



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



**TESIS**

**PERCEPCIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DEL USO DE LA  
HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN QUIZZZ EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS,  
EN LA I.E.SAN JUAN BAUTISTA- LA LIBERTAD DE PALLÁN- 2023**

**Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación-  
Especialidad "Inglés"**

**Presentada por:**

Bachiller: Judith Madeleine Delgado Lobato

**Asesor:**

Dr. Juan Francisco García Seclen

Cajamarca – Perú

2024



## CONSTANCIA DE INFORME DE ORIGINALIDAD

1. Investigador:  
Judith Madeleine Delgado Lobato  
DNI: 71657275  
Escuela Profesional/Unidad UNC:  
Educación - Escuela Académico Profesional de Educación
2. Asesor:  
Dr. Juan Francisco García Seden  
Facultad/Unidad UNC:  
Educación
3. Grado académico o título profesional  
 Bachiller       Título profesional       Segunda especialidad  
 Maestro       Doctor
4. Tipo de Investigación:  
 Tesis       Trabajo de investigación       Trabajo de suficiencia profesional  
 Trabajo académico
5. Título de Trabajo de Investigación:  
Percepción de los estudiantes de quinto grado del uso de la herramienta de gamificación Quizizz en la enseñanza del inglés, en la I.E. San Juan Bautista - La Libertad de Pallán, 2023.
6. Fecha de evaluación: 01 / 03 / 2024
7. Software antiplagio:  TURNITIN       URKUND (OURIGINAL) (\*)
8. Porcentaje de Informe de Similitud: 20%
9. Código Documento: 018: 3117: 3364 22678
10. Resultado de la Evaluación de Similitud:

APROBADO     PARA LEVANTAMIENTO DE OBSERVACIONES O DESAPROBADO

Fecha Emisión: 01 / 03 / 2024

<i>Firma y/o Sello Emisor Constancia</i>
 Dr. Juan Francisco García Nombres y Apellidos      Seden DNI: 41369982

\* En caso se realizó la evaluación hasta setiembre de 2023

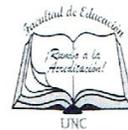
Copyright © 2024 by

**JUDITH MADELEINE DELGADO LOBATO**

Todos los derechos reservados



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA**  
**"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"**



**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**Escuela Académico Profesional de Educación**

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN**

En la ciudad de Cajamarca, siendo las 9:00 AM horas del día 22 de febrero del 2024; se reunieron presencialmente en el ambiente 1H-109, los miembros del Jurado Evaluador del proceso de titulación en la modalidad de Sustentación de la Tesis, integrado por:

1. **Presidente:** Dra. Isabel del Rocío Pantoja Alcántara
2. **Secretario:** Mg. Eduardo Martín Aguirre Cáceres
3. **Vocal:** Dra. María Paola Espino Pérez
4. **Asesor (a):** Dr. Juan Francisco García Sedán

Con el objeto de evaluar la Sustentación de la Tesis, titulada:

"Percepción de los Estudiantes de cuarto grado del uso de la Herramienta de gamificación Quizizz en la enseñanza del Inglés, en la I.E. San Juan Bautista - La Libertad de Pallas - 2023."

presentado por: Judith Madeline Delgado Lobato

con la finalidad de obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación en la Especialidad de Inglés

El Presidente del Jurado Evaluador, de conformidad al Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela Académico Profesional de Educación de la Facultad de Educación, procedió a autorizar el inicio de la sustentación.

Recibida la sustentación y las respuestas a las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y al contenido final de la Tesis, luego de la deliberación respectiva, se considera: APROBADO (X) DESAPROBADO ( ), con el calificativo de: Distinción (16)  
 (Letras) (Números)

Acto seguido, el Presidente del Jurado Evaluador, informó públicamente el resultado obtenido por el sustentante.

Siendo las 11:00 AM horas del mismo día, el señor Presidente del Jurado Evaluador, dio por concluido este acto académico y dando su conformidad firman la presente los miembros de dicho Jurado.

Cajamarca, 22 de febrero del 2024

[Firma] Presidente      [Firma] Secretario      [Firma] Vocal      [Firma] Asesor

## DEDICATORIA

Quiero dedicar este logro a aquellas personas que han sido mi fuente constante de inspiración y apoyo a lo largo de este arduo camino. A mi familia, que siempre ha creído en mí y me ha brindado su amor incondicional, su paciencia y comprensión me han dado las fuerzas necesarias para enfrentar cada desafío.

A mis profesores, asesores y jurados, quienes me han guiado con su sabiduría y experiencia. Su dedicación y compromiso con la enseñanza han sido fundamentales para mi desarrollo académico y personal.

## AGRADECIMIENTO

Con gratitud eterna a todos aquellos que de una forma u otra contribuyeron en la realización de esta tesis. Sus aportaciones, comentarios y sugerencias han enriquecido mi trabajo y me han impulsado a superar mis propios límites.

Este logro no solo es mío, sino de todos aquellos que han sido parte de mi trayectoria, con la certeza de que su influencia perdurará en mi vida y en mi carrera profesional

# ÍNDICE

INDICE DE TABLAS .....	ix
INDICE DE FIGURAS.....	x
RESUMEN .....	xi
ABSTRACT.....	xii
INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I .....	3
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	3
1. Planteamiento del problema.....	3
2. Formulación del problema .....	7
2.1. Problema principal.....	7
2.2. Problemas derivados.....	7
3. Justificación de la investigación .....	7
3.1. Teórica.....	7
3.2. Práctica .....	8
3.3. Metodológica.....	9
4. Delimitación de la investigación.....	10
4.1. Espacial.....	10
4.2. Temporal.....	10

5. Objetivos de la investigación .....	10
5.1. Objetivo general .....	10
5.2. Objetivos específicos .....	11
<b>CAPÍTULO II</b> .....	<b>12</b>
<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>12</b>
1. Antecedentes de la investigación .....	12
1.1. Antecedentes Internacionales .....	12
1.2. Antecedentes nacionales.....	14
1.3. Antecedentes locales.....	15
2. Marco teórico .....	16
2.1. Teoría de la gamificación .....	16
2.2. Teoría del aprendizaje social de Bandura.....	18
2.3. Teoría del Conductismo de Watson.....	19
2.4. Teoría del Cognitivismo de Piaget .....	21
2.5. La teoría del flujo de Mihaly Csikszentmihalyi .....	23
2.6. Herramientas de gamificación .....	24
2.7. Quizizz como herramienta de gamificación.....	26
2.8. Educación 4.0 .....	30
2.9. Currículo Nacional de Educación Básica del Perú –Competencias transversales del CNEB .....	31

2.10.	Enseñanza- aprendizaje de inglés como segunda lengua.....	33
2.11.	La competencia comunicativa del idioma inglés .....	34
3.	Definición de términos básicos .....	37
CAPÍTULO III.....		40
MARCO METODOLÓGICO.....		40
1.	Caracterización y contextualización de la Institución .....	40
2.	Hipótesis de investigación .....	41
3.	Variables de investigación .....	41
4.	Matriz de operacionalización de variables.....	42
5.	Población y muestra.....	43
5.1.	Población: .....	43
5.2.	Muestra: .....	44
6.	Unidad de análisis .....	45
4.	Métodos.....	45
5.	Tipo de investigación .....	46
6.	Diseño de la investigación.....	47
7.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	48
8.	Técnicas para el procesamiento y análisis de los datos.....	48
9.	Validez y confiabilidad .....	49
RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....		50

1. Resultados de las dimensiones de estudio .....	50
2. Prueba de normalidad .....	64
CONCLUSIONES .....	66
SUGERENCIAS .....	68
Referencias Bibliográficas .....	69
ANEXOS .....	75
Examen utilizando herramienta de Gamificación Quizizz .....	75
Instrumento de recolección de información.....	79
Fotos.....	91
Validación del instrumento de recolección de datos.....	93

## INDICE DE TABLAS

<b>TABLA 1:</b> MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE.....	42
<b>TABLA 2:</b> DISTRIBUCIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN GRADOS Y SECCIONES .....	43
<b>TABLA 3:</b> DISTRIBUCIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE 4º GRADO .....	44
<b>TABLA 4:</b> OBJETIVO 1 .....	50
<b>TABLA 5:</b> DIMENSIÓN CONCEPTUAL.....	54
<b>TABLA 6:</b> DIMENSIÓN PROCEDIMENTAL.....	55
<b>TABLA 7:</b> DIMENSIÓN ACTITUDINAL .....	61
<b>TABLA 8:</b> PRUEBA DE NORMALIDAD DE LA HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN QUIZZ EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS. .....	64

## INDICE DE FIGURAS

<b>ILUSTRACIÓN 1:</b> RESULTADOS CONSOLIDADOS DEL OBJETIVO 1.....	51
<b>ILUSTRACIÓN 2:</b> RESULTADOS CONSOLIDADOS DE LA DIMENSIÓN CONCEPTUAL .....	55
<b>ILUSTRACIÓN 3:</b> RESULTADO CONSOLIDADO DE LA DIMENSIÓN PROCEDIMENTAL .....	58
<b>ILUSTRACIÓN 4:</b> RESULTADOS CONSOLIDADOS DE LA DIMENSIÓN ACTITUDINAL .....	62
<b>ILUSTRACIÓN 5:</b> RESULTADO CONSOLIDADO DE LA PRUEBA DE NORMALIDAD.....	65

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo principal de investigación determinar la percepción de los estudiantes de cuarto grado del uso de la herramienta de gamificación Quizizz en la enseñanza del idioma inglés, en la I.E. San Juan Bautista- La Libertad De Pallán. El estudio de investigación realizado es descriptivo, con enfoque cuantitativo en el que se empleó el método descriptivo. La variable de estudio fue la herramienta de gamificación Quizizz en el aprendizaje del idioma inglés. La población estuvo conformada por 175 estudiantes de la institución antes mencionada, de ella se extrajo una muestra de treinta y tres estudiantes, pertenecientes al cuarto grado. El instrumento empleado fue una encuesta conformada por treinta y tres preguntas distribuidas en tres dimensiones, orientada a recopilar información sobre la perspectiva de los estudiantes hacia la dimensión conceptual, procedimental y actitudinal de la herramienta de gamificación Quizizz; además, de una prueba modelo del tipo de preguntas que se puede realizar en esta aplicación. Los resultados fueron procesados a través del programa SPSS v.26, donde se obtuvo un coeficiente de correlación de 0.781 lo cual confirma la hipótesis de investigación.

**Palabras clave:** Percepción, concepto, procedimiento, actitud.

## **ABSTRACT**

The main objective of this research work was to determine the perception of fourth grade students of the use of the Quizizz Gamification tool in teaching the English language, at San Juan Bautista-La Libertad de Pallán High School. This research study carried out is descriptive with a quantitative approach in which the descriptive method was used. The study variable was the Quizizz gamification tool in learning the English language. The population consisted of 175 students from this secondary school, from which a sample of thirty-three students, belonging to the fourth grade, was extracted. The instrument used was a survey made up of thirty-three questions distributed in three dimensions, aimed at collecting information on the perspective of students towards the conceptual, procedural and attitudinal dimension of the Quizizz gamification tool. The results were processed through the SPSS v.26 program, where a coefficient of results of 0.781 was obtained, which confirms the research hypothesis.

**Keywords:** Perception, concept, procedure, attitude.

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación se centra en la “Percepción de los estudiantes de cuarto grado del uso de la herramienta de gamificación Quizizz en la enseñanza del inglés, en la I.E.San Juan Bautista- La Libertad de Pallán- 2023”, en relación al uso de la herramienta de gamificación Quizizz en la enseñanza del inglés. Los estudiantes de la institución antes mencionada no son ajenos a la utilidad y usos de esta herramienta. Esta investigación buscó determinar la percepción de los estudiantes del uso de Quizizz como una herramienta de apoyo en su proceso de aprendizaje del inglés, desde una perspectiva conceptual, procedimental y actitudinal.

La incorporación de la tecnología, en el ámbito educativo y las aulas, ha revolucionado la forma en que los estudiantes reciben y adquieren conocimientos, habilidades y destrezas. En este contexto, la gamificación surge como una herramienta competente para mejorar la experiencia de aprendizaje y fomentar la participación continua de los estudiantes. En específico, el uso de plataformas de gamificación, como Quizizz, ha ganado popularidad y reconocimiento en las aulas, brindando a los docentes una manera innovadora de impartir diversos temas, incluyendo el aprendizaje del inglés. Una de las ventajas más significativas de la aplicación Quizizz, sin duda, es que permite a los docentes recoger evidencias de aprendizaje de los estudiantes a manera de juego, como una actividad alejada de la evaluación en sí. Los estudiantes, al desarrollar los diferentes cuestionarios o lecciones escuchan música o ven memes programados por la aplicación, también tienen un feedback después de cada pregunta; además, la aplicación les da la oportunidad de volver a resolver de forma aleatoria una pregunta para que sigan acumulando puntos. Evidentemente, los estudiantes se sienten muy motivados al momento de interactuar con la aplicación, ya que no existe de por medio los nervios de las evaluaciones comunes; de este modo,

las evaluaciones con percibidas como un juego o una competencia, lo que incrementa su motivación intrínseca, misma que es fundamental para el aprendizaje.

Para recopilar información, se utilizó una encuesta con treinta y tres preguntas, orientada a la dimensión conceptual, en la que se exploró el conocimiento de conceptos básicos sobre el uso del internet en aspectos académicos, gamificación en las aulas de inglés, herramientas para la enseñanza y el aprendizaje del inglés, almacenamiento de datos, etc. Mientras que, en la dimensión procedimental, los estudiantes reconocen la aplicación y sus usos, además las formas de juego identifican y diferencian los tipos de preguntas y desarrolla sus habilidades en el idioma inglés. Por último, en la dimensión actitudinal, los estudiantes reconocen la motivación como aspecto fundamental en su proceso de aprendizaje.

El presente trabajo se encuentra organizado en 4 capítulos, como se detalla a continuación: Capítulo I. Del problema de investigación, planteamiento del problema, formulación del problema, objetivos de investigación. Capítulo II. Del marco teórico, los antecedentes internacionales y nacionales de la investigación, las definiciones de términos básicos. Capítulo III. Del marco metodológico, hipótesis, población, muestra, diseño de la investigación, técnicas e instrumentos de recolección de datos, técnicas de procesamiento de datos, validez y confiabilidad. Capítulo IV. Resultados y discusión. Los hallazgos de este estudio contribuirán a la literatura existente sobre herramientas digitales en el aprendizaje de idiomas, particularmente en el contexto regional. Los resultados serán beneficiosos para los profesores, especialmente, del Área de Inglés y los encargados de formular políticas educativas, ya que brindan información sobre cómo se puede integrar Quizizz de manera efectiva en las aulas de inglés, sobre todo en instituciones educativas urbanas o rurales que tienen la ventaja de equipos tecnológicos y multimedia.

# CAPÍTULO I

## PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

### 1. Planteamiento del problema

Durante los últimos años del siglo XXI, la humanidad se enfrenta con nuevos descubrimientos científicos y nuevas tecnologías en el ámbito de la ciencia y la educación, todo ello debido a la globalización; y es que esta, elimina todo tipo de barreras geográficas, políticas, culturales y de idioma. El inglés es el idioma oficial de muchas Organizaciones Internacionales como la Unión Europea, Naciones Unidas y la Unesco. Hay alrededor de 1.452 mil millones de personas que hablan el idioma inglés alrededor del mundo (como lengua materna o lengua extranjera).

Antes de la pandemia por el COVID-19 las aulas solo eran ambientes físicos, pero luego de esta, la educación tuvo que dar un giro completo. Para enfrentarlo, en América Latina, se ha propuesto un modelo de educación híbrida que combina educación presencial y remota mediada por tecnología. Los países han combinado enfoques de alta y baja tecnología para ayudar a los profesores a apoyar mejor el aprendizaje de los estudiantes.

Estas nuevas realidades dan forma a sociedades emergentes que se basan en el valor del conocimiento, impulsadas por el rápido avance de la tecnología y su influencia en todos los ámbitos, lo que requiere habilidades para su dominio. En este sentido, el ámbito educativo se enmarca ahora dentro del Modelo pedagógico dialogante, según (García y Fabila, 2011) que aborda dimensiones humanas, cognitivas, socioafectivas y prácticas del aprendizaje, centradas en el desarrollo de competencias. Se resalta el aprendizaje independiente conectado y el uso

estratégico de las TIC para potenciar procesos cognitivos, así como el fomento del trabajo colaborativo y la comunicación, características del aprendizaje en red y la gestión de información, en consonancia con el constructivismo en la era digital.

Centrado el interés en la competencia digital que deben tener los docentes, destacando el modelo propuesto por (Mishra & Koehler, 2008) el cual enfatiza la integración compleja de conocimientos disciplinarios, pedagógicos y tecnológicos, delineado en el modelo TPACK. Este modelo reconoce que el desarrollo profesional docente es fundamental para una enseñanza efectiva con tecnología. Además, se resaltan las consideraciones presentadas por (Domingo & Marqués, 2011) quienes subrayan la importancia de una alfabetización digital que vincule las competencias digitales del docente con el uso y dominio de las TIC, tanto en su vida personal como en su carrera profesional, de manera previa y simultánea a las habilidades necesarias para todos los ciudadanos.

En la era de la informática, donde los estudiantes son nativos digitales, los métodos tradicionales, para impartir conocimientos y recopilar evidencias de aprendizaje, no tienen el mismo efecto, por lo que la educación básica- secundaria evidencia la necesidad de utilizar herramientas digitales y de gamificación, con el fin de ampliar el alcance del conocimiento y potencializar la labor docente; además de reducir los tiempos de preparación de clases y exámenes para mantener la atención de los estudiantes. En este sentido, el presente trabajo de investigación describe la gamificación, específicamente con la herramienta Quizizz, como técnica motivacional de mayor nivel, que apoyará de manera asertiva el aprendizaje del idioma inglés.

