestionario de encuesta. Este es un documento escrito a manera de preguntas (Sánchez et al., 2018). Estuvo constituido por 15 ítems y cuya valoración se realizó a través de la escala de Likert: Nunca (1), Casi nunca (2), A veces (3), Casi siempre (4) y Siempre (5)

**Table 6**

<sup>3</sup> *Ficha técnica del cuestionario que mide la variable la gamificación*

<b>FICHA TÉCNICA</b>	
Nombre	Cuestionario de gamificación
Autor	Katia Alexandra Ojeda Vela
Año	Elaborado en el año 2023
Administración	Individual
Duración	20 minutos
Objetivo	Medición del <sup>85</sup> uso de la gamificación en las sesiones de aprendizaje del idioma inglés.
Tipo de ítem <sup>11</sup>	Cerrado dicotómico
Tipificación	Baremos dispersificado de conversión de puntuaciones basado en tres dimensiones de la gamificación con una muestra de 64 estudiantes de sexto grado.

#### Validez del instrumento:

La validez <sup>7</sup> del instrumento se realizó mediante la valoración del juicio de expertos donde participaron doctores y maestros con amplio conocimiento de la gamificación. Para la validez interna del cuestionario de la encuesta se contó con el apoyo de cuatro juicios de expertos, quienes luego de llevar a cabo una revisión exhaustiva sentenciaron su valoración al instrumento.

**Tabla 7***Validación del juicio de expertos al cuestionario gamificación*

<b>Nro. Expertos</b>	<b>Valoración</b>
1. Dra. Francis Diaz Flores	Aplicable
2. Dra. Soledad maría Muñaccasa Vásquez	Aplicable
3. Dr. Víctor Enrique Lizama Mendoza	Aplicable
4. Mg. Joel Pierre Madrid Vivanco	Aplicable

Fuente: Ficha juicio de expertos

**Confiabilidad del instrumento:**

La confiabilidad del cuestionario de gamificación fue necesario aplicar la prueba piloto a un grupo de 20 estudiantes con similares características de la muestra de investigación, cuyo resultado es el siguiente.

**Tabla 8***Confiabilidad del cuestionario de gamificación*

<b>Variable gamificación</b>	<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>N° de elementos</b>
Gamificación	,892	15

Fuente: Programa SPSS, versión 26

De acuerdo con el Alfa de Cronbach se puede apreciar una alta confiabilidad 0,892; esto indica que el cuestionario estuvo en condiciones para ser aplicada como instrumento de investigación en estudiantes del sexto grado de una I.E.P. del distrito de La Victoria.

**Cuestionario del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés:**

En el presente estudio, para medir la variable aprendizaje del vocabulario del idioma inglés se empleó un cuestionario similar a una ficha de práctica, constituido por 12 preguntas, cuya valoración estuvo enmarcado en respuestas correctas e incorrectas.

**Table 9**

52

*Ficha técnica del cuestionario que mide el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés*

22

**FICHA TÉCNICA**

Nombre	Cuestionario del vocabulario del idioma inglés
Autor	Katia Alexandra Ojeda Vela
Año	Elaborado en el año 2023
Administración	Individual
Duración	30 a 40 minutos
Objetivo	Medición del aprendizaje del vocabulario del idioma inglés.
Tipo de pregunta	Cerrado, para relacionar y escribir
Tipificación	Valoración mediante la escala de evaluación para medir el logro destacado, logro esperado, en proceso de logro y en inicio de 64 estudiantes de sexto grado en relación con el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés.

**Validez del instrumento:**

22

La validez del instrumento se realizó mediante la valoración de juicio de expertos donde participaron doctores y maestros con amplio conocimiento del idioma inglés. Para la validez interna del cuestionario de la encuesta se contó con el apoyo de cuatro juicios de expertos, quienes luego de efectuar una revisión exhaustiva sentenciaron su veredicto al referido instrumento.

**Tabla 10***Validación del juicio de expertos al cuestionario del vocabulario del idioma inglés*

Nro. Expertos	Valoración
1. Dra. Francis Díaz Flores	Aplicable
2. Dra. Soledad maría Muñaccasa Vásquez	Aplicable
3. Dr. Víctor Enrique Lizama Mendoza	Aplicable
4. Mg. Joel Pierre Madrid Vivanco	Aplicable

Fuente: Ficha juicio de expertos

### Confiabilidad del instrumento:

La confiabilidad del cuestionario del idioma inglés fue necesario aplicar la prueba piloto a un grupo de 20 estudiantes con similares características de la muestra de investigación, cuyo resultado es el siguiente.

**Tabla 11**

Confiabilidad del instrumento del vocabulario del idioma inglés

Variable del vocabulario del idioma inglés	Alfa de Cronbach	N° de elementos
Aprendizaje del vocabulario del idioma inglés	,950	12

Fuente: Programa SPSS, versión 26

De acuerdo con el Alfa de Cronbach se puede apreciar una alta confiabilidad 0,950; esto indica que el cuestionario estuvo en condiciones para ser aplicada como instrumento de investigación en estudiantes del sexto grado de una I.E.P. del distrito de La Victoria.

### 3.6. Procedimientos

Para la recolección de datos se realizarán los siguientes procedimientos:

- Se elaboró instrumentos de investigación. Luego, cuyo contenido fue validado por cuatro juicios de expertos. Se procedió comprobar su confiabilidad mediante pruebas piloto y el coeficiente del Alfa de Cronbach.
- Se aplicó los instrumentos de investigación en 64 estudiantes del sexto grado de una I.E.P. del distrito de La Victoria. El cuestionario fue aplicado el horario de la clase del área de Inglés.
- Se procesó los datos obtenidos empleando la estadística descriptiva e inferencial mediante el uso de Excel y SPSS versión 26.