En la actualidad, según Montalvo (2021), las TIC son herramientas de mayor impacto en el proceso enseñanza-aprendizaje, implementando tanto los puntos cuantitativos como cualitativos, debido a que, hoy en día, se tiene contacto directo con la tecnología, por ende, los docentes se ven

implicados en el trabajo de actualizarse constantemente en nuevas metodologías, con base en los diversos estilos de aprendizaje y métodos, para recoger evidencia de esos aprendizajes.

En Perú, la pandemia del COVID-19 ha llevado a la implementación de prácticas de educación a distancia a través de radio, televisión (Aprendo en casa) y plataformas virtuales. El estado peruano, a través del ministerio de educación (MINEDU), dotó a las Instituciones Educativas de tablets y laptops con el fin de que la educación no se detuviera al no poder asistir a las aulas. (Agencia Andina, 2021), en Perú, el 86% de usuarios usa la tecnología tanto para comunicación como para conducir las clases. El estudio también concluye en que el uso de ambientes virtuales de aprendizaje es más alto en nuestra región con un 40%, frente al 29% en Europa y el 35% en Norteamérica.

Fundación Telefónica Movistar (2022) agregó que, durante el período de la pandemia, más de 11 mil educadores en Cajamarca se capacitaron en competencias digitales como parte del Programa de Formación en Servicio para los Profesionales de la Educación de la región, conocido como Programa SER. Estas iniciativas incluyen la capacitación y utilización de plataformas de contenido educativo digital con el objetivo de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, fortalecer las habilidades digitales de los docentes, fomentar clases más interactivas mediante el uso de la tecnología, desarrollar las competencias digitales de los jóvenes y reducir la disparidad en el acceso a la educación, el empleo y la tecnología.

Sin embargo, estos esfuerzos han sido insuficientes al momento de implementar herramientas digitales y de gamificación a las aulas, trayendo consigo la desigualdad en el aprendizaje del idioma inglés en instituciones urbanas y rurales a pesar de la tecnología con ambos medios cuentan.

Durante la pandemia, los estudiantes objeto de estudio (cuatro grado, secciones A y B) cursaron el 1° y 2° grado de manera virtual (mediante whatsapp), y el 3° grado de manera semipresencial en el que acudían a la institución para rendir evaluaciones y ver películas haciendo uso del proyector data; entonces, este año escolar es el primero que llevan de manera totalmente presencial, los estudiantes, aunque desde el año 2015 cuentan con servicio de laptops, tablets e internet, manifiestan que no hicieron uso de la tecnología, a pesar de saber usarla, durante la pandemia los docentes solo recogieron evidencias de aprendizaje de manera física y en portafolios, misma que para el área de inglés presenta un déficit ya que ha sido imposible evaluar las 4 competencias de este idioma.

Los problemas más comunes observados en estos estudiantes se evidencian al momento de recaudar evidencias de aprendizaje, específicamente en los test o evaluaciones, algunos jóvenes experimentan estrés y ansiedad asociada a las calificaciones y al tiempo que se les otorga para desarrollar las pruebas además, la deserción, ya que los estudiantes tienen acceso a observar el contenido de toda la prueba, por lo que deciden dejar todas las preguntas en blanco indicando que no tienen conocimientos en el idioma inglés; otro problema fuerte es el aburrimiento que los estudiantes presentan hacia el curso de inglés debido a experiencias pasadas en el curso, sumado a los miedos que tienen para expresarse en el idioma; sin embargo, el problema más preocupante es que todos ellos tienen una fuerte inclinación por utilizar el traductor de sus celulares.

Como consecuencia de lo mencionado, se decidió realizar el presente estudio con el propósito de describir significativamente la percepción de los estudiantes de cuarto del uso de la herramienta de gamificación Quizizz para desarrollar el aprendizaje del inglés, en la I.E. San Juan Bautista- La Libertad De Pallán- 2023

## **2. Formulación del problema**

### **2.1. Problema principal**

¿Cuál es la percepción de los estudiantes de cuarto grado del uso de la herramienta de gamificación Quizizz en la enseñanza del idioma inglés, en la en la I.E. San Juan Bautista- La Libertad De Pallán- 2023?

### **2.2. Problemas derivados**

¿Cuál es la percepción de los estudiantes de cuarto grado de la I.E. San Juan Bautista- La Libertad De Pallán de la dimensión conceptual de la herramienta de gamificación Quizizz en la enseñanza del idioma inglés?

¿Cuál es la percepción de los estudiantes de cuarto grado de la I.E. San Juan Bautista- La Libertad De Pallán de la dimensión procedimental de la herramienta de gamificación Quizizz en la enseñanza del idioma inglés?

¿Cuál es la percepción de los estudiantes de cuarto grado de la I.E. San Juan Bautista- La Libertad De Pallán de la dimensión actitudinal de la herramienta de gamificación Quizizz en la enseñanza del idioma inglés?

## **3. Justificación de la investigación**

### **3.1. Teórica**

Esta investigación tuvo como fin aportar a la literatura existente sobre herramientas de gamificación y la metodología utilizada por docentes para la enseñanza del idioma inglés; cabe

resaltar que las nuevas tecnologías abren las puertas a infinidad de posibilidades al momento de recaudar evidencias de aprendizaje. En el caso de Quizizz, incluye la capacidad para propiciar la participación de los estudiantes, evidencia potencial para personalizar el aprendizaje, presenta carácter lúdico que motiva el interés de los estudiantes, y su capacidad para proporcionar retroalimentación inmediata. En adición, dicha herramienta facilita la evaluación formativa, promueve un ambiente de aprendizaje colaborativo y favorece el desarrollo de habilidades digitales, necesarias hoy en día para lograr aprendizajes significativos.

Sánchez, C., García, E., & Ajila, I. (2020) la teoría principal en la que se basa la investigación es la teoría de la gamificación; como técnica motivacional tiene sus cimientos en tres teorías principales: las teorías conductuales que explican las respuestas de las personas ante estímulos externos, las teorías cognitivas que estudian las razones del comportamiento humano ante determinados estímulos y la teoría del conectivismo expuesta por Siemens para explicar el efecto que causa el uso de la tecnología en el aprendizaje.

### **3.2. Práctica**

El presente trabajo contribuirá a mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes al proporcionar información sobre un entorno interactivo y divertido que ayuda a mejorar la retención del conocimiento. En este sentido, emplear la herramienta de gamificación Quizizz proporcionará un entorno motivador y divertido para el aprendizaje. Al desarrollar prácticas y exámenes, los estudiantes presentan una mayor motivación, compromiso y satisfacción con el aprendizaje, dado a que, también les permite desarrollar habilidades sociales, como la colaboración, la creatividad y el pensamiento crítico. Por otro lado, también es muy útil para los

docentes esta investigación, ya que permite explorar en profundidad las experiencias y percepciones de los estudiantes con respecto al uso de Quizizz para aprender inglés.

La justificación práctica se refiere a la necesidad de fundamentar racionalmente nuestras acciones y decisiones en base a principios o valores éticos. Según Immanuel Kant, la justificación práctica implica actuar de acuerdo con el deber moral, es decir, hacer aquello que se debe hacer por deber, independientemente de nuestras inclinaciones o deseos personales (Kant, 1785). En este sentido, la justificación práctica busca establecer una conexión entre lo que consideramos correcto o bueno y nuestras acciones concretas en la vida cotidiana, orientando así nuestro comportamiento hacia el cumplimiento de principios éticos universales.

### **3.3. Metodológica.**

Se realizó la presente investigación, mediante una encuesta a los estudiantes de cuarto grado, para conocer su percepción sobre el uso de la herramienta de gamificación Quizizz en el aprendizaje del idioma inglés; puesto que las nuevas demandas en la educación involucran la creación de materiales digitales y participación en comunidades virtuales en base a necesidades e intereses en los estudiantes (MINEDU 2016). Entonces, la encuesta incluyó preguntas relacionadas con las tres dimensiones de la variable: La herramienta de gamificación Quizizz. Estas preguntas en concreto estuvieron diseñadas para recabar información en la dimensión conceptual, procedimental y actitudinal. La mencionada encuesta, misma que tuvo un enfoque cualitativo hipotético, se aplicó a una muestra de 33 estudiantes. Los resultados de esta encuesta que se plasman en la investigación descriptiva, proporcionan información valiosa sobre cómo los estudiantes perciben el uso de la gamificación en el aprendizaje.

La justificación metodológica se refiere al proceso de fundamentar y validar el uso de ciertos métodos, técnicas o procedimientos en la investigación científica. Según Babbie (2016), la justificación metodológica implica explicar de manera clara y convincente por qué se ha seleccionado un determinado enfoque metodológico y cómo este enfoque contribuirá a responder las preguntas de investigación planteadas. En este sentido, la justificación metodológica busca garantizar la validez y la fiabilidad de los resultados obtenidos, así como la adecuación del método elegido para abordar el problema de investigación.

#### **4. Delimitación de la investigación**

##### **4.1. Espacial**

La investigación tuvo lugar en la Institución Educativa JEC- San Juan Bautista, se ubica en el distrito de La Libertad de Pallán.

##### **4.2. Temporal**

La investigación duró 9 meses, iniciando en octubre del 2022 y culminando en junio del año 2023. Durante estos meses se desarrollaron todas las actividades que han permitido obtener conclusiones de notable importancia para la investigación.

#### **5. Objetivos de la investigación**

##### **5.1. Objetivo general**

Determinar la percepción de los estudiantes de cuarto grado del uso de la herramienta de gamificación Quizizz en la enseñanza del idioma inglés, en la I.E. San Juan Bautista- La Libertad De Pallán.

## **5.2. Objetivos específicos**

- a) Analizar la percepción de los estudiantes de cuarto grado de la I.E. San Juan Bautista- La Libertad De Pallán, de la dimensión conceptual de la herramienta de gamificación Quizizz en la enseñanza del idioma inglés.
- b) Identificar la percepción de los estudiantes de cuarto grado de la I.E. San Juan Bautista- La Libertad De Pallán, de la dimensión procedimental de la herramienta de gamificación Quizizz en la enseñanza del idioma inglés.
- c) Determinar la percepción de los estudiantes de cuarto grado de I.E. San Juan Bautista- La Libertad De Pallán, de la dimensión actitudinal de la herramienta de gamificación Quizizz en la enseñanza del idioma inglés.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 1. Antecedentes de la investigación

##### 1.1. Antecedentes Internacionales

Valencia & Velásquez (2021) en su Proyecto de grado titulado: *La gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer el proceso de aprendizaje de vocabulario en inglés en estudiantes de segundo grado de un colegio público de Bogotá*, para obtener su Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades e Idiomas, en la Universidad Libre- Bogotá-Colombia; buscó, facilitar el proceso de aprendizaje de vocabulario en inglés a través de la gamificación en estudiantes de la institución educativa mencionada, para esto se estudió una muestra no probabilística de 35 estudiantes de segundo grado sección A de nivel primaria. Se aplicó una prueba de entrada y una prueba de salida, una encuesta diarios de campo. Como resultado, fue posible evidenciar que los elementos del juego y las diferentes estrategias de enseñanza-aprendizaje de vocabulario en inglés empleadas fueron efectivas dado que, los estudiantes percibieron que al ir jugando su aprendizaje se desarrollaba en un ambiente más agradable que les permitía interactuar de manera simple y de acuerdo con su edad. Concluyendo que, múltiples elementos de la gamificación permitieron a los estudiantes aumentar y mantener el interés y la motivación para aprender nuevas unidades de vocabulario a medida que desarrollaron habilidades, exploraron intereses y prestaron más atención a lo que se hizo en el aula. Y a medida que adquirieron habilidades y progresaron, recibieron comentarios continuos para que sepan si sus acciones los llevan a alcanzar sus objetivos (feedback). Los retos o desafíos, por su parte, fomentaron la competencia como una oportunidad para aumentar la eficiencia y la cohesión en el

aula. Además, las insignias, actuaron como un elemento que reconoció la constancia y la dedicación de los estudiantes a la hora del juego.

Andrade (2019) en su trabajo de grado: *Uso de las TIC en el aprendizaje del inglés de estudiantes del grado 4° del colegio de la Universidad Pontificia Bolivariana*, para optar al título de Licenciado en inglés – español, para la Facultad de Educación en la Universidad Pontificia Bolivariana, buscó reconocer cómo los estudiantes del grado 4° perciben el uso de las TIC para el aprendizaje del inglés, para lo cual, se estudió una muestra de 33 estudiantes del cuarto grado de la dicha institución. Se aplicó una encuesta cerrada para estudiantes con 13 preguntas y una entrevista semiestructurada para docentes, con 7 preguntas. Obteniendo como resultado que los estudiantes encuestados presentan una actitud favorable con respecto al uso de las TIC para aprender inglés debido a que un alto porcentaje (93%) manifiesta emplear estas herramientas tecnológicas para desarrollar la capacidad de comunicarse en una segunda lengua. Adicionalmente, actividades como hacer traducciones, buscar información, jugar en línea y ver videos o películas son las que más realizan los estudiantes con el apoyo de TIC para aprender inglés, lo cual, hace posible que ellos aprendan más fácil y rápido, se sientan más motivados y tengan mayor interés al momento de participar en clase. Se concluyó que, los estudiantes de cuarto grado del Colegio de la Universidad Pontificia Bolivariana son considerados como nativos digitales, es decir, individuos que han crecido en la era digital y han estado expuestos a la tecnología desde una edad temprana. En consecuencia, su proceso de aprendizaje se caracteriza por el uso de herramientas tecnológicas, según lo expresado por ellos mismos. Por lo tanto, es imprescindible que los educadores diseñen estrategias de enseñanza que se alineen con los intereses, necesidades y motivaciones de estos estudiantes del siglo XXI; además, El empleo de las Tecnologías de la Información y la

Comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza del idioma inglés representa una oportunidad para que los alumnos puedan desarrollar un aprendizaje autónomo y significativo.

## **1.2. Antecedentes nacionales**

Chumacero (2018) en su tesis: *Las TICS como estrategia motivadora en la enseñanza del inglés en la I.E. JEC Mariscal Castilla – UGEL Paita*, para obtener el Grado Académico de Maestro en Educación con mención en Docencia Universitaria e Investigación Pedagógica, en la Universidad San Pedro, buscó analizar la influencia que ejerce el uso de las TIC como estrategia motivadora en la enseñanza del inglés en dicha institución, para esto, se estudió una muestra probabilística de 143 estudiantes. Se aplicó un cuestionario de 13 preguntas a los estudiantes, los resultados afirmaron que el uso de las TIC como estrategia motivadora influye en un 86.70% de forma positiva en la enseñanza del inglés en los estudiantes de la I.E. JEC “Mariscal Castilla” de la Ugel Paita ya que motiva su participación durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje permitiéndoles lograr aprendizajes de calidad. Se concluyó que el aprendizaje de un segundo idioma se enriquece y se torna agradable para los estudiantes, cuando los docentes hacen uso de estrategias y recursos metodológicos, sobre todo, cuando mejora la motivación de los estudiantes ya que cuanto más motivado se encuentre el estudiante se obtendrá mejores aprendizajes.

Vicente (2022), en su tesis titulada: *La plataforma Quizizz en los procesos de aprendizaje remoto del idioma inglés en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Integrada San Andrés de Paragsha Pasco – 2021*, para optar el título profesional de: Licenciada en Educación Secundaria en la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, buscó analizar y explicar la influencia del uso de la plataforma Quizizz en el aprendizaje remoto del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de la I.E antes mencionada, para ello, se estudió una muestra

de 24 estudiantes del grupo experimental y 24 estudiantes del grupo de control. Se aplicó un cuestionario, registros de evaluación y una prueba pedagógica, El resultado obtenido ha permitido demostrar que el uso de la plataforma Quizizz influye significativamente en el aprendizaje del idioma inglés toda vez que el resultado obtenido fue de -8,591 con la prueba T de Student, el grado de significación es 0,00 demostrando la validez de la hipótesis de investigación. El estudio concluye señalando que los resultados obtenidos en la presente investigación han permitido demostrar que es significativo y contundente los efectos del uso adecuado de la diversidad de recursos de la plataforma Quizizz lo que han permitido fortalecer y desarrollar los aprendizajes del idioma inglés considerando gran diferencia entre los resultados de pre test y post test del grupo experimental cuyo valor de media es 18.29, al aplicar la prueba T de Student de -8.591. asimismo, se demuestra la influencia de la plataforma Quizizz en el aprendizaje remoto de lectura y escritura de diversos tipos de textos del idioma inglés.

### **1.3. Antecedentes locales**

Guillen (2020) en su tesis titulada: “Influencia de las Tecnologías de Información y comunicación (TICs) en el aprendizaje del idioma inglés en el nivel secundario de la Institución Educativa Rafael Loayza Guevara”, para obtener el título de Ingeniero Empresarial en la Universidad Privada del Norte; buscó, evaluar la influencia de las Tecnologías de Información y Comunicación (TICs) en el aprendizaje del idioma inglés en el nivel secundario de la Institución Educativa Rafael Loayza Guevara. Para esto, se estudió una muestra de 37 estudiantes en grupo experimental y 38 estudiantes de grupo de control. Se aplicó una lista de cotejo y un examen escrito, obteniendo que los resultados de la investigación demuestran que sí existen diferencias estadísticamente significativas entre los puntajes promedios obtenidos del grupo experimental (con

aplicación de las TICs) y el grupo de control (sin aplicación de las TICs), para afirmar que las Tecnologías de Información y Comunicación (TICs) sí influyen positivamente en el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del primer año de nivel secundario de la institución, ya que la significancia asintótica que se obtuvo en la prueba U-Mann Whitney fue de 0.002. Asimismo, se muestra en los resultados finales que, el rango promedio del grupo experimental fue de 45.83, mientras que del grupo control fue de 29.96.

## **2. Marco teórico**

### **2.1. Teoría de la gamificación**

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo y profesional con el fin de conseguir mejores resultados.

Según Deterding, Dixon, Khaled y Nacke (2011, p.10) sobre la Teoría de la Gamificación, mencionan: “es el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos”. De tal forma, la teoría de la gamificación se fundamenta en la integración de elementos y dinámicas propias de los juegos en entornos no relacionados con el ocio, con el propósito de estimular, involucrar y reconocer a las personas en la ejecución de diversas tareas y actividades.

En el ámbito educativo, la gamificación ha sido empleada para hacer el proceso de aprendizaje más agradable y eficaz mediante la creación de un ambiente de aprendizaje más atractivo y la utilización de sistemas de recompensas y retroalimentación. Además, se ha considerado a la gamificación como un recurso didáctico adaptable a diversas materias y niveles educativos, resaltando su potencial para estimular la motivación y el compromiso de los estudiantes (Gaitán, 2013).

Bartle (2021) proporciona una definición más completa, que incluye la reacción emocional de los jugadores basada en la idea de diversión, es decir, un juego es un sistema en el que los jugadores participan en un desafío abstracto, definido por reglas, interactividad y comentarios que se traduce en un resultado cuantificable a menudo provocando una emocional reacción.

De acuerdo a, Deterding, Dixon, Khaled y Nacke (2011, p.10) la gamificación no solo es un mejor método didáctico, afecta a diferentes partes del proceso de aprendizaje y crea una capa completamente nueva en la mayoría de las definiciones actuales, no reemplazándolas sino complementándose.

La gamificación mantiene un alto nivel de motivación a lo largo del tiempo, ya que los estudiantes encuentran las actividades educativas más interesantes y desafiantes. Al ofrecer recompensas y reconocimientos, la gamificación estimula el esfuerzo y la persistencia, debido a que los estudiantes buscan alcanzar objetivos y superar desafíos. Los juegos educativos facilitan el desarrollo de habilidades específicas, como resolución de problemas, toma de decisiones y pensamiento crítico, de una manera lúdica. En consecuencia, el aprendizaje se transforma en una experiencia más divertida, dado que, la gamificación reduce el estrés asociado con el proceso educativo, permitiendo a los estudiantes enfrentar desafíos de manera más relajada.

Se sincroniza los datos obtenidos en nuestros instrumentos de recolección con la Teoría de la Gamificación, debido a que la herramienta Quizizz presenta aspectos visuales atractivos, como la interfaz, que está diseñada de manera colorida y visualmente atractiva, lo que ayudó a captar la atención de los estudiantes y mantener su interés en el contenido, ya que contribuyeron a crear un ambiente de aprendizaje atractivo y divertido, En adición, los estudiantes tienden a disfrutar de la gamificación debido a su naturaleza lúdica y a la sensación de logro que experimentan al completar

desafíos. Además, la competencia amigable y la colaboración pueden hacer que el aprendizaje sea más social y emocionante.

Con Quizizz también se personalizó los cuestionarios y juegos de acuerdo con las necesidades de los estudiantes. Además, los estudiantes participaron en los cuestionarios de Quizizz a su propio ritmo, estos aspectos de personalización y elección brindan a los estudiantes un mayor sentido de control sobre su proceso de aprendizaje, lo que aumentó su compromiso y motivación.

## **2.2. Teoría del aprendizaje social de Bandura**

Bandura (1971), en su libro “Teoría del aprendizaje social”, fija el foco de su estudio en la interacción entre el sujeto que aprende y el entorno. La teoría de Bandura hace hincapié en la importancia de diferentes procesos cognitivos, entre ellos, la atención, la memoria y la motivación, para favorecer el aprendizaje y por ende el comportamiento del ser humano.

De acuerdo con Bandura el aprendizaje tiene cuatro requisitos:

- Atención (enfocar la mente en una tarea)
- Retención (capacidad para recordar)
- Reproducción (recordar y aplicar información)
- Motivación y reforzamiento (impulso interno y uso de estímulos)

Esta teoría apoya la investigación en desarrollo ya que mediante el uso de la aplicación Quizizz los estudiantes centran mejor su atención en el proceso de aprendizaje, debido a lo novedoso de la aplicación, además, debido a los diversos juegos, el estudiante potencia su capacidad de retención en cuanto a las respuestas de las preguntas, ya que por cada pregunta el

juego ofrece un feedback y tiene la posibilidad de repetir la pregunta después. La motivación al utilizar esta aplicación es evidente porque incrementa en los estudiantes el anhelo de competir y al mismo modo de seguir aprendiendo fuera del modelo tradicional.

Se vincula los resultados obtenidos en la encuesta, con la Teoría del Aprendizaje Social. El cual sugiere que los individuos aprenden observando y modelando el comportamiento de otros. En el caso de La herramienta de Gamificación Quizizz, esta ha influido en el comportamiento de los estudiantes, como en su motivación, participación e interacción con el contenido educativo, puesto que antes de aplicar esta herramienta, los estudiantes desertaron de sus evaluaciones, indicando que ya devuelven el examen porque ya no tienen más conocimientos, sin embargo, luego de aplicar Quizizz, todos los estudiantes completaron sus cuestionarios hasta el final.

Según la Teoría del Aprendizaje Social, el refuerzo y la retroalimentación son importantes para el aprendizaje. Así pues, el feedback proporcionado por Quizizz, han tenido un impacto en el rendimiento y la comprensión de los estudiantes, así como en las respuestas correctas o incorrectas,

Esta teoría, destaca la importancia de la observación de modelos de comportamiento para el desarrollo de la autoeficacia, es decir, la creencia de uno mismo en su capacidad para tener éxito en una tarea, Quizizz como herramienta de gamificación ha influido en la autoeficacia de los estudiantes, especialmente en relación con la adquisición de conocimientos y habilidades específicas del idioma.

### **2.3. Teoría del Conductismo de Watson**

Según Malavé (2020), que se refiere a la Teoría del Conductismo de Watson; el aprendizaje se centra en el cambio de conducta observable, en cuanto a la forma de las conductas, por ende, el

aprendizaje se observa a través de las respuestas correctas que dan los estudiantes después de un estímulo exterior. Así pues, el conductismo se centra en las consecuencias que tienen las conductas y asegura que se repitan las respuestas en el futuro.

De este modo, apoyados en la gamificación, podemos afirmar que, existen algunos aspectos que estarán siempre presentes:

- Observación: la manera en la que han llevado a cabo la acción los estudiantes.
- Retroalimentación: Se recibe por parte del observador.
- Refuerzo: el aprendizaje se produce cuando la acción o conducta va seguida de un refuerzo.

El rol del docente, entonces, es el de ser el estratega, diseñador, promotor del proceso de aprendizaje. Selecciona el estímulo adecuado, con lo cual, modifica la conducta del mismo, con incentivos como motivación para aprender, reforzando las conductas deseadas, limitando los refuerzos, moldeamiento de la conducta, establecer el ambiente para que los estudiantes respondan de forma correcta a los estímulos presentados.

Se asocia los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes, con la perspectiva conductista, debido a que el uso de Quizizz se alinea con los principios de refuerzo y recompensa. Los estudiantes reciben retroalimentación positiva y refuerzo inmediato cuando responden correctamente, lo que fortalece su asociación entre sus acciones y las consecuencias positivas. Esto motiva a los estudiantes a participar activamente en la actividad y esforzarse por mejorar su rendimiento en el juego y por ende en su aprendizaje.

Además, Quizizz también ofrece la posibilidad de repetir las preguntas y volver a intentarlo en caso de respuestas incorrectas, lo que permitió a los estudiantes aprender de sus errores y recibir retroalimentación correctiva. Este enfoque coincide con el concepto de aprendizaje por ensayo y error en el conductismo, donde los individuos aprenden a través de la repetición y la corrección de sus respuestas.

#### **2.4. Teoría del Cognitismo de Piaget**

Ertmer & Newby (2023), en su estudio sobre la teoría del Cognitismo de Piaget, mencionan que el aprendizaje se produce cuando se enlaza saberes y experiencias previas que tiene el individuo de su interacción con la realidad, con las nuevas informaciones adquiridas. Esta relación estimula el desarrollo de nuevos conocimientos, nuevas experiencias, habilidades y destrezas para transformar esa realidad.

El estudiante es percibido como participante totalmente activo del proceso de aprendizaje, mismo que se vincula, no solamente con lo que los estudiantes hacen, sino con qué es lo que saben y cómo lo adquieren

El rol del docente, según Jean Piaget (1896- 1980) en la teoría cognitiva, el rol del docente es el de un mediador entre el conocimiento y la adquisición de éste por parte del sujeto; esto quiere decir que el papel del educador o educadora, es el de preparar al estudiante para recibir los conocimientos, más que el simple hecho de entregarlos.

Ortiz (2013) el enfoque pedagógico de la teoría cognitivista de Piaget está vinculado en el procesamiento y transmisión de información a través de la comunicación, explicación,

recombinación, contraste, inferencia y solución de problemas, lo que posibilita el desarrollo real de la capacidad de aprendizaje del sujeto que aprende.

Se establece vínculos entre los resultados obtenidos en la presente investigación con la teoría cognitivista, ya que confirmamos que a través de herramientas como Quizizz los estudiantes se involucran en actividades interactivas, desafiantes y divertidas que requieren que utilicen sus habilidades cognitivas para resolver problemas, responder preguntas y obtener recompensas.

Al utilizar Quizizz en el aprendizaje del idioma inglés, los estudiantes se enfrentaron a cuestionarios, preguntas y actividades que les permitieron practicar y aplicar sus conocimientos del idioma de manera interactiva. Esto implicó el procesamiento de la información lingüística, la recuperación de vocabulario, la comprensión de estructuras gramaticales y la aplicación de reglas y principios del idioma. Estos procesos cognitivos están en línea con la teoría cognitivista de Jonassen, que enfatiza el papel activo de los estudiantes en la construcción de su propio conocimiento.

La teoría cognitivista fue de gran apoyo en la investigación, ya que se relaciona con la herramienta de gamificación Quizizz al enfocarse en la participación activa de los estudiantes y en cómo los procesos cognitivos influyen en el aprendizaje. La docente, al utilizar Quizizz en el contexto del aprendizaje del idioma inglés promovió la práctica, la aplicación y la consolidación de los conocimientos lingüísticos, al tiempo que motivó a los estudiantes a través de elementos lúdicos.

## **2.5. La teoría del flujo de Mihaly Csikszentmihalyi**

Abio (2006) menciona que la teoría del flujo de Mihaly Csikszentmihalyi; indica que “cuando los estudiantes se encuentran en un estado mental de flujo o flow” se refiere a un estado mental en el cual una persona se encuentra completamente inmersa en una actividad, experimentando un sentido de concentración y disfrute profundo. Según Csikszentmihalyi, citado por (Abio, 2006), para alcanzar el flujo, se requiere un equilibrio entre el nivel de habilidad de una persona y el desafío de la tarea, son capaces de experimentar una sensación de felicidad y satisfacción al enfrentar desafíos y superarlos. La gamificación se basa en la teoría del flujo para estimular neurológicamente a las personas a través de sus neurotransmisores (dopamina, y oxitocina).

En esta teoría, lo que realmente importa es que los estudiantes disfruten al realizar las actividades, hacer lo que les gusta hacer es la predisposición para fluir. La tarea sí misma es gratificante y a la misma vez es su recompensa, ya que la percibirán como un juego, de tal manera que no vean el proceso de evaluación y recolección de evidencias de aprendizaje como una evaluación para obtener una calificación y puedan evitar las emociones negativas.

A continuación, se presentan algunas características sobre “fluir” en el proceso de aprendizaje.

- Concentración.
- Sensación de éxtasis al realizar la tarea.
- Metas claras y definidas.
- Sensación de control sobre la tarea realizada.

- Sensación de serenidad.
- Pérdida de noción de tiempo – dejarse llevar por el trabajo realizado sin tener en cuenta las horas que están pasando.

Se entrelaza los resultados obtenidos en la encuesta con la Teoría del Flujo; debido a que, la herramienta de gamificación Quizizz proporcionó a los estudiantes un entorno interactivo, desafiante y motivador, lo que los mantuvo totalmente envueltos y concentrados en la actividad, al equilibrar el nivel de habilidad y desafío, ofrecer retroalimentación inmediata y generar una competencia amistosa, Quizizz contribuyó a la inmersión de los estudiantes en la tarea y aumentó su participación y disfrute durante el proceso de aprendizaje.

## **2.6. Herramientas de gamificación**

La gamification (en lengua española “Gamificación” o “Ludificación”) sugiere en este sentido, el poder utilizar elementos del juego, y el diseño de juegos, para mejorar el compromiso y la motivación de los participantes, logrando de esta manera que el aprender no se aburrido sino interesante y dinámico, generado en los estudiantes interés y participación en el proceso de enseñanza aprendizaje. La sociedad actual es una sociedad audiovisual e interactiva, donde en muchas ocasiones el valor en el significado de las palabras es olvidado.

Así, Csikszentmihalyi (2008) propone ocho componentes que caracterizan los estados de flujo, a saber: objetivos claros, una tarea realizable, concentración en la actividad, feedback, involucrarse sin esfuerzo, pérdida del sentido del tiempo, desaparición de la consciencia de uno mismo, y control sobre las acciones.

**a) Herramientas sincrónicas**

Las herramientas virtuales sincrónicas son las que se utilizan de manera simultánea en el tiempo entre el emisor y el receptor (docente- estudiante) como el chat: comunicación informal, videoconferencias, salas virtuales, etc. Estas herramientas permiten que el estudiante despeje dudas y obtenga respuestas inmediatas. Para que este tipo de comunicación tenga lugar, es necesario que los comunicantes coincidan al mismo tiempo.

Estas son las principales características de las herramientas virtuales sincrónicas:

- Es independiente del lugar.
- La comunicación es inmediata, o es decir en tiempo real.
- Es temporalmente dependiente.
- La comunicación puede ser en grupo o individual.

**b) Herramientas asincrónicas**

Las Herramientas virtuales asincrónicas son aquellas en las que la comunicación no es simultánea entre quien la envía y quien la recibe (docente- estudiante), es decir, el receptor no necesariamente debe estar conectado al tiempo con el emisor, por ejemplo, el correo electrónico, los mensajes por telefonía móvil, foros en la web, tareas asignadas, pero con fecha límite para realizar. En esta comunicación, el estudiante puede ingresar cuando tenga disponibilidad de tiempo, independientemente del ingreso del tutor, por lo tanto, le da tiempo para mejorar los trabajos solicitados.

Estas son las principales características de las herramientas virtuales asincrónicas:

- No es posible interactuar directamente con el interlocutor.
- La comunicación no se produce en tiempo real.
- Los participantes no están conectados en el mismo espacio de tiempo. (Ortiz, 2018)

Como docentes, conocer las herramientas de gamificación es crucial para mejorar nuestra práctica y crear experiencias de aprendizaje atractivas. Debido a que, la gamificación es una poderosa herramienta de motivación que incrementa el compromiso y la participación de los estudiantes en el aula. Al incorporar elementos del juego como recompensas, desafíos y competencia, los docentes aprovechamos la motivación intrínseca de los estudiantes, haciendo que el aprendizaje sea más agradable y significativo.

Cuando los estudiantes participan activamente en el proceso de aprendizaje, es más probable que retengan información, desarrollen habilidades de pensamiento crítico y apliquen sus conocimientos en contextos del mundo real. Además, la gamificación fomenta un ambiente de aprendizaje positivo al promover la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes. A través de actividades colaborativas, los estudiantes desarrollan habilidades importantes como la comunicación, la resolución de problemas y la empatía. En adición, las herramientas de gamificación, permiten a los docentes crear un espacio seguro para que los estudiantes experimenten, asuman riesgos y aprendan de sus errores, debido a que los juegos a menudo brindan un entorno de bajo riesgo donde el fracaso se ve como una oportunidad de crecimiento y mejora.

## **2.7. Quizizz como herramienta de gamificación**

Quizizz es una herramienta de gamificación que permite evaluar los aprendizajes de los estudiantes mientras se divierten. Quizizz es una web/app gratuita (<https://quizizz.com/?lng=es->

[ES](#) ), que permite crear cuestionarios online de manera lúdica y divertida, que los estudiantes pueden responder de tres maneras distintas: En un juego en directo, como tareas, o de manera individual. Esta herramienta es usada en todos los niveles educativos y aprovechados también en procesos de capacitación en el trabajo.

Como recurso educativo, Quizizz permite a los docentes promover espacios para recaudar información sobre el aprendizaje de los estudiantes, proporcionar una retroalimentación inmediata a las respuestas entregadas por los estudiantes, y de gamificar en los procesos de enseñanza y de aprendizaje generados en un curso. Es compatible con todos los dispositivos y ordenadores. Cuenta con una versión en línea y una aplicación para celulares.

Quizizz (2017) explica cómo funciona y los tipos de cuestionarios y modos de juego.

En primer lugar, registrarse en la herramienta es muy sencillo. Lo más rápido es a través de una cuenta de Google. Por su parte, los estudiantes no necesitan registrarse ya que será el profesor el que les facilitará el acceso a los cuestionarios a través de un ‘pin de juego’.

Así, y tras registrarse, son cinco los tipos de cuestionarios que están disponibles para crear en la herramienta:

Respuesta múltiple: una única respuesta es la correcta. casilla de verificación: el estudiante tiene que marcar varias opciones que se consideran correctas. Completar el espacio ‘en blanco’: el alumnado tiene que escribir la respuesta en el espacio habilitado para ello. Permite un máximo de 160 caracteres. Respuesta ‘abierta’: habilitada para un máximo de 1.000 caracteres, estas respuestas no se califican y resultan útiles para responder a una pregunta en la que se necesita que el estudiante desarrolle y argumente la respuesta. Encuesta: se puede configurar para que el

estudiante solo marque una opción o varias. Con ellas se pueden conocer los gustos del alumnado sobre un tema determinado (literatura, cine...)