### 3.7. Análisis de datos

En la investigación para el análisis de datos se empleó la estadística descriptiva, a través del cual se construyó tablas y figuras para presentar los datos cuantitativos; a su vez se empleó el estadístico inferencial para la prueba de hipótesis.

En la presente investigación para describir los resultados de los cuestionarios se emplearon el formato Excel, asimismo se empleó el programa SPSS versión 26 para elaborar tablas y gráficos de estadística descriptiva de las variables y para analizar la fiabilidad de los instrumentos de investigación, se empleó el Alfa de Cronbach, y para realizar el análisis inferencial se empleó la correlación de Pearson.

### 3.8. Consideraciones éticas

En referencia a las consideraciones éticas, el presente estudio es la edición propia de la investigadora, en ese sentido, se evitó los plagios. También la redacción del informe final estuvo sujeto al correcto uso de las referencias de acuerdo con los protocolos vigentes de la investigación de la Universidad Nacional Federico Villarreal. Por otro lado, para el desarrollo del proyecto se convocó a 64 estudiantes del sexto grado de una I.E.P. del distrito de La Victoria, mediante la autorización del director de la institución y docente de aula. Por otro lado, en la investigación no se difundió los datos personales de los estudiantes participantes en el estudio.

## 44 IV. RESULTADOS

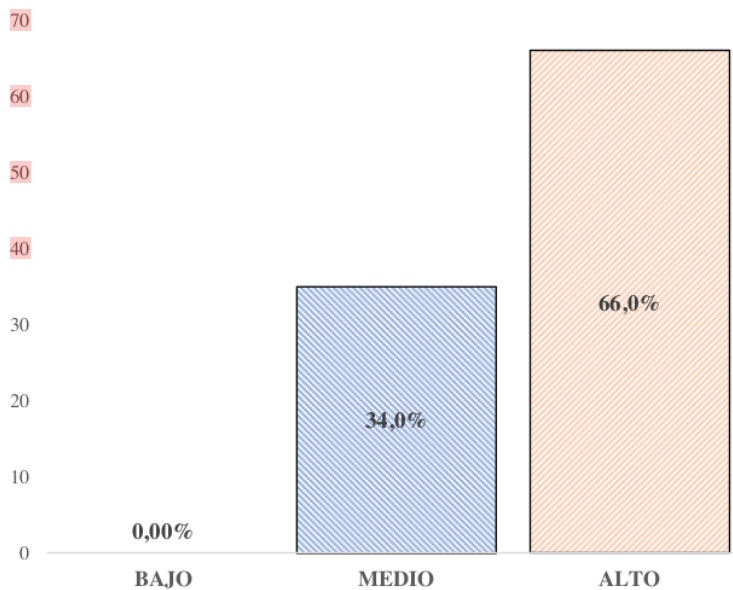
### 4.1. Presentación y análisis de resultados

**Tabla 12**

Resultados de la gamificación en el aprendizaje del vocabulario en inglés

NIVEL	Baremos	Frecuencia	Porcentaje (%)
ALTO	55 – 75	42	66,0
MEDIO	35 – 54	22	34,0
BAJO	15 – 34	0	0,00
<b>Total</b>		64	100,0

Fuente: Base de datos

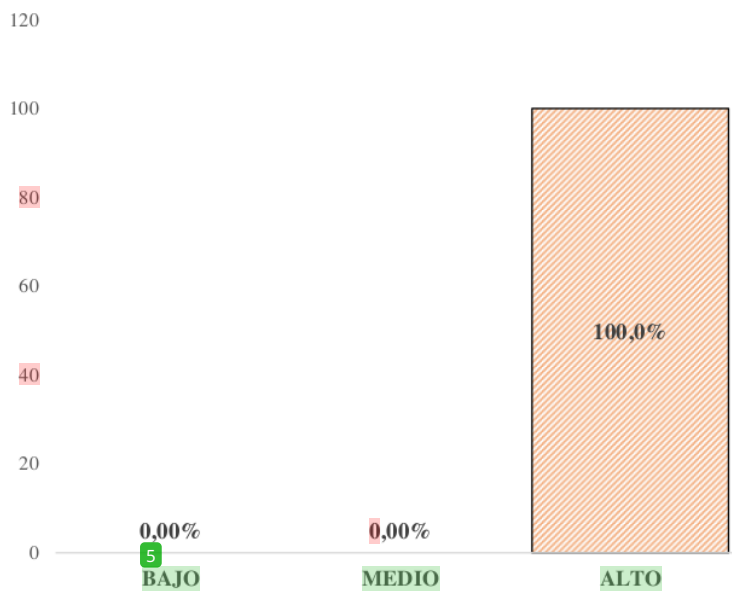


**Figura 3:** Porcentual de los niveles de gamificación en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés

De acuerdo con los datos de la tabla y la figura, podemos apreciar que la mayoría de los estudiantes encuestados que representa el 66,00%, que significa un alto porcentaje, manifiestan aprender el vocabulario de inglés con la gamificación.

**Tabla 13***Resultados de participación en dinámicas de gamificación*

NIVEL	Baremos	Frecuencia	Porcentaje (%)
ALTO	15 – 20	64	100,0
MEDIO	10 – 14	0	0,00
BAJO	5 – 9	0	0,00
<b>Total</b>		64	<b>100,0</b>