Por otro lado, hay que tener en cuenta que esta plataforma dispone de dos modos principales a la hora de crear los cuestionarios online:

- **Sincrónico (en directo):** los estudiantes juegan en tiempo real ofreciendo la posibilidad de jugar en ‘clásico’, con el que el alumnado progresa a su propio ritmo y el docente puede ver los resultados en el momento; o ‘a ritmo del instructor’, con el que el docente puede controlar el ritmo para que todos avancen juntos en cada una de las preguntas.

- **Asincrónico (como tarea):** son pruebas creadas para que el estudiante las haga en casa, con una fecha y hora de entrega. En este caso, los resultados de la prueba los recibe el docente.

Asimismo, estos cuestionarios cuentan con opciones personalizables como la materia a la que pertenece, para qué nivel está indicado, si se le dan más puntos a los estudiantes más rápidos en contestar o que el tiempo empleado no sirva para conseguir más puntos, que se pueda mostrar al alumnado las respuestas correctas o no, o añadirle música o imágenes, entre otras.

### **Principales funciones de Quizizz**

Quizizz (2017) menciona qué, además de la creación de cuestionarios desde cero, en el panel de administración de la herramienta se encuentran otras funcionalidades interesantes, se destacan las siguientes:

- **Encuentra una prueba:** en este apartado, el docente puede buscar directamente cuestionarios o pruebas ya existentes en la plataforma, pudiéndose adaptar al contenido de la materia y el nivel educativo de los estudiantes. Además, a los cuestionarios creados desde

cero se les pueden incorporar las preguntas (editadas) que ya han sido formuladas por otros docentes.

- Colecciones: todas las pruebas se pueden organizar por colecciones, así es más sencillo visualizar todos los cuestionarios de una ojeada.
- Informes: ofrece todos los resultados en tiempo real del alumnado (respuestas correctas e incorrectas o el tiempo que han empleado en cada una de ellas, entre otras cuestiones). De este modo, se puede reforzar el contenido que más se falle, por ejemplo.
- Crear clases, esta función permite contar con el listado de estudiantes en tu cuenta como docente, y así poder realizar un seguimiento a su progreso individual en las actividades generadas.
- Creación de memes: es una manera de personalizar las pruebas con ‘memes’ divertidos cuando el alumnado acierta o falla.

Incorporar Quizizz en nuestra práctica docente, específicamente en el área de Inglés, aumenta en gran medida la eficacia y mejora la participación de los estudiantes. Existen muchas razones para ello, en primer lugar, Quizizz es una plataforma interactiva en línea que le permite crear y administrar cuestionarios y lecciones, lo que la convierte en una excelente herramienta para presentar clases y recolectar evidencias de aprendizaje.

Al usar Quizizz, creamos fácilmente cuestionarios personalizados y adaptados a los objetivos de cada clase. Esta herramienta, además, permite la retroalimentación inmediata, a través de la cual, permite identificar áreas de debilidad y adaptar nuestras estrategias de enseñanza en consecuencia, asegurando que nuestros estudiantes reciban apoyo específico donde sea necesario. También, Quizizz promueve el aprendizaje activo y la participación de los estudiantes, gracias a su formato similar a un juego con elementos competitivos, como tablas de clasificación y preguntas cronometradas, lo que motiva a los estudiantes a participar activamente en el proceso de

aprendizaje. La naturaleza interactiva de Quizizz anima a los estudiantes a pensar críticamente, tomar decisiones rápidas y aplicar sus conocimientos para resolver problemas.

Como docentes de inglés, es de vital importancia utilizar Quizizz para reforzar el vocabulario, la gramática, la comprensión lectora y auditiva además de otras habilidades lingüísticas de una manera divertida y estimulante.

## **2.8. Educación 4.0**

Sulbarán (2023), menciona que la educación 4.0 es una propuesta educativa diseñada para adaptarse a la nueva realidad marcada por la conectividad y la tecnología. Se centra en el desarrollo de competencias necesarias para que los estudiantes puedan enfrentarse eficazmente al entorno laboral del siglo XXI en su vida diaria.

Según Erol, Ansari & Sihm (2018), en su estudio "Rethinking Human-Machine Learning in Industry 4.0", en este nuevo entorno, el aprendizaje humano-máquina adquiere una importancia significativa, promoviendo la flexibilidad y el autoaprendizaje.

Esto implica una reconfiguración de la percepción de la realidad, la relación entre el espacio-tiempo y la integración del contexto físico y virtual. Las innovaciones tecnológicas ofrecen una amplia gama de oportunidades educativas, que incluyen plataformas de aprendizaje en línea, simulaciones, juegos educativos, inteligencia artificial, realidad virtual y aumentada, entre otras.

### **Características de la educación 4.0**

- Proporciona un enfoque de aprendizaje activo, permitiendo que los estudiantes participen activamente en su propio proceso de aprendizaje.
- Capacita a los estudiantes para abordar y resolver problemas del mundo real.

- Facilita una retroalimentación continua entre estudiantes y profesores.
- Estimula la creatividad en los estudiantes.
- Utiliza un proceso evaluativo orientado a la mejora y el progreso, mediante la evaluación formativa.
- Reconoce la comunicación como un componente esencial del aprendizaje.
- Ofrece flexibilidad en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Facilita el trabajo en equipo y la colaboración entre estudiantes y profesores.
- Hace uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como herramientas para acceder, distribuir, diseñar, crear y ampliar contenidos educativos.

En el proceso de avance tecnológico, los docentes asumen la responsabilidad principal de idear nuevas y revolucionarias formas de adaptar la enseñanza en entornos virtuales. Por consiguiente, su labor resulta fundamental para la implantación y el éxito de este modelo educativo, al concebir, elaborar y perfeccionar programas de software atractivos, dinámicos e interactivos. Estos docentes, contribuyen significativamente al aprendizaje de individuos de diferentes edades, de esta manera, impactan a estudiantes facilitando un acceso lúdico y estimulante al conocimiento, mientras fomentan la interacción entre alumnos y profesores.

## **2.9. Currículo Nacional de Educación Básica del Perú –Competencias transversales del CNEB**

Según MINEDU (2016) el Currículo Nacional de Educación Básica, tenemos los siguientes fundamentos curriculares de la educación:

- a) Competencia:** Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TICs.

- b) **Estándar de aprendizaje para cuarto grado:** “Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando integra distintas actividades, actitudes y conocimientos de diversos contextos socioculturales en su entorno virtual personal. Crea materiales digitales (presentaciones, vídeos, documentos, diseños, entre otros) que responde a necesidades concretas de acuerdo a sus procesos cognitivos y la manifestación de su individualidad”.
- c) **Capacidad:** “Interactúa en entornos virtuales, participa en actividades colaborativas en comunidades y redes virtuales para intercambiar y compartir información de manera individual o en grupos de trabajo desde perspectivas multiculturales y de acuerdo con su contexto”. Al analizar los resultados obtenidos, observados una relación muy certera entre la competencia transversal y la aplicación de la herramienta de gamificación Quizizz, ya que ésta propició un entorno interactivo en el cual los estudiantes aprendieron de manera autónoma debido a que pudieron acceder al material teniendo en cuenta sus propios tiempos y sus propios ritmos, con la facilidad de que se almacenan sus respuestas para posteriores revisiones. Los estudiantes, al explorar por Quizizz encontraron cuestionarios similares a los que resolvieron, motivados por la innovadora forma de aprender los resolvieron, no solo de manera individual sino también en equipo, lo que favoreció el aprendizaje colaborativo. Todos estos logros, sin mencionar que los estudiantes se encuentran ahora más preparados para el mundo digital y virtual, habilidad que es importante en el mundo educativo y laboral actual, donde la tecnología juega un papel importante y nada mejor que prepararlos desde la educación básica, guiados por la competencia transversal.

## **2.10. Enseñanza- aprendizaje de inglés como segunda lengua**

Para hablar sobre el proceso de enseñanza- aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua, es necesario mencionar a (Krashen & Terrell, 1983), quien sostiene que la adquisición de una lengua es un proceso natural e inconsciente que ocurre a través de la exposición a la lengua y la comprensión de lo que se dice. El aprendizaje, por otro lado, es un proceso consciente que implica la instrucción formal y la memorización de reglas gramaticales.

Krashen & Terrell, (1983) basa su teoría en cinco hipótesis que explican cómo se adquiere y se aprende una lengua.

- La primera hipótesis es la hipótesis del input, que sostiene que los estudiantes deben estar expuestos a una lengua que sea un poco más avanzada que su nivel actual para poder aprender. Stephen Krashen argumenta que el input debe ser comprensible, interesante y relevante para el estudiante, y que el contenido debe ser auténtico y significativo.
- La segunda hipótesis es la hipótesis de la adquisición-aprendizaje, que establece una diferencia entre la adquisición y el aprendizaje. La adquisición ocurre naturalmente a través de la exposición a la lengua, mientras que el aprendizaje es el resultado de la instrucción formal y la memorización de reglas gramaticales.
- La tercera hipótesis es la hipótesis del filtro afectivo, que sugiere que los estudiantes que se sienten ansiosos, aburridos o frustrados tienen más dificultades para aprender una lengua. Stephen Krashen argumenta que los estudiantes necesitan sentirse relajados, motivados y confiados para poder aprender de manera efectiva.
- La cuarta hipótesis es la hipótesis del orden natural, que sostiene que hay un orden natural en el que se adquieren las estructuras gramaticales de una lengua. Stephen Krashen argumenta que los estudiantes no pueden aprender una estructura gramatical hasta que estén listos para hacerlo, y que intentar enseñarles una estructura demasiado pronto puede ser contraproducente.

- La quinta hipótesis es la hipótesis del enfoque comunicativo, que enfatiza la importancia de la comunicación en la adquisición de una lengua. Según (Krashen 1983) los alumnos deben experimentar situaciones reales de comunicación en las que tengan la oportunidad de emplear el idioma de manera relevante.

Por lo sustentado, se indica que, la teoría de la adquisición y aprendizaje de Stephen Krashen sostiene que la adquisición de una lengua es un proceso natural e inconsciente que ocurre a través de la exposición a la lengua y la comprensión de lo que se dice. El aprendizaje, por otro lado, es un proceso consciente que implica la instrucción formal y la memorización de reglas gramaticales.

### **2.11. La competencia comunicativa del idioma inglés**

El dominio del idioma inglés abre puertas hacia diversas oportunidades en ámbitos académicos, tecnológicos, científicos, culturales y laborales al permitir la conexión con diferentes realidades y contextos.

Dado el contexto particular, el Currículo Nacional establece el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en Perú, ya que no es el idioma principal de comunicación entre los peruanos. Esta situación implica que los estudiantes no están expuestos al inglés en su uso cotidiano fuera del entorno educativo. Por lo tanto, se sugiere integrar el inglés en un contexto comunicativo y activo dentro del aula, alineando su enseñanza no solo con el enfoque de competencias, sino también con estándares internacionales como el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.

Guarniz (2022) en su estudio sobre el Currículo Nacional de La Educación Básica, propuesta por el Ministerio de Educación del Perú en el año 2016, menciona que para alcanzar el

perfil de egreso deseado para los estudiantes de Educación Básica, es necesario fomentar el desarrollo de una variedad de competencias. En el campo de inglés como Lengua Extranjera, se enfatiza la importancia de integrar prácticas sociales del lenguaje y una perspectiva sociocultural para facilitar que los estudiantes adquieran y fortalezcan las siguientes habilidades:

- Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.
- Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera.
- Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.

De acuerdo con Guarniz (2022) en referencia al MINEDU, el área de inglés se fundamenta en el enfoque comunicativo, integrando prácticas sociales del lenguaje y una perspectiva sociocultural.

- Utiliza situaciones auténticas para desarrollar competencias comunicativas, permitiendo a los estudiantes comprender y producir una variedad de textos orales y escritos en inglés de diferentes tipos, formatos y géneros, con diversos propósitos y en varios medios, incluyendo los audiovisuales y virtuales.
- Integra prácticas sociales del lenguaje porque reconoce que las situaciones comunicativas no ocurren en aislamiento, sino que surgen en el contexto de la vida social y cultural. A través de estas prácticas, los estudiantes experimentan el uso del lenguaje de manera contextualizada, lo que les ayuda a comprenderlo y dominarlo gradualmente.
- Adopta una perspectiva sociocultural, ya que reconoce que las prácticas del lenguaje están arraigadas en diversos contextos sociales y culturales, y contribuyen a la formación de

identidades individuales y colectivas. Así, tanto la expresión oral como escrita adquieren características distintivas en cada contexto, lo que implica considerar cómo se emplea el lenguaje según las características socioculturales del hablante.

Se propone, por tanto, abordar el inglés como lengua extranjera, reconociendo que su enseñanza y aprendizaje difieren de aquellos de la primera y segunda lengua debido a su ausencia en la mayoría de los ámbitos sociales cotidianos. Por consiguiente, se enfatiza la creación de entornos sociales de aprendizaje que compensen esta falta fuera del entorno escolar.

En este sentido, se fomenta el uso continuo del inglés en el aula para maximizar la exposición de los estudiantes al idioma extranjero, dado sus limitadas oportunidades de interactuar en inglés fuera de la escuela.

Este enfoque resalta la importancia de la comunicación sobre el mero cumplimiento de reglas gramaticales o la memorización de vocabulario. Los estudiantes desarrollan habilidades en las cuatro áreas del idioma inglés: comprensión auditiva, expresión oral, comprensión de lectura y expresión escrita. Este desarrollo se logra a través de actividades comunicativas significativas que se inician en el aula y se aplican en diversos contextos sociales.

Entonces, la competencia comunicativa del idioma inglés involucra la habilidad para comunicarse de manera efectiva en el idioma, incluyendo la capacidad para leer, escribir, hablar y escuchar en manera pertinente en diferentes situaciones de comunicación (Olivero, 2022)

Canale (1983), menciona algunos componentes de la competencia comunicativa:

- La competencia gramatical se refiere al conocimiento de elementos léxicos y reglas sintácticas, morfológicas, semánticas y fonológicas.

- La sociolingüística comprende las reglas socioculturales que hacen posible la producción y comprensión apropiada de un enunciado.
- La estratégica se refiere a las estrategias utilizadas por el hablante-oyente para compensar cualquier inconveniente que se pueda presentar durante la comunicación debido a la falta de competencia o a variables de la actuación.
- La discursiva, tiene en cuenta la puesta en práctica de aquellas reglas de la lengua que han sido adquiridas por el hablante-oyente al unir forma y contenido de manera que pueda producir un texto oral o escrito adecuado, haciendo uso de las herramientas que le permitan darle coherencia y cohesión al texto.

### 3. Definición de términos básicos

**Gamificación:** La gamificación es el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a estos para atraer a los usuarios y resolver problemas. Esta técnica se utiliza para motivar la acción, promover el aprendizaje y enganchar a la gente.

**Evaluación:** Proceso intencionalmente estructurado y contextualizado, diseñado de manera consciente y respaldado técnicamente, para recopilar información pertinente, confiable y válida. Este proceso facilita la emisión de un juicio valorativo basado en criterios predefinidos, sirviendo como fundamento para la toma de decisiones.

**Enseñanza:** Se describe como el acto de facilitar el proceso de aprendizaje, en el cual un educador transmite a los estudiantes conocimientos, habilidades y valores. La enseñanza comprende el conjunto de acciones que el docente lleva a cabo con el objetivo de que los estudiantes adquieran conocimientos, habilidades y actitudes.

**Aprendizaje:** El aprendizaje es el proceso por el cual los organismos modifican su conducta para adaptarse a las condiciones cambiantes del medio que los rodea. Es el modo principal de adaptación de los seres vivos.

**Motivación:** La motivación en temas educativos es un aspecto relevante que orienta las acciones y promueve el aprendizaje de los conocimientos.

**Aprendizaje interactivo:** El aprendizaje interactivo engloba diversas estrategias de aprendizaje, como la colaboración, la autonomía y la evaluación para el aprendizaje. Estas tácticas están orientadas hacia la participación continua del estudiante en su propio proceso de aprendizaje.

**Quizizz:** Quizizz es una herramienta de gamificación que permite crear evaluaciones personalizables para evaluar a los estudiantes mientras se divierten. Es una plataforma online y gratuita que puede ser utilizada en cualquier nivel educativo y permite crear evaluaciones de acuerdo con el ritmo de trabajo de cada estudiante. Además, Quizizz ofrece la posibilidad de crear cuestionarios de distintos tipos, para diferentes materias y niveles educativos, o hacer uso de los que ya hayan creado otros docentes dentro de la plataforma. En resumen, Quizizz es una herramienta didáctica que utiliza la gamificación para motivar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

**Concepto:** Un concepto es una construcción mental básica del razonamiento humano que nos permite comprender, clasificar y comunicar nuestras experiencias.

**Procedimiento:** Hace referencia a la acción que consiste en proceder, que significa actuar de una forma determinada. Consiste en seguir ciertos pasos predefinidos para desarrollar una labor de manera eficaz.

**Actitud:** Es una tendencia psicológica que se expresa mediante la evaluación de una entidad con cierto grado de favorabilidad o desfavorabilidad". Además, señalan que la actitud es un estado interno de la persona, por lo tanto, no es una respuesta manifiesta y observable.

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **1. Caracterización y contextualización de la Institución**

La Institución Educativa “San Juan Bautista”, se encuentra ubicada en el distrito de la Libertad de Pallán; fue creada un 27 de abril del año 1978, mediante Resolución Directoral Zonal N° 242, otorgada por la Dirección Zonal de Cajamarca, gracias a la gestión perseverante de sus autoridades y ciudadanos del entonces Centro Poblado Pallán perteneciente al distrito de Miguel Iglesias; que dicho Centro Poblado hoy goza Políticamente con el nombre de: Distrito de la Libertad de Pallán, haciendo realidad sus anhelos y sueños de sus pobladores.