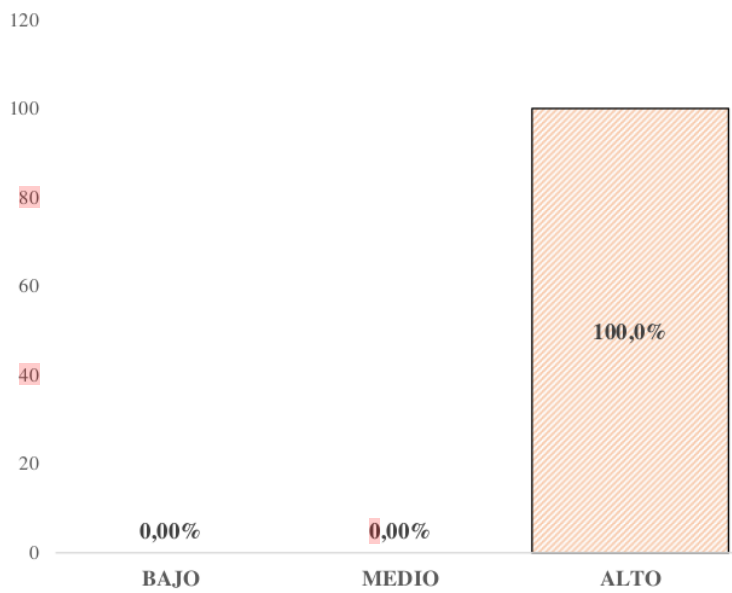
*Fuente: Base de datos***Figura 4:** Porcentual de los niveles de participación en dinámicas de gamificación

4

De acuerdo con los datos de la tabla y la figura podemos apreciar que la totalidad de los estudiantes encuestados que representa el 100,0%, que significa un alto porcentaje, manifiestan participar en las dinámicas de gamificación. Todos ellos manifiestan que en las clases de inglés se realizan diversos juegos que le permitan aprender jugando esta lengua.

**Tabla 14***Resultados de mecánicas de participación en la gamificación*

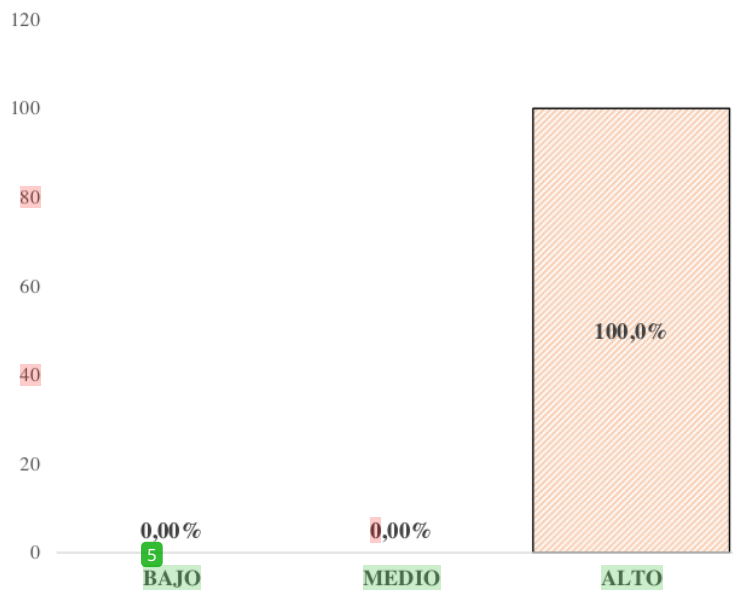
NIVEL	Baremos	Frecuencia	Porcentaje (%)
ALTO	15 – 20	64	100,0
MEDIO	10 – 14	0	0,00
BAJO	5 – 9	0	0,00
<b>Total</b>		64	<b>100,0</b>

*Fuente: Base de datos***Figura 5:** *Porcentual de niveles de participación en mecánicas en la gamificación*

De acuerdo con los datos de la tabla y la figura, podemos apreciar que todos los estudiantes que representa el 100,0%, que significa un alto porcentaje manifiestan que conocen y practican la mecánica de participación en los juegos de la gamificación. Que implica formar un equipo, participar en equipos de juego, intercambiar equipos y obtener los resultados.

**Tabla 15***Resultados de componentes de participación en la gamificación*

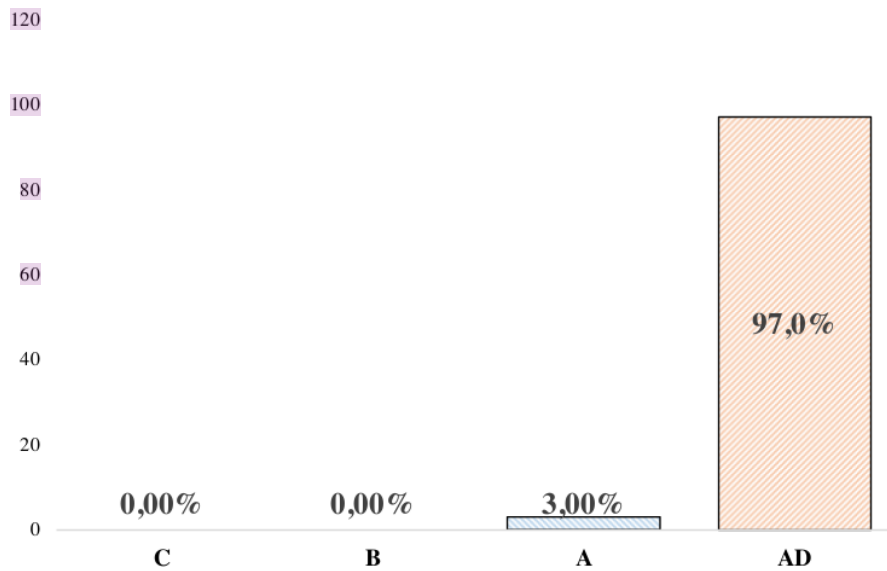
NIVEL	Baremos	Frecuencia	Porcentaje (%)
ALTO	15 – 20	64	100,0
MEDIO	10 – 14	0	0,00
BAJO	5 – 9	0	0,00
<b>Total</b>		64	<b>100,0</b>

*Fuente: Base de datos***Figura 6:** Porcentual de los niveles de participación en componentes de la gamificación

De acuerdo con los datos de la tabla y la figura, podemos apreciar que la totalidad de los estudiantes encuestados que representa el 100,0%, que significa un alto porcentaje manifiestan emplear los componentes de la gamificación, como poner atención, respetar los acuerdos, respetar los tiempos de juego y la familiaridad con los juegos.