Su primer director fue el profesor Marcelino Intor Chalán, hasta el año 1980. En la actualidad, en los meses de enero y febrero del año 2023, es contratada en el cargo de Director por Encargo de Funciones a la profesora Digna Mardelí Abanto Araujo y a partir de marzo del mismo año, se ubica como Director Designado al profesor Elmer Noé Burga Alfaro.

En su historia educativa como Institución de Educación secundaria, ha dado resultados de formación a 30 promociones, de los cuales han egresado más de 2000.

Su lema “UN CAMINO PARA LA VIDA” hace cada día que quienes laboran en esta institución realicen un trabajo con compromiso profesional, haciendo de la función docente el sendero de ejemplo y saber, dentro de un clima de convivencia saludable para todos los actores educativos, con principios democráticos que coadyuven al logro de su perfil de egreso, sus estudiantes.

Desde el año 2016 hasta la actualidad adquiere la modalidad de servicio educativo de Jornada Escolar Completa, que permite la implementación de infraestructura, equipamiento tecnológico para las áreas de EPT e Inglés y mobiliario, así como internet y personal para la implementación de los tres componentes de Gestión: Componente de Gestión de Condiciones Operativas, Componente de Gestión Pedagógica y el Componente de Gestión de bienestar; además, somos privilegiados por gozar del programa Qali Warma con desayunos y almuerzos escolares, que con el apoyo de los PP:FF se atiende a todos los estudiantes permitiendo desarrollar una verdadera Gestión Institucional.

La Institución Educativa mencionada otorga a las y los estudiantes una alimentación y educación de calidad, contando con una población estudiantil de 168 estudiantes, distribuidos en 10 secciones las cuales desarrollan sus aprendizajes en 14 aulas funcionales, 147 Padres de Familia., un director, un auxiliar de Educación, un Psicólogo, una secretaria, 20 profesores de las distintas especialidades, un personal de mantenimiento, dos vigilantes uno por el Estado y otro por la Municipalidad del distrito.

## **2. Hipótesis de investigación**

Existe una percepción positiva de los estudiantes de cuarto grado sobre la herramienta de gamificación Quizizz en la enseñanza del idioma inglés en la Institución Educativa Pública I.E. San Juan Bautista- La Libertad De Pallán.

## **3. Variables de investigación**

V1. Herramienta de gamificación Quizizz en la enseñanza del inglés.

#### 4. Matriz de operacionalización de variables

**Tabla 1:** *Matriz de operacionalización de la variable*

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS
LA HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN QUIZZ EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS	Supervía y Bordás (2019) es una herramienta de gamificación que permite al docente crear concursos de preguntas y respuestas, de este modo enganchar a sus estudiantes en el aprendizaje.	La herramienta de gamificación en la enseñanza del inglés potencia los procesos de aprendizaje en los estudiantes, aplicando las dimensiones conceptual, procedimental y actitudinal con relación a sus indicadores para obtener una óptima	Conceptual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes comprenden las ventajas de la tecnología en el ámbito educativo y las aprovechan para su aprendizaje en los idiomas.</li> <li>• Los estudiantes comprenden los principales conceptos de herramientas de gamificación.</li> <li>• Los estudiantes comprenden los principales conceptos de la herramienta Quizizz en el aprendizaje del idioma inglés.</li> <li>• Los estudiantes diferencian los cuestionarios en un juego directo o como tarea asignada.</li> </ul>	Encuesta/ Cuestionario
			Procedimental	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes acceden a Quizizz mediante las diferentes opciones (link, código QR o código de números) en las actividades de clase.</li> <li>• Los estudiantes identifican los diferentes tipos de preguntas y las relacionan con la competencia a evaluar.</li> <li>• Los estudiantes identifican y diferencian preguntas tipo encuesta de las preguntas que tienen como fin recaudar evidencias de aprendizaje.</li> <li>• Los estudiantes identifican los procedimientos de trabajo en equipo de la herramienta Quizizz, para resolver cuestionaron y accede a las lecciones del idioma inglés.</li> </ul>	Encuesta/ Cuestionario
			Actitudinal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes se sienten más motivados para resolver cuestionarios de recojo de evidencias de aprendizaje en el idioma inglés cuando el docente utiliza la herramienta de gamificación Quizizz.</li> <li>• Los estudiantes se muestran más seguros al marcar las respuestas ya que Quizizz ofrece retroalimentación instantánea.</li> <li>• Los estudiantes · alimentan su espíritu de competencia al utilizar Quizizz para aprender el idioma inglés.</li> <li>• El aprendizaje del idioma inglés, en los estudiantes aumenta debido a la motivación intrínseca, ya que planifican mejor su tiempo y su concentración cuando efectúan las actividades asignadas por el docente.</li> </ul>	Encuesta/ Cuestionario

**Fuente:** *Elaborado por el autor*

## 5. Población y muestra

### 5.1. Población:

En el presente trabajo de investigación, la población está constituida por 175 estudiantes de la Institución Educativa San Juan Bautista, del distrito La Libertad de Pallán, provincia de Celendín, departamento Cajamarca.

Conjunto total de individuos, objetos o medidas que tienen características comunes observables en un lugar y momento determinado. También conocido como universo. (Moreno, 2021), quien cita a (Tamayo, 2012) “la población es la totalidad de un fenómeno de estudio, incluye la totalidad de unidades de análisis que integran dicho fenómeno y que debe cuantificarse para un determinado estudio integrando un conjunto “N” de entidades que participan de una determinada característica, y se le denomina la población por constituir la totalidad del fenómeno adscrito a una investigación”. (p.174).

**Tabla 2:** Distribución de los estudiantes en grados y secciones

	1°		2°		3°		4°		5°	
	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B
M	07	08	05	07	07	05	10	06	10	06
V	09	09	11	07	11	15	12	11	07	12
SUB	16	17	16	14	18	20	22	17	17	18
TOTAL										
TOTAL	33		30		38		39		35	

**Nota:** Existen dos secciones por grado. Fuente: Elaborado por el autor.

## 5.2. Muestra:

Para la investigación, la muestra está conformada por 33 estudiantes (asistentes) del cuarto grado de la Institución Educativa San Juan Bautista del distrito La Libertad de Pallán, provincia de Celendín, departamento Cajamarca. Todos y cada uno de los estudiantes tienen acceso a la tecnología, desde sus dispositivos móviles o desde las laptops que les brinda el colegio para sus horas de clase en la institución. De los 33 estudiantes, objeto de observación, 13 son mujeres y 10 son varones.

Es un subconjunto representativo y finito de la población que está siendo estudiada. La muestra se utiliza para sacar conclusiones sobre la población en general sin tener que medir a toda la población. (Moreno, 2021), quien cita a (Tamayo, 2012), dicen que muestra es "el conjunto de operaciones que se realizan para estudiar la distribución de determinados caracteres en totalidad de una población universo, o colectivo partiendo de la observación de una fracción de la población considerada" (p.176).

**Tabla 3:** Distribución de los estudiantes de 4° grado

GRADO	SECCIÓN	M	V	SUB TOTAL	TOTAL
	A	08	11	19	
4°	B	06	08	14	33

**Nota:** Existen dos secciones en cuarto grado. Fuente: Elaborado por el autor.

## **6. Unidad de análisis**

Para el presente trabajo de investigación la unidad de análisis está conformada por cada uno de los estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa San Juan Bautista del distrito La Libertad de Pallán, distrito de Celendín, departamento Cajamarca.

La unidad de análisis está constituida por cada uno de los elementos que constituyen la población y por lo tanto la muestra, más en específico “quién” o “qué” es lo que se está analizando y observando. (Moya et al.1998) define unidad de análisis como “unidades de observación reconocidas por los observadores en el campo y durante el tiempo de observación, se constituyen en objeto de la codificación y/o de la categorización en los registros construidos a tal efecto” (pág. 60).

## **4. Métodos**

Inductivo- Deductivo.

(Rodríguez & Pérez, 2017) indica que el método inductivo-deductivo está conformado por dos procedimientos inversos: inducción y deducción. La inducción es una forma de razonamiento en la que se pasa del conocimiento de casos particulares a un conocimiento más general, que refleja lo que hay de común en los fenómenos individuales. Su base es la repetición de hechos y fenómenos de la realidad, encontrando los rasgos comunes en un grupo definido, para llegar a conclusiones de los aspectos que lo caracterizan.

Las generalizaciones a que se arriban tienen una base empírica. La inducción y la deducción se complementan mutuamente: mediante la inducción se establecen generalizaciones a partir de lo

común en varios casos, luego a partir de esa generalización se deducen varias conclusiones lógicas, que mediante la inducción se traducen en generalizaciones enriquecidas, por lo que forman una unidad dialéctica. De esta manera, el empleo del método inductivo- deductivo tiene muchas potencialidades como método de construcción de conocimientos en un primer nivel, relacionado con regularidades externas del objeto de investigación.

Método hipotético.

(Kirschbaum, 2005), menciona que el método hipotético-deductivo, propuesto por Karl Popper, es la ciencia que no puede probar la verdad de una teoría, sino que solo se puede refutar. Según este método, se parte de una hipótesis que se somete a pruebas empíricas para determinar si es falsa o no.

Es aquel que parte de una hipótesis sustentada por el desarrollo teórico de una determinada ciencia, que siguiendo las reglas lógicas de la deducción, permite llegar a nuevas conclusiones y predicciones empíricas, las que a su vez son sometidas a verificación.

En resumen, es un método científico que se utiliza para probar hipótesis en las ciencias fácticas. Se parte de una hipótesis que se somete a pruebas empíricas para determinar si es falsa o no, y si es consistente con los datos empíricos, se acepta provisionalmente, pero siempre sujeta a futuras pruebas y refutaciones.

## **5. Tipo de investigación**

Descriptiva.

Encargada de detallar las características de la población que está estudiando, misma que tiene la obligación de ser verídica, precisa y sistemática. (Tamayo, 2012), definen la investigación científica como “registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual y la composición o procesos de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes o sobre cómo una persona, grupo o cosa se conduce o funciona en el presente”

Sabino (1992), la investigación descriptiva en su obra, como “el tipo de investigación que tiene como objetivo describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utilizando criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando información sistemática y comparable con la de otras fuentes”

Existen diversos métodos de investigación descriptiva. El presente estudio está basado en una encuesta, que es una herramienta de retroalimentación muy conocida para la investigación en las aulas.

## **6. Diseño de la investigación**

El diseño es descriptivo, presenta el siguiente esquema.

M-----O

Donde:

M: Muestra

O: Observación de la muestra.

## **7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Para lograr con los objetivos de este estudio se utilizará una encuesta, en cuanto a la variable “herramienta de gamificación Quizizz, misma que estará dividida en 3 dimensiones: Conceptual, procedimental y actitudinal.

Según Hernandez (1997), esta etapa consiste en recolectar los datos verídicos sobre los atributos, conceptos, cualidades y variables de los estudiantes u objetos involucrados en la investigación.

## **8. Técnicas para el procesamiento y análisis de los datos**

Se utilizó la Escala Likert. Es una herramienta cuantitativa que permite medir aspectos cualitativos en las encuestas. La escala estuvo compuesta por una serie de afirmaciones o preguntas a las que los encuestados responden con un grado de acuerdo o desacuerdo, como se detalla a continuación:

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

En el contexto de esta tesis descriptiva cualitativa, la escala de Likert va a ser utilizada para medir la opinión o actitudes de los estudiantes de cuarto grado hacia la percepción que tienen hacia la herramienta de gamificación Quizizz en el aprendizaje del idioma inglés y en las 3 dimensiones:

Conceptual, procedimental y actitudinal, con un total de 33 preguntas. De modo que, la escala de valores para cada alternativa será la siguiente: Totalmente de acuerdo (5 puntos), De acuerdo (4 puntos), Neutral (3 puntos), En desacuerdo (2 puntos), Totalmente en desacuerdo (1 punto).

## **9. Validez y confiabilidad**

La confiabilidad y validez del instrumento de recolección de datos se sometió a juicio de expertos; además, se utilizó la prueba de normalidad Shapiro Wilk

## CAPÍTULO VI

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 1. Resultados de las dimensiones de estudio.

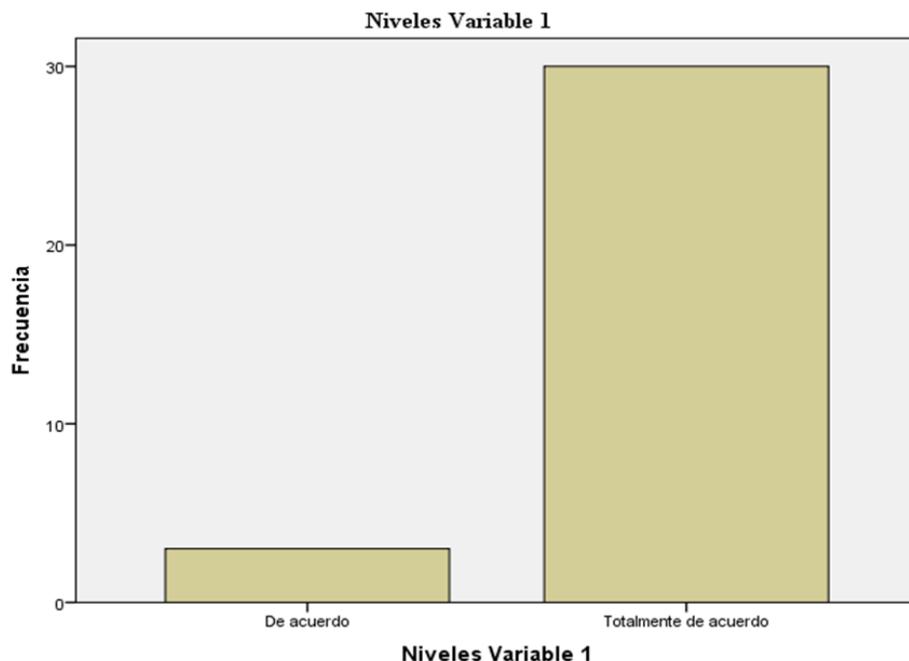
Para la presentación se tuvo como base el resultado del instrumento aplicado y se presenta de acuerdo a los objetivos planteados. Estos resultados se obtuvieron a través del programa SPSS v.26. Se encontraron los siguientes resultados:

**Tabla 4:** *Objetivo 1*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente de acuerdo	30	90.9%	90.9%	90.9%
De acuerdo	3	9.1%	9.1%	100%
Neutral	0	0%	0%	100%
Desacuerdo	0	0%	0%	100%
Totalmente en desacuerdo	0	0%	0%	100%
Total	33	100%	100%	

**Nota:** Cuestionario aplicado a estudiantes.

### **Ilustración 1:** Resultados consolidados del objetivo 1



*Nota:* Tabla 4

### **Análisis y discusión**

En la tabla 4, se evidencia que el 90.9% de los estudiantes encuestados, marcaron la opción “Totalmente de acuerdo” y el 9.1% marcaron “De acuerdo”; mientras que, ninguno de los encuestados marcó “Neutral”, “En desacuerdo” o “Totalmente en desacuerdo”; por lo tanto, se asegura que se cumplió con el objetivo principal de determinar la percepción de los estudiantes de cuarto grado en el uso de la herramienta de gamificación Quizizz en la enseñanza del idioma inglés, en la I.E. San Juan Bautista- La Libertad De Pallán; puesto que el 100% de los encuestados respondió positivamente en cuanto a los ítems de la encuesta sobre la percepción positiva de la Herramienta de Gamificación Quizizz.

Estos resultados obtenidos guardan relación con los de Chumacero (2018), quien indoca que las Tecnologías de Información y Comunicación (TICs) sí influyen positivamente en el aprendizaje

del idioma inglés de los estudiantes del primer año de nivel secundario de la institución, ya que la significancia asintótica que se obtuvo en la prueba U-Mann Whitney fue de 0.002. Asimismo, se muestra en los resultados finales que, el rango promedio del grupo experimental fue de 45.83, mientras que del grupo control fue de 29.96; además, Andrade (2018) menciona que los estudiantes de cuarto grado del Colegio de la Universidad Pontificia Bolivariana son considerados como nativos digitales, es decir, individuos que han crecido en la era digital y han estado expuestos a la tecnología desde una edad temprana. En consecuencia, su proceso de aprendizaje se caracteriza por el uso de herramientas tecnológicas, según lo expresado por ellos mismos. Por lo tanto, es imprescindible que los educadores diseñen estrategias de enseñanza que se alineen con los intereses, necesidades y motivaciones de estos estudiantes del siglo XXI; además, El empleo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza del idioma inglés representa una oportunidad para que los alumnos puedan desarrollar un aprendizaje autónomo y significativo; por otro lado, Valencia & Velasquez (2021) múltiples elementos de la gamificación permitieron a los estudiantes aumentar y mantener el interés y la motivación para aprender; por lo tanto, los estudiantes se sintieron muy atraídos por aprender inglés mediante la herramienta Quizizz, generando, de este modo, tener una percepción positiva hacia esta.

Los planteamientos anteriores concuerdan con Deterding, Dixon, Khaled y Nacke (2011) que consiste en la aplicación de características y dinámicas propias de los juegos en entornos educativos con el propósito de motivar, comprometer y mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Esto abarca elementos como competencia amigable, retroalimentación inmediata, niveles de dificultad progresivos y reconocimiento por logros.