**Tabla 16***Resultados de aprendizaje del vocabulario del idioma inglés*

Calificaciones	Frecuencia	Porcentaje (%)
AD	62	97,0
A	2	3,00
B	0	0,00
C	0	0,00
<b>Total</b>	<b>64</b>	<b>100,0</b>

*Fuente: Base de datos***Figura 7:** *Porcentual de aprendizaje dl vocabulario del idioma inglés*

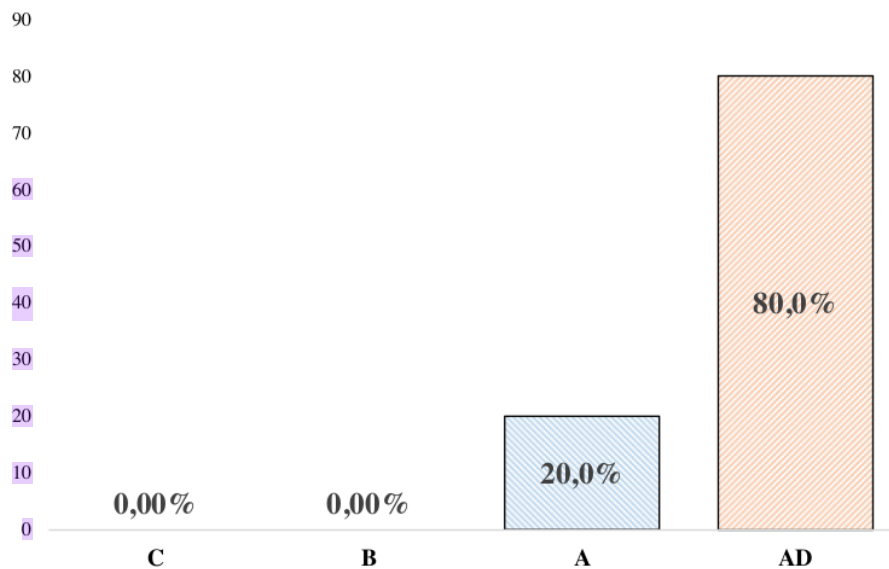
De acuerdo con los datos de la tabla y la figura, podemos apreciar que la mayoría de los estudiantes que representa el 97,0% demostraron un aprendizaje óptimo del vocabulario de inglés con una calificación AD (logro destacado) y un menor porcentaje que representa el 3% obtuvo A (logro esperado). Esto indica, el empleo de la gamificación en la clase de inglés favorece el aprendizaje de del vocabulario de inglés.

**Tabla 17**

Resultados de aprendizaje de la escritura del vocabulario del idioma inglés

Calificaciones	Frecuencia	Porcentaje (%)
AD	51	80,0
A	13	20,0
B	0	0,00
C	0	0,00
<b>Total</b>	<b>64</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Base de datos

**Figura 8:** Porcentual de aprendizaje de escritura del vocabulario del idioma inglés

De acuerdo con los datos de la tabla y la figura, podemos apreciar que la mayoría de los estudiantes que representa el 80,0% demostraron un aprendizaje óptimo de la escritura del vocabulario de inglés con una calificación AD (logro destacado) y un menor porcentaje que representa el 20,0% obtuvo A (logro esperado). Esto indica, el empleo de la gamificación en la clase de inglés favorece el aprendizaje de la escritura del vocabulario de inglés.

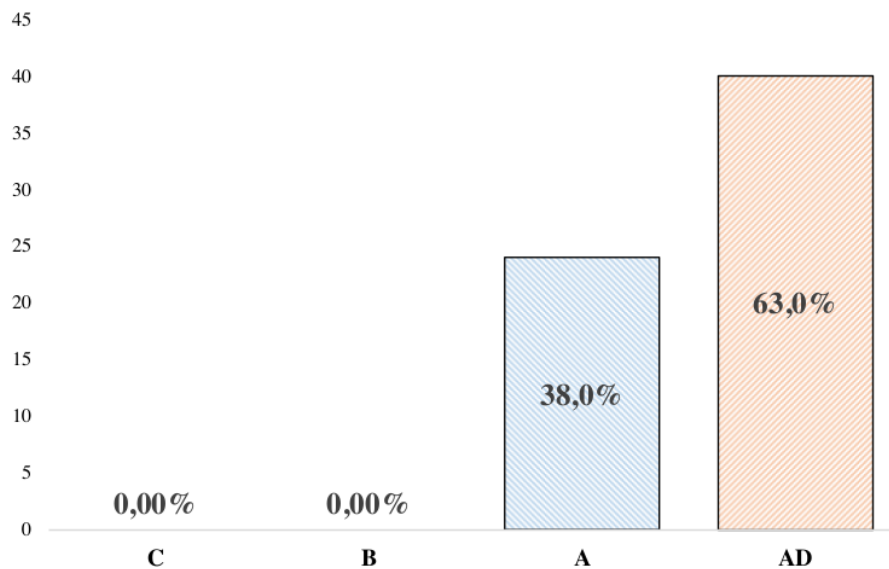
Tabla 18

10

Resultados de aprendizaje de la lectura del vocabulario del idioma inglés

Calificaciones	Frecuencia	Porcentaje (%)
AD	40	63,0
A	24	38,0
B	0	0,00
C	0	0,00
Total	64	100,0

Fuente: Base de datos



10

Figura 9: Porcentual de aprendizaje de la lectura del vocabulario del idioma inglés

4

De acuerdo con los datos de la tabla y la figura, podemos apreciar que la mayoría de los estudiantes que representa el 63,0% demostraron un aprendizaje óptimo en la lectura del vocabulario de inglés con una calificación AD (logro destacado) y un menor porcentaje que representa el 38,0% obtuvo A (logro esperado). Esto indica, el empleo de la gamificación en la clase de inglés favorece el aprendizaje de la lectura del vocabulario de inglés.