Cuando un docente emplea la plataforma Quizizz para enseñar inglés, está introduciendo la gamificación en el aula de clases. Esto genera una serie de impactos positivos en la percepción de los alumnos. Por ejemplo, aumenta su motivación al hacer el aprendizaje del idioma más atractivo y emocionante, fomenta su participación activa en las actividades propuestas. Además, promueve un aprendizaje activo al involucrarlos en juegos y actividades interactivas, lo que mejora la retención de información y la comprensión del idioma. La competencia amigable brinda un ambiente divertido y colaborativo en el aula, donde se sienten desafiados a superarse a sí mismos y a sus compañeros. La retroalimentación inmediata de Quizizz les permite identificar rápidamente sus errores y áreas de mejora, facilitando la corrección y consolidación de su aprendizaje de manera más efectiva. Finalmente, la personalización del aprendizaje a través de Quizizz permitió a la docente adaptar las preguntas y actividades según las necesidades y habilidades de los estudiantes, atendiendo así a las diferentes velocidades de aprendizaje presentes en el aula.

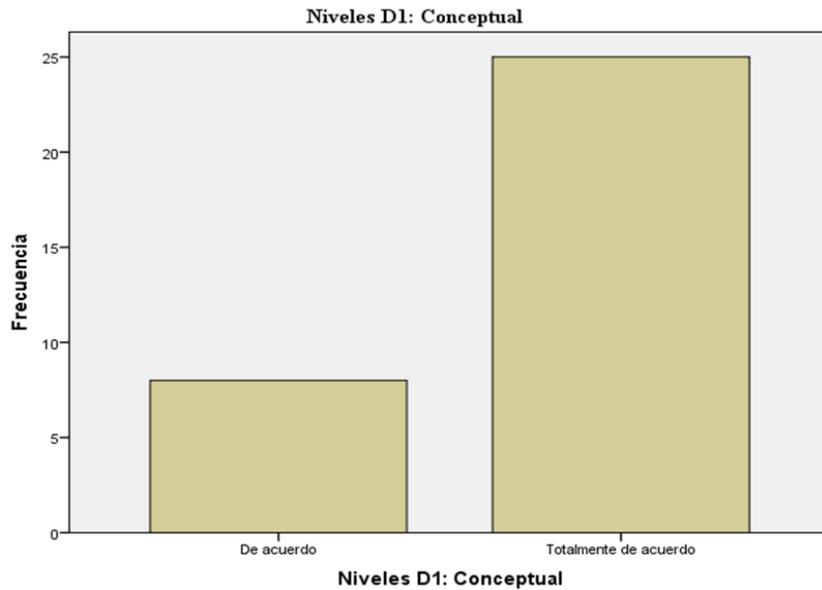
Efectivamente, la percepción de los estudiantes hacia la herramienta de gamificación Quizizz fue positiva; dado que, al incorporar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el aprendizaje de un segundo idioma, se estimula la motivación, la participación y el interés en el aula, lo que facilita que los estudiantes se comprometan activamente con su proceso de aprendizaje, tanto de manera individual como colaborativa. La amplia gama de recursos interactivos disponibles gracias a las herramientas tecnológicas permite que los estudiantes asuman un papel activo en su propio proceso de aprendizaje al encontrar materiales que capturan su atención e involucran su interés.

**Tabla 5:** *Dimensión conceptual.*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente de acuerdo	25	75.8%	75.8%	75.8%
De acuerdo	8	24.2%	24.2%	100%
Neutral	0	0%	0%	100%
En desacuerdo	0	0%	0%	100%
Totalmente en desacuerdo	0	0%	0%	100%
Total	33	100%	100%	

**Nota:** Cuestionario aplicado a estudiantes.

**Ilustración 2:** Resultados consolidados de la dimensión conceptual



**Nota:** Tabla 5

**Análisis y discusión**

En la tabla 5, se observa que el 75.8% de los estudiantes encuestados, marcaron la opción “Totalmente de acuerdo” y el 24.2% marcaron “De acuerdo”; por otro lado, ninguno de los encuestados marcó “Neutral”, “En desacuerdo” o “Totalmente en desacuerdo”; teniendo en cuenta los datos propuestos, se determina que el 100% de los estudiantes encuestados tienen una percepción positiva en cuanto a la dimensión conceptual de la herramienta de gamificación Quizizz; es decir, que los estudiantes comprenden las ventajas de la tecnología en el ámbito educativo y las aprovechan para su aprendizaje en los idiomas, del mismo modo, saben los principales conceptos de herramientas de gamificación, además, conocen los principales conceptos de la herramienta Quizizz en el aprendizaje del idioma inglés y diferencian los cuestionarios en un juego directo o como tarea asignada.

Los resultados de esta investigación, guardan relación con los obtenidos por otros autores, como el de Valencia & Velásquez (2021) quien indica que, los elementos del juego y las diferentes estrategias de enseñanza-aprendizaje de vocabulario en inglés empleadas fueron efectivas dado que, los estudiantes percibieron que al ir jugando su aprendizaje se desarrolló en un ambiente más agradable que les permitía interactuar de manera simple y de acuerdo con su edad; además, múltiples elementos de la gamificación permitieron a los estudiantes aumentar y mantener el interés y la motivación para aprender nuevas unidades de vocabulario a medida que desarrollaron habilidades, exploraron intereses y prestaron más atención a lo que se hizo en el aula. Por otro lado, Vicente (2022), argumenta que los resultados obtenidos en su investigación han permitido demostrar que son significativos y contundentes los efectos del uso adecuado de la diversidad de recursos de la plataforma Quizizz, los que han permitido fortalecer y desarrollar los aprendizajes del idioma inglés considerando gran diferencia entre los resultados de pre test y post test del grupo experimental cuyo valor de media es 18.29, al aplicar la prueba T de Student de -8.591.

Los planteamientos anteriores, concuerdan con Deterding, Dixon, Khaled y Nacke (2011), quien sugiere que, la gamificación aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes al utilizar elementos propios de los juegos en un contexto no lúdico, como la educación. En este sentido, el rol del docente se convierte en el de un diseñador de experiencias de aprendizaje, donde utiliza herramientas como Quizizz para crear actividades interactivas y atractivas que fomenten la participación de los estudiantes; en adición, Watson (1913) señala que el aprendizaje se basa en la asociación de estímulos y respuestas, y el refuerzo juega un papel clave en el desarrollo de comportamientos deseados. En el contexto de la gamificación y el uso de Quizizz, el docente actúa como el agente que administra refuerzos positivos (como puntos, insignias o reconocimientos) cuando los estudiantes responden correctamente a las preguntas o completan desafíos. Esto refuerza

el comportamiento deseado de participación y compromiso con el aprendizaje del idioma inglés. También, MINEDU (2016) se refiere a la Competencia comunicativa del idioma inglés e indica es la capacidad del estudiante para comunicarse de manera efectiva en situaciones reales utilizando el idioma inglés. El uso de herramientas como Quizizz ayudó a desarrollar esta competencia al proporcionar oportunidades para practicar la comprensión auditiva, la lectura, la escritura y la expresión oral en un entorno interactivo y divertido, puesto que, con la ayuda de esta aplicación se diseñaron diferentes tipos de preguntas para cada una de las habilidades. Para esto, el docente jugó un papel crucial al seleccionar actividades que promuevan el desarrollo de todas las habilidades lingüísticas y al brindar retroalimentación constructiva para mejorar la precisión y la fluidez en el uso del idioma.

En resumen, la dimensión conceptual ha incrementado, los conceptos de enseñanza del inglés, aplicando la herramienta de gamificación QUIZZZ, diseñando experiencias de aprendizaje atractivas y efectivas, además, administrando refuerzos para motivar el compromiso del estudiante y promoviendo el desarrollo de la competencia comunicativa en el idioma inglés mediante la práctica activa y la retroalimentación.

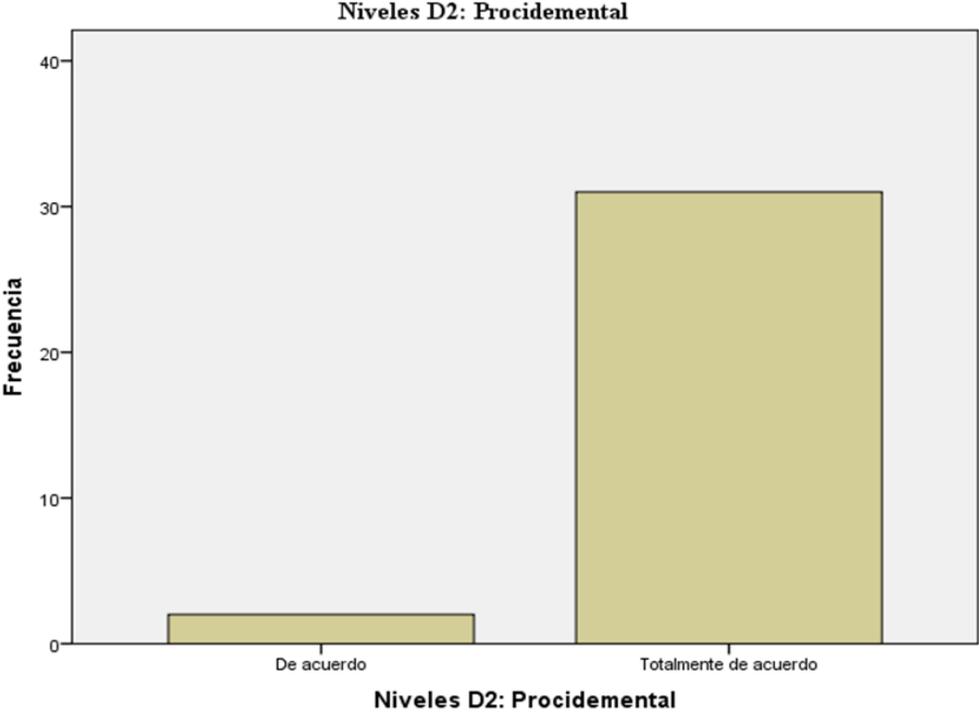
**Tabla 6:** *Dimensión Procedimental*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente de acuerdo	31	93.9%	93.9%	93.9%
De acuerdo	2	6.1%	6.1%	100%

Neutral	0	0%	0%	100%
Desacuerdo	0	0%	0%	100%
Totalmente en desacuerdo	0	0%	0%	100%
<hr/>				
Total	33	100%	100%	
<hr/>				

*Nota:* Cuestionario aplicado a estudiantes.

**Ilustración 3:** Resultado consolidado de la dimensión procedimental



*Nota:* Tabla 6

**Análisis y discusión**

En la tabla 6, se demuestran que el 93.9% de los estudiantes encuestados marcaron la opción “Totalmente de acuerdo” y el 6.1% marcaron “De acuerdo”; mientras que ninguno de los

encuestados marcó “Neutral”, “En desacuerdo” o “Totalmente en desacuerdo”. A partir de los datos propuestos, se deduce que los estudiantes evidencian una percepción positiva con relación a la dimensión procedimental; es decir que saben identificar los diferentes tipos de preguntas y las relacionan con la competencia a evaluar; asimismo, diferencian preguntas tipo encuesta de las preguntas que tienen como fin recaudar evidencias de aprendizaje; además aplican los procedimientos de trabajo en equipo de la herramienta Quizizz, para resolver cuestionarios y acceder a las lecciones del idioma inglés.

De acuerdo con los resultados obtenidos, Vicente (2022) indica que es significativo y contundente los efectos del uso adecuado de la diversidad de recursos de la plataforma Quizizz, que ha permitido fortalecer y desarrollar los aprendizajes del idioma inglés, considerando gran diferencia entre los resultados de pre test y post test del grupo experimental, cuyo valor de media es 18.29, al aplicar la prueba T de Student de -8.591. Asimismo, se demuestra una clara influencia de la plataforma Quizizz en el aprendizaje remoto de lectura y escritura de diversos tipos de textos del idioma inglés. Por otro lado, Valencia & Velásquez (2021) sustentan que los estudiantes percibieron, que a través del juego, desarrollaban sus aprendizajes en un ambiente más agradable, que les permitía interactuar de manera simple y de acuerdo con su edad. Además, múltiples elementos de la gamificación permitieron a los estudiantes aumentar y mantener el interés y la motivación para aprender nuevas unidades de vocabulario a medida que desarrollaron habilidades, exploraron intereses y prestaron más atención a lo que se hizo en el aula. Y a medida que adquirieron habilidades y progresaron, recibieron comentarios continuos para que sepan si sus acciones los llevan a alcanzar sus objetivos (feedback). Los retos o desafíos, por su parte, fomentaron la competencia como una oportunidad para aumentar la eficiencia y la cohesión en el aula.

Los anteriores planteamientos concuerdan con Bandura (1971), quien argumenta que el docente desempeña un papel crucial como modelo para los estudiantes. Al utilizar Quizizz de manera efectiva y demostrar cómo el juego llega a ser una herramienta poderosa para el aprendizaje del inglés, el docente inspira a los estudiantes a seguir su ejemplo. Además, el docente tiene la opción de seleccionar o crear cuestionarios que reflejen comportamientos lingüísticos deseables y fomenten la interacción social entre los estudiantes mientras compiten de manera amistosa. El refuerzo positivo y el feedback constructivo del docente durante y después del juego también son fundamentales para el aprendizaje social de los estudiantes. Por su parte, Ertmerr & Newby (2023) sobre la teoría de Piaget, indican que el docente actúa como facilitador del proceso de construcción del conocimiento en los estudiantes. Entonces, al utilizar Quizizz, el docente diseña cuestionarios que desafíen y estimulen el pensamiento crítico y la resolución de problemas en los estudiantes, alineados con las etapas de desarrollo cognitivo. Además, el docente tiene la facilidad de intervenir para proporcionar apoyo cognitivo cuando los estudiantes enfrentan dificultades o errores, ayudándoles a reflexionar sobre su proceso de aprendizaje y a construir una comprensión más profunda del idioma inglés; también, en el contexto de la teoría del flujo, el docente crea experiencias de aprendizaje a través de Quizizz que mantengan a los estudiantes completamente absorbidos y comprometidos con la tarea. El docente ajusta el nivel de dificultad de los cuestionarios para que se adapten a las habilidades individuales de los estudiantes, proporcionando un equilibrio óptimo entre desafío y habilidad. En adición, el docente monitorea activamente el progreso de los estudiantes durante el juego y ajusta dinámicamente la dificultad o el tipo de actividades para mantenerlos en el estado de flujo, donde experimentan un alto nivel de satisfacción y compromiso con el aprendizaje del inglés. Por otro lado, la Teoría de la Educación 4.0: En el contexto de la educación 4.0, señala que el docente actúa como un guía y facilitador en

el uso efectivo de la tecnología, como Quizizz, para personalizar el aprendizaje de los estudiantes. El docente selecciona cuestionarios que se alineen con los objetivos de aprendizaje específicos y las necesidades individuales de los estudiantes, utilizando datos y análisis proporcionados por la plataforma para informar sus decisiones pedagógicas. Además, el docente fomenta la colaboración y el aprendizaje entre pares al utilizar funciones sociales de Quizizz, como el juego en equipo o la creación y compartición de cuestionarios por parte de los propios estudiantes, promoviendo así un enfoque más participativo y centrado en el estudiante en el aula.

En suma, la dimensión procedimental ha fortalecido, los procesos de enseñanza del inglés, aplicando la herramienta de gamificación QUIZIZZ, puesto que los estudiantes evidenciaron percepciones positivas, situación que se refleja en la mejora del aprendizaje de la segunda lengua.

**Tabla 7:** *Dimensión actitudinal*

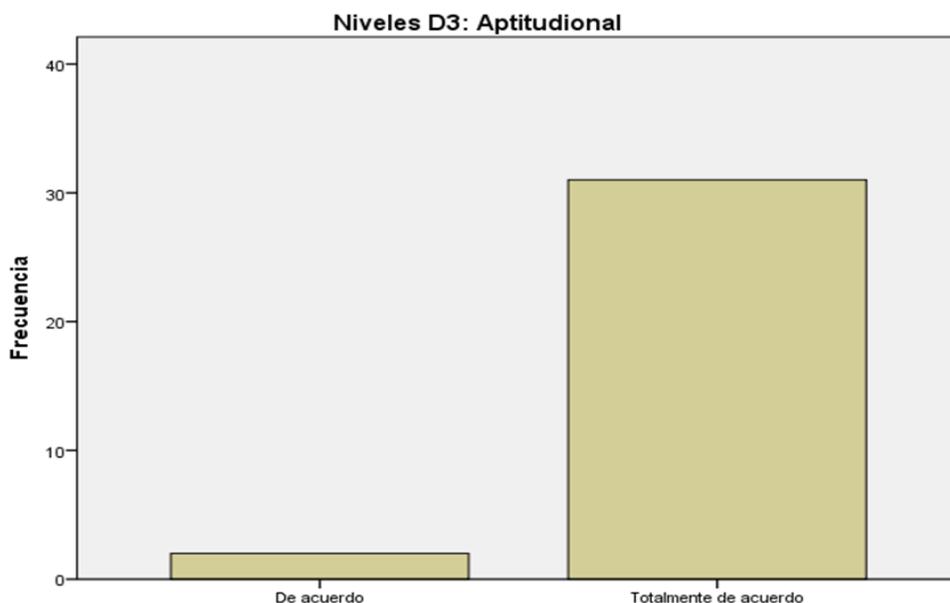
Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente de acuerdo	31	93.9%	93.9%	93.9%
De acuerdo	2	6.1%	6.1%	100%
Neutral	0	0%	0%	100%
Desacuerdo	0	0%	0%	100%
Totalmente en desacuerdo	0	0%	0%	100%

Total	33	100%	100%
-------	----	------	------

---

**Nota:** Cuestionario aplicado a estudiantes.

**Ilustración 4:** Resultados consolidados de la dimensión actitudinal



**Nota:** Tabla 7

### Análisis y discusión

Se observa que el 93.9% de los estudiantes encuestados, marcaron la opción “Totalmente de acuerdo” y el 6.1% marcaron “De acuerdo”; además, ninguno de los encuestados marcó “Neutral”, “En desacuerdo” o “Totalmente en desacuerdo”; por lo tanto, se determina que el 100% de los encuestados tiene una percepción positiva hacia la dimensión actitudinal, de la herramienta de gamificación Quizizz; misma que contuvo ítems relacionados a la motivación por aprender el idioma, seguridad al marcar respuestas debido al feedback y trabajo colaborativo.