Tabla 19

10

Resultados de aprendizaje de la pronunciación del vocabulario del idioma inglés

Calificaciones	Frecuencia	Porcentaje (%)
AD	44	69,0
A	20	31,0
B	0	0,00
C	0	0,00
<b>Total</b>	<b>64</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Base de datos

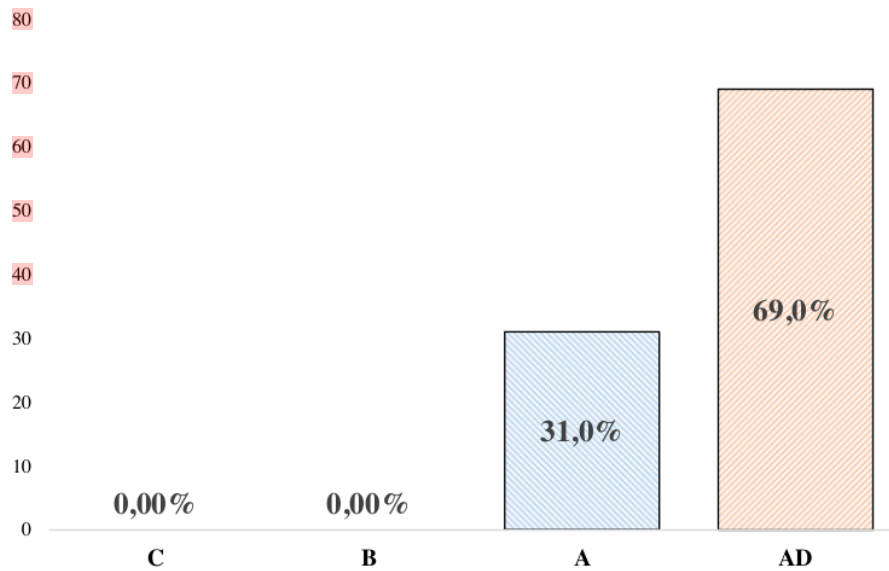


Figura 10: Porcentual de aprendizaje de la pronunciación del vocabulario de inglés

4

De acuerdo con los datos de la tabla y la figura, podemos apreciar que la mayoría de los estudiantes que representa el 69,0% demostraron un aprendizaje óptimo en la pronunciación del vocabulario de inglés con una calificación AD (logro destacado) y un menor porcentaje que representa el 31,0% obtuvo A (logro esperado). Esto indica el empleo de la gamificación en la clase de inglés favorece el aprendizaje de la pronunciación del vocabulario de inglés.

#### 4.2. Prueba de hipótesis

El objetivo general de la investigación fue <sup>1</sup> determinar la relación existente entre la gamificación y el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del sexto grado del distrito de La Victoria, 2023. Por otro lado, los <sup>36</sup> objetivos específicos fueron:

- Determinar la relación existente entre la gamificación y la escritura del vocabulario del idioma inglés.
- <sup>36</sup> Determinar la relación existente entre la gamificación y la pronunciación del vocabulario del idioma inglés.
- <sup>36</sup> Determinar la relación existente entre la gamificación y la lectura del vocabulario del idioma inglés.

Por otro lado, <sup>1</sup> la hipótesis general fue existe relación directa y positiva <sup>3</sup> entre la gamificación y el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del sexto grado del distrito de La Victoria, 2023. Por otro lado, las hipótesis específicas fueron:

- <sup>6</sup> Existe relación positiva entre la gamificación y el aprendizaje de la escritura del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del sexto grado del distrito de La Victoria, 2023.
- <sup>6</sup> Existe relación positiva entre la gamificación y el aprendizaje de la lectura del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del sexto grado del distrito de La Victoria, 2023.
- <sup>6</sup> Existe relación positiva entre la gamificación y el aprendizaje de la pronunciación del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del sexto grado del distrito de La Victoria, 2023.

### Hipótesis general

H<sub>0</sub>: No existe relación directa y positiva entre la gamificación y el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del sexto grado del distrito de La Victoria, 2023.

H<sub>1</sub>: Existe relación directa y positiva entre la gamificación y el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del sexto grado del distrito de La Victoria, 2023.

### Tabla 20

Cálculos estadísticos: hipótesis general

		Aprendizaje del vocabulario del inglés
Coefficiente de correlación de Pearson	Gamificación	,901**
	Coefficiente de correlación	
	Valor p	,000
	N	64

\*\* La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Conforme los resultados, el valor  $p < 0,005$ , nos permite comprobar una relación positiva, muy fuerte y significativa entre la gamificación y el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés. La correlación es directa, y es de 0,901.

### Hipótesis específica I

H<sub>0</sub>: No Existe relación positiva entre la gamificación y el aprendizaje de la escritura del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del sexto grado del distrito de La Victoria, 2023.

H<sub>1</sub>: Existe relación positiva entre la gamificación y el aprendizaje de la escritura del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del sexto grado del distrito de La Victoria, 2023.

**Tabla 21**

Cálculos estadísticos: hipótesis específica 1

			Aprendizaje de la escritura del vocabulario del inglés	
Coefficiente de correlación de Pearson	Dinámicas de gamificación	de	Coefficiente de correlación	,881**
			Valor p	,000
			N	64

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Conforme los resultados, el valor  $p < 0,005$ , nos permite comprobar una relación positiva, muy fuerte y significativa entre las dinámicas de gamificación y el aprendizaje de la escritura del vocabulario del idioma inglés.

La correlación es directa, y es de 0,881.