Los resultados de este estudio de investigación apoyan a los obtenidos en investigaciones anteriores, Chumacero (2018) el uso de las TIC como estrategia motivadora influye en un 86.70% de forma positiva en la enseñanza del inglés en los estudiantes de la I.E. JEC “Mariscal Castilla” de la Ugel Paita ya que motiva su participación durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje permitiéndoles lograr aprendizajes de calidad, además, (Valencia & Velásquez, 2021) múltiples elementos de la gamificación permitieron a los estudiantes aumentar y mantener el interés y la motivación para aprender nuevas unidades de vocabulario a medida que desarrollaron habilidades, exploraron intereses y prestaron más atención a lo que se hizo en el aula. Y a medida que adquirieron habilidades y progresaron, recibieron comentarios continuos para que sepan si sus acciones los llevan a alcanzar sus objetivos (feedback). Los retos o desafíos, por su parte, fomentaron la competencia como una oportunidad para aumentar la eficiencia y la cohesión en el aula. Además, las insignias, actuaron como un elemento que reconoció la constancia y la dedicación de los estudiantes a la hora del juego.

Dichos resultados, se apoyan en las teorías Teoría del Aprendizaje Social de Bandura, la cual sugiere que los individuos aprenden observando a otros en su entorno social y modelando su comportamiento. En el contexto de Quizizz, los estudiantes observaron el progreso y éxito de sus compañeros, lo que los motivó a participar activamente a desarrollar sus actividades, como consecuencia, desencadenó una actitud positiva hacia el aprendizaje del inglés al ver que otros también lo disfrutaban y tienen éxito; también, la Teoría del Conductismo de Watson la cual se enfoca en el estudio de las respuestas observables y en cómo se pueden modificar a través de la asociación de estímulos y respuestas, así pues, al utilizar Quizizz, los estudiantes recibieron retroalimentación inmediata en forma de resultados de sus respuestas, lo que reforzó los comportamientos deseables (respuestas correctas) y les proporcionó la oportunidad de corregir

errores. Esta retroalimentación constante ayudó a los estudiantes a mejorar y a mantener una actitud positiva hacia el aprendizaje del inglés. Por otro lado, la Teoría del Flujo describe un estado mental de inmersión total y disfrute en una actividad desafiante pero alcanzable. A través de la gamificación con Quizizz, los estudiantes experimentaron este estado de flujo al estar completamente involucrados en el juego, desafiándose a sí mismos con preguntas de inglés y recibiendo retroalimentación inmediata. Este estado de flujo aumentó su motivación y contribuyó a una actitud positiva hacia el aprendizaje del idioma, por último, la Teoría de la Educación 4.0: que se centra en el uso de tecnologías avanzadas, como la inteligencia artificial y la realidad aumentada, para mejorar el proceso educativo. La gamificación con Quizizz se alinea con esta teoría al aprovechar la tecnología para crear experiencias de aprendizaje más interactivas y personalizadas. El uso de herramientas tecnológicas innovadoras puede aumentar el interés de los estudiantes y mantener su compromiso con el aprendizaje del inglés.

Ambos estudios tienen relación con los resultados obtenidos con esta investigación, debido a que el proceso de adquirir un segundo idioma se beneficia y se torna más placentero para los estudiantes cuando los docentes emplean estrategias y recursos pedagógicos, especialmente cuando estos incrementa la motivación del estudiante, ya que un mayor nivel de motivación se traduce en un aprendizaje más efectivo, con base en las respuestas dadas por ellos mismos, al utilizar Quizizz se sienten más seguros al marcar sus respuestas, trabajan mejor en equipo y tienen mayor motivación intrínseca.

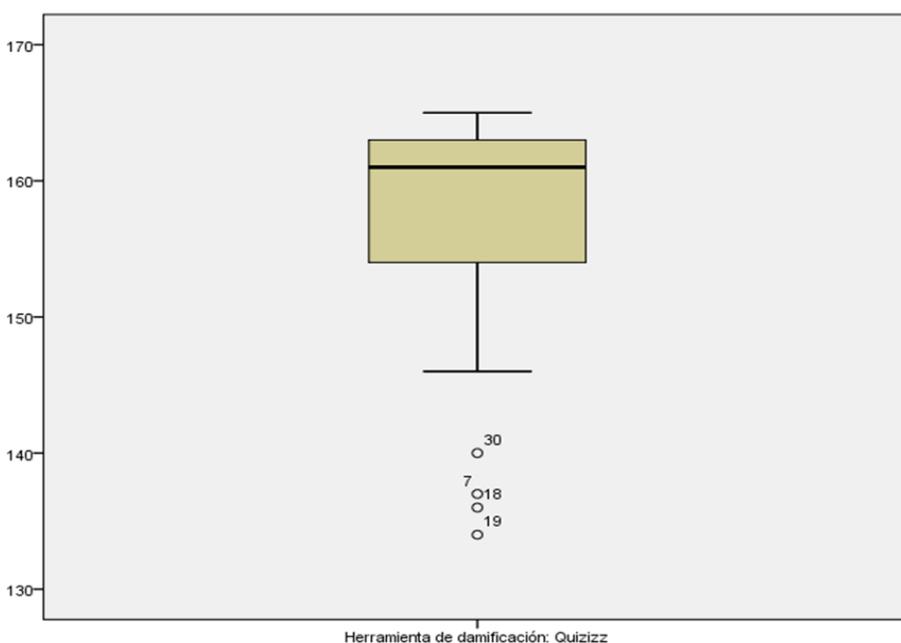
## **2. Prueba de normalidad**

**Tabla 8:** *Prueba de Normalidad de la Herramienta de Gamificación Quizizz en el aprendizaje del idioma inglés.*

	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Herramienta de gamificación Quizizz	.233	33	.000	.781	33	.000

**Nota:** Cuestionario aplicado a estudiantes.

**Ilustración 5:** Resultado consolidado de la prueba de normalidad



**Nota:** Tabla 8

Por tener una muestra menor a 50, se utilizó el método de Shapiro-Wilk. Según observamos, notamos un coeficiente de correlación de 0.781 y un valor de significancia de 0.0000, rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna, Existe una percepción positiva de los estudiantes de cuarto grado sobre la herramienta de gamificación Quizizz en la enseñanza del idioma inglés en la Institución Educativa Pública I.E. San Juan Bautista- La Libertad De Pallán.

## CONCLUSIONES

1. Se determinó que la percepción de los estudiantes de cuarto grado de la I.E. San Juan Bautista- La Libertad De Pallán., es positiva hacia la herramienta de gamificación Quizizz en la enseñanza del idioma inglés, la misma que, radica en la capacidad de esta herramienta para hacer que el proceso de aprendizaje sea interactivo, dinámico, personalizado, inmediato y divertido. La mezcla de estos elementos contribuyó a un ambiente educativo estimulante que se aleja de los métodos tradicionales de la enseñanza del idioma inglés, además, captó la atención de los estudiantes, motivó y fomentó un aprendizaje más efectivo y significativo.
2. Se analizó que los estudiantes de cuarto grado de la I.E. San Juan Bautista- La Libertad De Pallán, tienen una percepción positiva hacia la dimensión conceptual de la herramienta de gamificación Quizizz, debido a que el 100% de estudiantes manifestó estar totalmente de acuerdo y de acuerdo en cuanto a esta dimensión, la que abarcó los principales conceptos del uso del internet y específicamente de la herramienta de gamificación quizizz en el aprendizaje del idioma inglés.
3. Se infirió que la percepción de los estudiantes de cuarto grado de la I.E. San Juan Bautista- La Libertad De Pallán, es positiva hacia la dimensión procedimental, esto es corroborado por el 100% de estudiantes que estuvo totalmente de acuerdo y de acuerdo en esta dimensión, la cual aspectos sobre el conocimiento y dominio de los procedimientos de la herramienta Quizizz, como registrarse en el juego y diferenciar y responder preguntas que involucran las cuatro habilidades del idioma inglés.

4. Se determinó que los estudiantes de cuarto grado de I.E. San Juan Bautista- La Libertad De Pallán, tienen una percepción positiva hacia la dimensión actitudinal, dado que el 100% de estudiantes estuvo totalmente de acuerdo y de acuerdo en el aspecto relacionados con el desarrollo de clases mucho más divertidas, dinámicas y mejores experiencias de aprendizaje, además, los estudiantes se sintieron menos nerviosos o ansiosos al momento de recoger las evidencias de aprendizaje.

## SUGERENCIAS

- Se sugiere al Director de la Unidad Ejecutor (UGEL) Celendín, proveer material y capacitaciones a los docentes de los diferentes colegios para que puedan implementar la gamificación en sus clases.
- Se sugiere al Director de la I.E. San Juan Bautista de la Libertad de Pallán, implementar talleres con los docentes de todas las áreas en los que se hablen de herramientas de gamificación y se utilicen en las diferentes aulas, debido a los resultados muy alentadores de este estudio.
- Se sugiere a los docentes de la Universidad Nacional de Cajamarca, brindar a los estudiantes de la carrera de Educación información sobre gamificación y cómo implementarla exitosamente en las aulas de educación secundaria.
- Se sugiere a los estudiantes de la I.E. San Juan Bautista establecer metas de aprendizaje personalizadas y utilizar Quizizz de manera regular como una herramienta para alcanzar esas metas y utilizar las estadísticas y resultados de Quizizz como una herramienta de autorreflexión para identificar áreas de fortaleza y debilidad en el aprendizaje del idioma inglés.

## Referencias Bibliográficas

- Abio, G. (2006). El modelo de “flujo” de Csikszentmihalyi y su importancia en la enseñanza de lenguas extranjeras. Ministerio de Educación y Formación Profesional. Retrieved June 24, 2023, from <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:e8f77826-0dc3-4174-b33d-20632a616416/2006-redele-6-01abio-pdf.pdf>
- Agencia Andina. (2021, December 1). Estudio revela aumento del uso de tecnologías en la educación en Perú y América Latina. ANDINA. Retrieved June 25, 2023, from <https://andina.pe/agencia/noticia-estudio-revela-aumento-del-uso-tecnologias-la-educacion-peru-y-america-latina-871739.aspx>
- Bandura, A. (1971). Aprendizaje social de Albert Bandura: Marco teórico Facultad de Estudios Superiores Acatlán Universidad Nacional Autónoma de México. Campus Autismo Diario. Retrieved June 24, 2023, from <https://campus.autismodiario.com/wp-content/uploads/2017/07/Vicario2.pdf>
- Bartle, K. (n.d.). Gamificación para el aprendizaje. Una aproximación teórica sobre la importancia social del juego en el ámbito educativo. Portal AmeliCA. Retrieved June 24, 2023, from [http://portal.amelica.org/ameli/journal/248/2482275001/html/#redalyc\\_2482275001\\_ref7](http://portal.amelica.org/ameli/journal/248/2482275001/html/#redalyc_2482275001_ref7)
- Bartle, K. (2021). Gamificación para el aprendizaje. Una aproximación teórica sobre la importancia social del juego en el ámbito educativo. Portal AmeliCA. Retrieved June 24, 2023, from <http://portal.amelica.org/ameli/journal/248/2482275001/html/>
- Canale, M. (1983). Antologías de textos de didáctica del español. El enfoque comunicativo. Michael Canale (7 de 8). Centro Virtual Cervantes. Retrieved June 24, 2023, from [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/antologia\\_didactica/enfoque\\_comunicativo/canale07.htm](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/antologia_didactica/enfoque_comunicativo/canale07.htm)
- De la Cruz, K. (2019, December 30). (PDF) La Aplicación de un Software en Comprensión de Textos en Inglés para Estudiantes en Perú. ResearchGate. Retrieved June 24, 2023, from [https://www.researchgate.net/publication/339064525\\_La\\_Aplicacion\\_de\\_un\\_Software\\_en\\_Comprension\\_de\\_Textos\\_en\\_Ingles\\_para\\_Estudiantes\\_en\\_Peru](https://www.researchgate.net/publication/339064525_La_Aplicacion_de_un_Software_en_Comprension_de_Textos_en_Ingles_para_Estudiantes_en_Peru)
- Editorial Etecé. (2021, 08 05). Concepto de Procedimiento - En administración, derecho y más. Editorial Etecé. Retrieved June 25, 2023, from <https://concepto.de/procedimiento/>

- Ertmer, P., & Newby, T. (2023, January 6). YouTube. Retrieved June 24, 2023, from [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/37163288/1.-ConductismoCognositivismo-y-Constructivismo-libre.pdf?1427752996=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DCONDUCTISMO\\_COGNITIVISMO\\_Y\\_CONSTRUCTIVIS.pdf&Expires=1687628126&Signature=NJB9Npl08JD20rHH](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/37163288/1.-ConductismoCognositivismo-y-Constructivismo-libre.pdf?1427752996=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DCONDUCTISMO_COGNITIVISMO_Y_CONSTRUCTIVIS.pdf&Expires=1687628126&Signature=NJB9Npl08JD20rHH)
- García, G. (2021). “La gamificación a través de Quizlet”. RIULL Principal. Retrieved June 24, 2023, from <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/23653/La%20gamificacion%20a%20traves%20de%20Quizlet.%20Estudio%20de%20caso%20en%20el%20area%20de%20Natural%20Science%20en%20Educacion%20Primaria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernandez, R., Fernández, C., & Baptista, P. (1997). Metodología de la Investigación. Retrieved June 24, 2023, from [https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci%C3%83%C2%B3n\\_Sampieri.pdf](https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci%C3%83%C2%B3n_Sampieri.pdf)
- Kirschbaum, A., Koch, E., & Otarola, A. (2005). Teoría de la ciencia de Karl R. Popper: el principio de falsación como criterio de objetividad y honestidad científica | Psiquiatr. salud ment;22(1/2): 106-116, ene.-jun. 2005. ilus | LILACS. Pesquisa .bvsalud .org. Retrieved June 24, 2023, from <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/lil-459239>
- Krashen, S., & Terrell, T. (1983). The Natural Approach: Language Acquisition in the Classroom. Retrieved June 24, 2023, from [http://www.sdkrashen.com/content/books/the\\_natural\\_approach.pdf](http://www.sdkrashen.com/content/books/the_natural_approach.pdf)
- La evaluación: una actividad crítica de conocimiento. (2005, December 8). SciELO - Scientific Electronic Library Online. Retrieved June 24, 2023, from [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1316-49102005000400001&lng=en&nrm=iso&tlng=es](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102005000400001&lng=en&nrm=iso&tlng=es)
- Malavé, C. (2020). Teorías del Aprendizaje y sus Implicaciones para la Planificación Instruccional. SABER UCV. Retrieved June 24, 2023, from <http://saber.ucv.ve/bitstream/10872/21444/1/Teor%C3%ADas%20del%20aprendizaje%20y%20sus%20implicaciones%20para%20la%20planificaci%C3%B3n%20instruccional%20-%20Prof.%20Camilo%20Malav%C3%A9.pdf>
- MINEDU. (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica Secundaria. Ministerio de Educación -

- MINEDU - Plataforma del Estado Peruano. Retrieved June 24, 2023, from <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-secundaria.pdf>
- Montalvo, A. (2021). Visor Redalyc - La Virtualización, una alternativa viable en las Instituciones Educativas. Portal AmeliCA. Retrieved June 24, 2023, from <http://portal.amelica.org/ameli/journal/514/5143084008/movil/>
- Moreno, E. (2021, March 21). La Población en una Investigación. Metodología de investigación, pautas para hacer Tesis. Retrieved June 24, 2023, from <https://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2013/08/que-es-la-poblacion.html>
- Moya, G., A, J., Raigada, P., & L, J. (1998). Técnicas de investigación en Comunicación Social. Gaitán Moya, J.A. y Piñuel Raigada, J.L. (1998) Técnicas de investigación en Comunicación Social. Madrid. Editorial Síntes. Retrieved June 24, 2023, from [https://www.ucm.es/data/cont/docs/268-2013-08-11-Gaitan\\_Pinuel\\_Tecnicas\\_Sumario.pdf](https://www.ucm.es/data/cont/docs/268-2013-08-11-Gaitan_Pinuel_Tecnicas_Sumario.pdf)
- Olivero, M., Acosta, G., & Tamayo, R. (2022). La competencia comunicativa del idioma inglés en los estudiantes de la carrera ingeniería de minas. Redalyc. Retrieved June 24, 2023, from <https://www.redalyc.org/journal/4757/475770949005/html/>
- Ortiz, A. (2013). (PDF) Modelos Pedagógicos y Teorías del Aprendizaje. ResearchGate. Retrieved June 24, 2023, from [https://www.researchgate.net/publication/315835198\\_Modelos\\_Pedagogicos\\_y\\_Teorias\\_del\\_Aprendizaje](https://www.researchgate.net/publication/315835198_Modelos_Pedagogicos_y_Teorias_del_Aprendizaje)
- Ortíz, M., Jordán, J., & AgredaI, M. (2018). Gamificación en educación:: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Dialnet. Retrieved June 24, 2023, from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7315128>
- Repercusiones de la COVID-19 en la educación de los médicos: la formación médica continuada (III). (2021, January 18). SciELO España. Retrieved June 24, 2023, from [https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2014-98322020000700001&lng=es&nrm=iso&tlng=es](https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2014-98322020000700001&lng=es&nrm=iso&tlng=es)
- Rodríguez, A., & Pérez, A. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. Scielo. Retrieved June 24, 2023, from <http://www.scielo.org.co/pdf/ean/n82/0120-8160-ean-82->

[00179.pdf](#)

Sabino, C. (1992). El Proceso de Investigación. Ed. Panamericana. Retrieved June 24, 2023, from [http://paginas.ufm.edu/sabino/ingles/book/proceso\\_investigacion.pdf](http://paginas.ufm.edu/sabino/ingles/book/proceso_investigacion.pdf)