#### Hipótesis específica 2

H<sub>0</sub>: No existe relación positiva entre la gamificación y el aprendizaje de la lectura del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del sexto grado del distrito de La Victoria, 2023.

H<sub>1</sub>: Existe relación positiva entre la gamificación y el aprendizaje de la lectura del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del sexto grado del distrito de La Victoria, 2023.

**Tabla 22**

Cálculos estadísticos: hipótesis específica 2

			Aprendizaje de la lectura del vocabulario del inglés	
Coefficiente de correlación de Pearson	Mecánicas de gamificación	de	Coefficiente de correlación	,870**
			Valor p	,000
			N	64

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Conforme los resultados, el valor  $p < 0,005$ , nos permite comprobar una relación positiva, muy fuerte y significativa entre mecánicas de gamificación y el aprendizaje de la lectura del vocabulario del idioma inglés.

La correlación es directa, y es de 0,870.

### Hipótesis específica 3

H<sub>0</sub>: No existe relación positiva entre la gamificación y el aprendizaje de la pronunciación del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del sexto grado del distrito de La Victoria, 2023.

H<sub>1</sub>: Existe relación positiva entre la gamificación y el aprendizaje de la pronunciación del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del sexto grado del distrito de La Victoria, 2023.

### Tabla 23

Cálculos estadísticos: hipótesis específica 3

			Aprendizaje de la pronunciación del vocabulario del inglés
Coeficiente de correlación de Pearson	de Componentes de gamificación	de Coeficiente de correlación	,918**
		Valor p	,000
		N	64

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Conforme los resultados, el valor  $p < 0,005$ , nos permite comprobar una relación positiva, muy fuerte y significativa entre compontes de gamificación y el aprendizaje de la pronunciación del vocabulario del idioma inglés.

La correlación es directa, y es de 0,918.

## **V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

Los resultados del estudio evidenciaron que existe una relación positiva, muy fuerte y significativa, entre la gamificación y el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del sexto grado del distrito de La Victoria, 2023, siendo su correlación positiva y directa, de 0,901. Los resultados encontrados se relacionan con los hallazgos de Valencia y Velásquez (2021) quienes determinaron que la gamificación le motiva a los estudiantes aprender léxicos en idioma inglés.

Por otra parte, también los resultados encontrados se relacionan con los hallazgos de Barahona y Hernández (2020) quienes determinaron que la motivación a través de la gamificación le posibilita a los estudiantes ampliar su conocimiento en inglés; asimismo, con los estudios realizados por Morales y Pineda (2020) quienes determinaron que la gamificación empleada como una estrategia resulta muy valiosa y efectiva en la clase de inglés, ya que le permite a los estudiantes poner atención y aprender el idioma inglés. A su vez, se vincula con los hallazgos de López y Quispe (2020) quienes determinaron estadísticamente que el 70,17% mejoraron su aprendizaje en inglés luego de haber participado en la gamificación.

Los resultados del estudio también evidenciaron que existe una relación positiva, fuerte y significativa entre la gamificación y la lectura del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del sexto grado del distrito de La Victoria, 2023; siendo su correlación 0,881. Los resultados hallados se relacionan con los hallazgos de López y Quispe (2021) quien determinaron que la gamificación resulta efectiva para aprender inglés.

Por otro lado, la investigación permitió evidenciar una relación positiva, fuerte y significativa entre la gamificación y la lectura del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del sexto del distrito de La Victoria, 2023; siendo su correlación 0,870. Los resultados hallados se relacionan con los estudios de Arroyo (2021) quien determinó que la gamificación en la enseñanza de inglés resulta efectiva, demostró estadísticamente que el 80% de estudiantes que

participaron en el estudio alcanzaron el logro esperado y un 13% un logro destacado <sup>2</sup> en el idioma inglés.

Por otro lado, el estudio evidencia <sup>5</sup> la existencia de una relación positiva, muy fuerte y significativa, entre la gamificación y la pronunciación <sup>2</sup> del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del tercer grado de primaria de la institución educativa privada San Norberto UGEL 03, 2023; siendo su correlación 0,918. Los resultados se vinculan con los estudios de Sánchez (2021) quien determinó, luego de aplicar <sup>8</sup> la gamificación como estrategia en la enseñanza de inglés, que el 100% de los estudiantes alcanzaron mejorar su expresión oral. Del mismo modo, se vincula con los hallazgos de Rojas (2022) quien determinó que la gamificación empleada como estrategia educativa influye de manera significativa <sup>1</sup> en la competencia conmutativa oral y escrita del idioma inglés.

Finalmente, en la investigación se halló una correlación 0,901 <sup>10</sup> entre la gamificación y el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés, con el cual se demuestra que la gamificación es muy efectiva cuando se emplea como estrategia <sup>11</sup> en las sesiones de aprendizaje del área de inglés. Este resultado también se relaciona con los hallazgos de Crespo (2022) quien demostró <sup>1</sup> una correlación de Rho de Spearman de 0,828, también una alta relación, sin embargo, los hallazgos del presente estudio son más positiva, muy fuerte y significativa.

## VI. CONCLUSIONES

1. Con la prueba de la hipótesis general se obtuvo el valor  $p < 0,005$ , y con una correlación 0,901 podemos afirmar que existe una relación positiva, muy alta y significativa entre la gamificación y el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés.
2. Con una correlación de 0,881 nos ratificamos que existe una relación positiva, alta y significativa entre las dinámicas de gamificación y el aprendizaje de la escritura del vocabulario del idioma inglés.
3. Con una correlación de 0,870 concluimos que existe una relación positiva, alta y significativa entre las mecánicas de gamificación y el aprendizaje de la lectura del vocabulario de idioma inglés.
4. Con una correlación de 0,918, concluimos que existe una relación positiva, muy alta y significativa entre los componentes de la gamificación y el aprendizaje de la pronunciación del vocabulario del idioma inglés.

## VII. RECOMENDACIONES

1. La gamificación consiste en el empleo de mecánicas de juego en entornos virtuales, resulta muy motivador y llamativo para los niños de edad escolar, en ese sentido se recomienda al personal directivo del distrito de La Victoria, a continuar fomentando el uso de esta estrategia, ya que resulta muy efectiva en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés.
2. Se sugiere a los docentes que tienen a cargo la enseñanza del área de inglés a continuar proporcionando las dinámicas de gamificación, puesto que resulta muy efectiva para el aprendizaje de la escritura del vocabulario del idioma inglés.
3. Se recomienda a los docentes que tienen a cargo la enseñanza del área de inglés a continuar empleando las mecánicas de magnificación, ya que resulta muy favorable para el aprendizaje de la lectura del vocabulario del idioma inglés.
4. Se propone a los docentes que tienen a cargo la enseñanza del área de inglés a continuar en el empleo de los componentes de gamificación, dado que como dinámicas de juego permite a los estudiantes a través del juego aprender la pronunciación del vocabulario del idioma inglés.

# 1A\_Ojeda\_Katia\_Educacion\_Pregrado\_Ingles\_2023

## INFORME DE ORIGINALIDAD

28%

INDICE DE SIMILITUD

28%

FUENTES DE INTERNET

7%

PUBLICACIONES

12%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1

[repositorio.ucv.edu.pe](https://repositorio.ucv.edu.pe)

Fuente de Internet

4%

2

[hdl.handle.net](https://hdl.handle.net)

Fuente de Internet

2%

3

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

1%

4

[www.coursehero.com](https://www.coursehero.com)

Fuente de Internet

1%

5

[repositorio.une.edu.pe](https://repositorio.une.edu.pe)

Fuente de Internet

1%

6

Submitted to Submitted on 1691090870149

Trabajo del estudiante

1%

7

[repositorio.unfv.edu.pe](https://repositorio.unfv.edu.pe)

Fuente de Internet

1%

8

[tesis.ucsm.edu.pe](https://tesis.ucsm.edu.pe)

Fuente de Internet

1%

9

[repositorio.monterrico.edu.pe](https://repositorio.monterrico.edu.pe)

Fuente de Internet

1%

10	<a href="http://repositorio.ulead.edu.ec">repositorio.ulead.edu.ec</a> Fuente de Internet	1 %
11	<a href="http://1library.co">1library.co</a> Fuente de Internet	1 %
12	<a href="http://repositorio.unsa.edu.pe">repositorio.unsa.edu.pe</a> Fuente de Internet	1 %
13	<a href="http://repositorio.unheval.edu.pe">repositorio.unheval.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
14	<a href="http://repositorio.uigv.edu.pe">repositorio.uigv.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
15	<a href="http://repositorio.unsm.edu.pe">repositorio.unsm.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
16	<a href="http://repositorio.unc.edu.pe">repositorio.unc.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
17	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1 %
18	<a href="http://archive.org">archive.org</a> Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
20	<a href="http://www.ef.com.pe">www.ef.com.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
21	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a>	

Fuente de Internet

<1 %

22

[repositorio.uap.edu.pe](https://repositorio.uap.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

23

[repositorio.unap.edu.pe](https://repositorio.unap.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

24

[repositorio.unh.edu.pe](https://repositorio.unh.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

25

[repositorio.usmp.edu.pe](https://repositorio.usmp.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

26

Submitted to Universidad Nacional Federico Villarreal

Trabajo del estudiante

<1 %

27

[idoc.pub](https://idoc.pub)

Fuente de Internet

<1 %

28

[repositorio.ucsm.edu.pe](https://repositorio.ucsm.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

29

[redcol.minciencias.gov.co](https://redcol.minciencias.gov.co)

Fuente de Internet

<1 %

30

[repositorio.usil.edu.pe](https://repositorio.usil.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

31

[iegp.uladech.edu.pe](https://iegp.uladech.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

32

[www.scribd.com](https://www.scribd.com)

Fuente de Internet

<1 %

33

[alicia.concytec.gob.pe](http://alicia.concytec.gob.pe)

Fuente de Internet

<1 %

34

[repositorio.uladech.edu.pe](http://repositorio.uladech.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

35

[repositorio.unasam.edu.pe](http://repositorio.unasam.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

36

Submitted to Universidad Tecnologica del Peru

Trabajo del estudiante

<1 %

37

[www.dspace.uce.edu.ec](http://www.dspace.uce.edu.ec)

Fuente de Internet

<1 %

38

[www.unfv.edu.pe](http://www.unfv.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

39

Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga

Trabajo del estudiante

<1 %

40

[pt.scribd.com](http://pt.scribd.com)

Fuente de Internet

<1 %

41

[www.pcworld.es](http://www.pcworld.es)

Fuente de Internet

<1 %

42

[www.infobae.com](http://www.infobae.com)

Fuente de Internet

<1 %

43	<a href="http://dehesa.unex.es:8443">dehesa.unex.es:8443</a> Fuente de Internet	<1 %
44	<a href="http://repositorio.uct.edu.pe">repositorio.uct.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
45	<a href="http://reicomunicar.org">reicomunicar.org</a> Fuente de Internet	<1 %
46	<a href="http://www.journaltocs.ac.uk">www.journaltocs.ac.uk</a> Fuente de Internet	<1 %
47	<a href="http://repositorio.ujcm.edu.pe">repositorio.ujcm.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
48	<a href="http://www.recoleta.edu.pe">www.recoleta.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
49	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
50	Submitted to consultoriadeserviciosformativos Trabajo del estudiante	<1 %
51	<a href="http://dspace.utpl.edu.ec">dspace.utpl.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
52	<a href="http://repositorio.upch.edu.pe">repositorio.upch.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
53	<a href="http://repositorio.uta.edu.ec">repositorio.uta.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %

54	<a href="http://www.uaeh.edu.mx">www.uaeh.edu.mx</a> Fuente de Internet	<1 %
55	<a href="http://conrado.ucf.edu.cu">conrado.ucf.edu.cu</a> Fuente de Internet	<1 %
56	<a href="http://issuu.com">issuu.com</a> Fuente de Internet	<1 %
57	<a href="http://repositorio.utelesup.edu.pe">repositorio.utelesup.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
58	<a href="http://www.juntadeandalucia.es">www.juntadeandalucia.es</a> Fuente de Internet	<1 %
59	<a href="http://pirhua.udep.edu.pe">pirhua.udep.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
60	<a href="http://www.clubensayos.com">www.clubensayos.com</a> Fuente de Internet	<1 %
61	<a href="http://www.flacsoandes.edu.ec">www.flacsoandes.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
62	Submitted to Gitam University Trabajo del estudiante	<1 %
63	<a href="http://prezi.com">prezi.com</a> Fuente de Internet	<1 %
64	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1 %

65 Submitted to Universidad Nacional Santiago Antunez de Mayolo <1 %  
Trabajo del estudiante

---

66 Submitted to Universidad de Almeria <1 %  
Trabajo del estudiante

---

67 dspace.utb.edu.ec <1 %  
Fuente de Internet

---

68 inglesfocus.com <1 %  
Fuente de Internet

---

69 repositorio.unamba.edu.pe <1 %  
Fuente de Internet

---

70 repositorio.uwiener.edu.pe <1 %  
Fuente de Internet

---

71 tesis.pucp.edu.pe <1 %  
Fuente de Internet

---

72 Submitted to Universidad Peruana Cayetano Heredia <1 %  
Trabajo del estudiante

---

73 docslib.org <1 %  
Fuente de Internet

---

74 examplecom775.wordpress.com <1 %  
Fuente de Internet

---

75 repositorio.upsc.edu.pe <1 %  
Fuente de Internet

---

76	<a href="http://www.ifla.org.sg">www.ifla.org.sg</a> Fuente de Internet	<1 %
77	<a href="http://www.pinterest.es">www.pinterest.es</a> Fuente de Internet	<1 %
78	<a href="http://www.semanticscholar.org">www.semanticscholar.org</a> Fuente de Internet	<1 %
79	Submitted to Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran Martel- Trabajo del estudiante	<1 %
80	<a href="http://bucarest.cervantes.es">bucarest.cervantes.es</a> Fuente de Internet	<1 %
81	<a href="http://es.slideshare.net">es.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1 %
82	<a href="http://laguajirahoy.com">laguajirahoy.com</a> Fuente de Internet	<1 %
83	<a href="http://lubpak.com">lubpak.com</a> Fuente de Internet	<1 %
84	<a href="http://renati.sunedu.gob.pe">renati.sunedu.gob.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
85	<a href="http://repositorio.pucese.edu.ec">repositorio.pucese.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
86	<a href="http://repositorio.tec.mx">repositorio.tec.mx</a> Fuente de Internet	<1 %
87	<a href="http://repositorio.unsch.edu.pe">repositorio.unsch.edu.pe</a>	

Fuente de Internet

<1 %

88

[tr-ex.me](http://tr-ex.me)

Fuente de Internet

<1 %

89

[view.genial.ly](http://view.genial.ly)

Fuente de Internet

<1 %

90

"Diseño de un sitio web del tipo LMS para fomentar la inclusión digital de profesores de inglés y alumnos de colegios subvencionados de la Comuna de La Serena", Pontificia Universidad Católica de Chile, 2012

Publicación

<1 %

91

[es.scribd.com](http://es.scribd.com)

Fuente de Internet

<1 %

92

[intellectum.unisabana.edu.co](http://intellectum.unisabana.edu.co)

Fuente de Internet

<1 %

93

[lavozdelpueblo1.blogspot.com](http://lavozdelpueblo1.blogspot.com)

Fuente de Internet

<1 %

94

[pdfhall.com](http://pdfhall.com)

Fuente de Internet

<1 %

95

[polodelconocimiento.com](http://polodelconocimiento.com)

Fuente de Internet

<1 %

96

[repositorio.puce.edu.ec](http://repositorio.puce.edu.ec)

Fuente de Internet

<1 %

[revistaselectronicas.ujaen.es](http://revistaselectronicas.ujaen.es)

97	Fuente de Internet	<1 %
98	<a href="http://www.gurisesunidos.org.uy">www.gurisesunidos.org.uy</a> Fuente de Internet	<1 %
99	<a href="http://www.tecnoeducacion.net">www.tecnoeducacion.net</a> Fuente de Internet	<1 %
100	Submitted to Universidad de la Amazonia Trabajo del estudiante	<1 %
101	<a href="http://cybertesis.unmsm.edu.pe">cybertesis.unmsm.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
102	<a href="http://esec.edu.pe">esec.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
103	<a href="http://repositorio.unapiquitos.edu.pe">repositorio.unapiquitos.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
104	<a href="http://ria.utn.edu.ar">ria.utn.edu.ar</a> Fuente de Internet	<1 %
105	<a href="http://wiki2.org">wiki2.org</a> Fuente de Internet	<1 %
106	<a href="http://www.amypalcoraz.es">www.amypalcoraz.es</a> Fuente de Internet	<1 %
107	<a href="http://www.congreso.gob.pe">www.congreso.gob.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
108	<a href="http://www.minsalud.gov.co">www.minsalud.gov.co</a> Fuente de Internet	<1 %

109

[www.parquemarino.org](http://www.parquemarino.org)

Fuente de Internet

<1 %

---

110

[www.zonaescolar71.com](http://www.zonaescolar71.com)

Fuente de Internet

<1 %

---

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Apagado