Tamayo, M. (2012). El Proceso de la Investigación Científica. Retrieved June 24, 2023, from [https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/El\\_proceso\\_de\\_la\\_investigacion\\_cientifica\\_Mario\\_Tamayo.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/El_proceso_de_la_investigacion_cientifica_Mario_Tamayo.pdf)

Valencia, D., & Velásquez, D. (2021). La gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer el proceso de aprendizaje de vocabulario en inglés en estudiantes. Repositorio Institucional Unilibre. Retrieved June 24, 2023, from <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/20421/TESIS%20DE%20GRADO%20%282%29.pdf?sequence=1>

Vicente, C. (2022, December 30). La plataforma Quizizz en los procesos de aprendizaje remoto del idioma inglés en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Integrada San Andrés de Paragsha Pasco – 2021. Repositorio Institucional UNDAC. Retrieved June 24, 2023, from [http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/2875/1/T026\\_43442914\\_T.pdf](http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/2875/1/T026_43442914_T.pdf)

Quizizz. (2017, November 9). Quizizz en el mundo. YouTube: Home. Retrieved February 4, 2024, from <https://quizizz.com/home/schools-and-districts?lng=es-ES>

Julián Pérez Porto y Ana Gardey. Actualizado el 17 de mayo de 2021. Procedimiento - Qué es, definición, en el derecho y en la informática. Disponible en <https://definicion.de/procedimiento/>

Vargas Cárdenas, C. A. (2009, June 3). La competencia digital y el Uso de aplicaciones Web 2.0 en docentes de una universidad privada - 2018. YouTube: Home. Retrieved February 6, 2024, from [https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/2159/Carlos%20Vargas\\_Tesis\\_Maestria\\_2019.pdf?sequence=3](https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/2159/Carlos%20Vargas_Tesis_Maestria_2019.pdf?sequence=3)

Espino Delgado, L. M. (2017, November 9). "Aplicación del Software Liexekaqui, basado en los softwares Lim, exeLearning, Kahoot y Quizizz para mejorar la comprensión de hechos históricos en las estudiantes del 5° grado de Educación Secundaria, en el Área de Historia, Geografía y Economía ...." Repositorio Pedro Ruiz Gallo. Retrieved February 6, 2024, from <https://hdl.handle.net/20.500.12893/9388>

- Fundación Telefónica Movistar. (2022, May 11). Más de 30 mil escolares, jóvenes y profesores de Cajamarca se beneficiarán con programas educativos y tecnológicos. Fundación Telefónica. Retrieved February 6, 2024, from <https://www.fundaciontelefonica.com.pe/noticias/mas-de-30-mil-escolares-jovenes-y-profesores-de-cajamarca-se-beneficiaran-con-programas-educativos-y-tecnologicos/>
- Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. educativa. Retrieved February 6, 2024, from <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Andrade Castro, C. A. (2019). Uso De Las Tic En El Aprendizaje Del Inglés De Estudiantes Del Grado 4° Del Colegio De La Universidad Pontificia Bolivariana C. Repositorio Institucional de la Universidad Pontificia Bolivariana. Retrieved February 20, 2024, from <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/4927/Us0%20tic%20aprendizaje%20ingl%C3%A9s%20estudiantes%20grado%204%C2%B0.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mendoza Chumacero, M. V. (2018). Las TICS como estrategia motivadora en la enseñanza del Inglés en la I.E. JEC Mariscal Castilla – UGEL Paita. Las TICS como estrategia motivadora en la enseñanza del Inglés en la I.E. JEC Mariscal Castilla – UGEL Paita. Retrieved February 20, 2024, from [http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/10997/Tesis\\_60470.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/10997/Tesis_60470.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Domingo, M., & Marques, P. (2011). Redalyc.Aulas 2.0 y uso de las TIC en la práctica docente. Redalyc. Retrieved February 27, 2024, from <https://www.redalyc.org/pdf/158/15820024020.pdf>
- Guarniz, C. (2022, June 24). Competencias del Área Inglés como Lengua Extranjera. TAREA DOCENTE. Retrieved February 27, 2024, from <https://www.carlosguarnizteaches.com/2022/06/competencias-del-area-de-ingles.html>
- Guarniz, C. (2022, June 24). Competencias del Área Inglés como Lengua Extranjera. TAREA DOCENTE. Retrieved February 27, 2024, from <https://www.carlosguarnizteaches.com/2022/06/competencias-del-area-de-ingles.html>
- Koehler, M. J. (2008, January). Introducing Technological Pedagogical Content Knowledge. ResearchGate. Retrieved February 27, 2024, from [https://www.researchgate.net/publication/242385653\\_Introducing\\_Technological\\_Pedagogical\\_Content\\_Knowledge](https://www.researchgate.net/publication/242385653_Introducing_Technological_Pedagogical_Content_Knowledge)

- Sulbarán, I. (2023, June 22). ¿En qué consiste la Educación 4.0? Conoce sus beneficios. Tiffin University. Retrieved February 27, 2024, from <https://global.tiffin.edu/noticias/educacion-4-0-caracteristicas-y-beneficios>
- Sánchez, C., García, E., & Ajila, I. (2020). Enfoque pedagógico: la gamificación desde una perspectiva comparativa con las teorías del aprendizaje. 593 Digital Publisher CEIT, 5(4), 47-55. <https://doi.org/10.33386/593dp.2020.4.202>
- García Martínez, v., & Fabila Echaury, A. (2011). Modelos pedagógicos y teorías del aprendizaje en la educación a distancia | García Martínez | Apertura. UDG Virtual. Retrieved February 28, 2024, from <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/205/220>
- Guillen Díaz, G. (2020). "Influencia de las Tecnologías de Información y Comunicación (Tics) en el Aprendizaje del Idioma Inglés en el Nivel Secundario de la Institución Educativa Rafael Loayza Guevara". Facultad De Ingeniería. Retrieved February 28, 2024, from <https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/23772/Guillen%20Diaz%20Gregorio%20Ivan.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ansari, F., Sih, W., & Erol, S. (2018). Rethinking Human-Machine Learning in Industry 4.0: How Does the Paradigm Shift Treat the Role of Human Learning? Rethinking Human-Machine Learning in Industry 4.0: How Does the Paradigm Shift Treat the Role of Human Learning? Retrieved February 29, 2024, from [https://publik.tuwien.ac.at/files/publik\\_270061.pdf](https://publik.tuwien.ac.at/files/publik_270061.pdf)
- Babbie, E. (2016). The Practice of Social Research. Cengage Learning.
- Kant, I. (1785). Fundamentación de la metafísica de las costumbres.

# ANEXOS

## Examen utilizando herramienta de Gamificación Quizizz

2/6/23, 11:33

Countable and Uncountable- Food

**Quizizz**

NAME : \_\_\_\_\_

CLASS : \_\_\_\_\_

DATE : \_\_\_\_\_

Countable and Uncountable- Food  
21 Questions

1.  audio

I DON'T like...

A



B



C



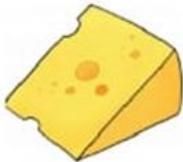
D



2.  audio

Listen and choose.

A



B



C



D



3.

Record an audio reading:

There are three apples on the table.

(This question needs a audio response)

---

---

---

---

---

4. Record an audio reading:

There is a cup of coffee for mom

(This question needs a audio response)

---

---

---

---

---

5. Reorder the following:

A three

B on the bowl?

C there

D eggs

E Are

6. There is (a) \_\_\_\_\_ milk in the fridge.

I have (b) \_\_\_\_\_ money.

A some

B much

7. They are cooking \_\_\_\_\_ rice.

A any

B an

C a

D some

8.



True or false.  
Butter is an uncountable noun.

- A True  B False

9. Do you need \_\_\_\_\_ carrots?

- A any  B some

10. ¿CUÁL DE ESTAS PALABRAS ES UN NOMBRE CONTABLE?

- A APPLE  B MILK  
 C BREAD  D JUICE

11.

Choose the correctly spelled sentence.

- A IS THERE ANY APPLES?  B IS THERE ANY APPLES?  
 C ARE THERE SOME APPLES?  D ARE THERE ANY APPLES?

12.

Choose the correctly spelled sentence.

- A THERE IS A CARROT  B THERE IS A ONE CARROT  
 C THERE ARE A CARROT  D THERE ARE SOME CARROT

13.



Are there any onions?

- A No, there aren't some onions.  B No, there aren't any onions.

14.



Is there any lettuce?

- A Yes, there is some lettuce.  B Yes, there is any lettuce.

15.



Choose the correct answer:  
How \_\_\_ pears are there?

A much

B many

16. Are you hungry? There are \_\_\_\_\_ cookies in the cupboard.

A a few

B a little

17.



Which one of these is a uncountable noun?

A milk

B tomatoes

18.



Which one of these is an uncountable noun?

A soup

B pancakes

19. *Juice*, *lettuce*, and *bread* are \_\_\_\_\_ nouns.

A Countable

B Uncountable

20. *Sandwich*, *carrot*, and *burger* are \_\_\_\_\_ nouns.

A Uncountable

B Countable

21. Do you like vegetables?

A No, I don't.

B Yes, I do.

## Instrumento de recolección de información

# Quizizz y Aprendizaje del Idioma Inglés.

"PERCEPCIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO EN EL USO DE LA HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN QUIZIZZ EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS, EN LA I.E. SAN JUAN BAUTISTA- LA LIBERTAD DE PALLÁN- 2023".

Estimado/a estudiante,

El objetivo de esta encuesta es recopilar datos sobre tu percepción y experiencia en relación a la herramienta de gamificación llamada Quizizz.

Recuerda que tus respuestas son de vital importancia para el desarrollo de mi investigación.

¡Muchas gracias por tu colaboración!

### I. Dimensión Conceptual

1. Como estudiante, comprendo perfectamente las **ventajas** de la tecnología en el ámbito educativo.

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

2. Como estudiante, comprendo perfectamente las **desventajas** de la tecnología en el ámbito educativo.

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente de acuerdo  
 De acuerdo  
 Neutral  
 En desacuerdo  
 Totalmente en desacuerdo

3. Como estudiante, comprendo perfectamente los principales conceptos de **herramientas de gamificación**.

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente de acuerdo  
 De acuerdo  
 Neutral  
 En desacuerdo  
 Totalmente en desacuerdo

4. Como estudiante, comprendo perfectamente los principales conceptos de la **herramienta Quizizz**.

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente de acuerdo  
 De acuerdo  
 Neutral  
 En desacuerdo  
 Totalmente en desacuerdo

5. Puedo acceder a Quizizz desde cualquier dispositivo con conexión a internet, lo cual me permite practicar el idioma inglés en cualquier momento y lugar.

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente de acuerdo  
 De acuerdo  
 Neutral  
 En desacuerdo  
 Totalmente en desacuerdo

6. Quizizz posee una base de datos que me permite evaluar mi progreso en el aprendizaje del inglés al revisar las estadísticas y los informes generados por Quizizz.

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente de acuerdo  
 De acuerdo  
 Neutral  
 En desacuerdo  
 Totalmente en desacuerdo

7. Quizizz me permite practicar diferentes habilidades del idioma inglés, como la **comprensión auditiva**.

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente de acuerdo  
 De acuerdo  
 Neutral  
 En desacuerdo  
 Totalmente en desacuerdo

8. Quizizz me permite practicar diferentes habilidades del idioma inglés, como la **lectura y la escritura**.

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente de acuerdo  
 De acuerdo  
 Neutral  
 En desacuerdo  
 Totalmente en desacuerdo

9. Quizizz me permite recibir **retroalimentación inmediata** después de responder cada pregunta.

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente de acuerdo  
 De acuerdo  
 Neutral  
 En desacuerdo  
 Totalmente en desacuerdo

10. Como estudiante, diferencio los tipos de cuestionarios en un juego directo.

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente de acuerdo  
 De acuerdo  
 Neutral  
 En desacuerdo  
 Totalmente en desacuerdo

11. Promueve la comprensión de conceptos a través de la repetición y práctica, además facilita el aprendizaje autónomo y la autorregulación.

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente de acuerdo  
 De acuerdo  
 Neutral  
 En desacuerdo  
 Totalmente en desacuerdo

## II. Dimensión Procedimental

12. Accedo con facilidad a los cuestionarios en Quizizz, en modo estudiante, mediante un link o escribiendo el código de acceso.

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente de acuerdo  
 De acuerdo  
 Neutral  
 En desacuerdo  
 Totalmente en desacuerdo

13. Registro mi nombre o seudónimo de participante con facilidad, para poder iniciar el juego en Quizizz.

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente de acuerdo  
 De acuerdo  
 Neutral  
 En desacuerdo  
 Totalmente en desacuerdo

14. Identifico preguntas de **respuesta múltiple** en Quizizz, lo que me permite desarrollar habilidades de pensamiento crítico al evaluar las opciones.

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

15. Identifico preguntas de **respuesta abierta** en Quizizz, lo que permite practicar la escritura correcta de las palabras en inglés.

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

16. Identifico preguntas para **completar espacios en blanco** en Quizizz, lo que permite identificar patrones de errores.

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

17. Identifico preguntas tipo ranking en Quizizz, lo que fomenta la clasificación y comparación para la toma de decisiones.

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

18. Identifico preguntas tipo encuesta en Quizizz, mismas que permiten generar debates en el aula para favorecer el aprendizaje colaborativo.

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

19. Identifico preguntas tipo Verdadero y Falso en Quizizz.

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

20. Identifico los procedimientos de trabajo en equipo de la herramienta Quizizz.

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

21. Con Quizizz puedo realizar los cuestionarios a mi propio ritmo y repetirlos, lo que me brinda la flexibilidad necesaria para adaptar mi aprendizaje.

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

### III. Dimensión Actitudinal

22. Me siento más motivado/a para resolver cuestionarios de recojo de evidencias de aprendizaje cuando la docente utiliza la herramienta de gamificación Quizizz.

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

23. Quizizz me permite participar activamente en mi aprendizaje de una manera divertida y dinámica.

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

24. La posibilidad de competir con mis compañeros de clase de una manera sana y amigable me motiva a esforzarme más para obtener buenos resultados.

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

25. Me siento más seguros al marcar las respuestas ya que Quizizz ofrece retroalimentación instantánea, reduciendo así el riesgo a futuras equivocaciones.

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

26. Mi aprendizaje aumenta debido a la motivación intrínseca, cuando utilizo la herramienta Quizizz, ya que planifico mejor mi tiempo y mi concentración cuando efectúo las actividades asignadas por la docente.

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente de acuerdo  
 De acuerdo  
 Neutral  
 En desacuerdo  
 Totalmente en desacuerdo

27. Gracias a la retroalimentación instantánea de Quizizz, puedo identificar mis áreas de fortaleza y debilidad, y enfocar mis esfuerzos en mejorar aquellos aspectos en los que necesito más práctica.

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente de acuerdo  
 De acuerdo  
 Neutral  
 En desacuerdo  
 Totalmente en desacuerdo

28. Participar en competencias y desafíos de Quizizz me motiva a establecer metas de puntuación y superar mis propios récords en cada sesión de juego.

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente de acuerdo  
 De acuerdo  
 Neutral  
 En desacuerdo  
 Totalmente en desacuerdo

29. Esta herramienta fomenta una actitud positiva hacia el aprendizaje del inglés al hacerlo de manera lúdica y entretenida con Quizizz.

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente de acuerdo  
 De acuerdo  
 Neutral  
 En desacuerdo  
 Totalmente en desacuerdo

30. Quizizz me permite desarrollar mis cuestionarios de manera calmada y sin ponerme nervioso/a ya que me ayuda a reducir la ansiedad y el estrés asociados a las evaluaciones.

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente de acuerdo  
 De acuerdo  
 Neutral  
 En desacuerdo  
 Totalmente en desacuerdo

31. Trabajar en equipo con mis compañeros de clase para resolver preguntas en modo multijugador de Quizizz, me permite ampliar mis conocimientos de manera colaborativa y reduce el riesgo al error en mis respuestas.

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente de acuerdo  
 De acuerdo  
 Neutral  
 En desacuerdo  
 Totalmente en desacuerdo

32. Quizizz genera un ambiente de aprendizaje inclusivo y equitativo para todos los estudiantes.

*Marca solo un óvalo.*

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

33. Quizizz promueve una actitud positiva hacia el aprendizaje y el uso de la tecnología.

*Marca solo un óvalo.*

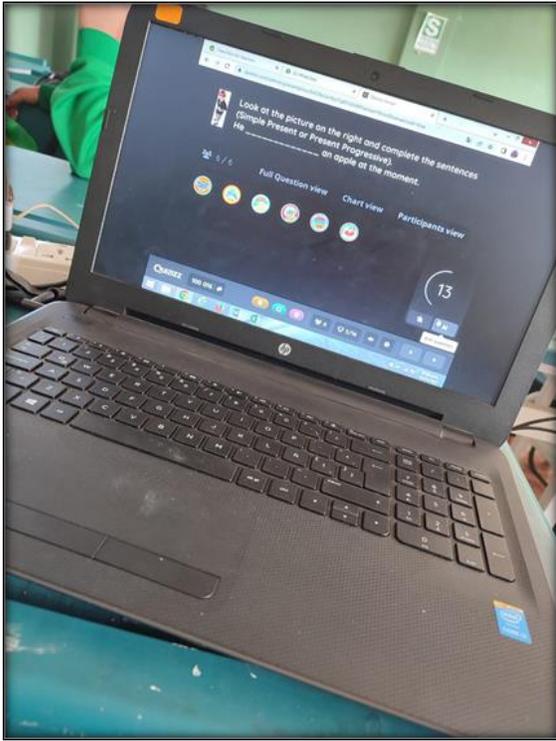
- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

---

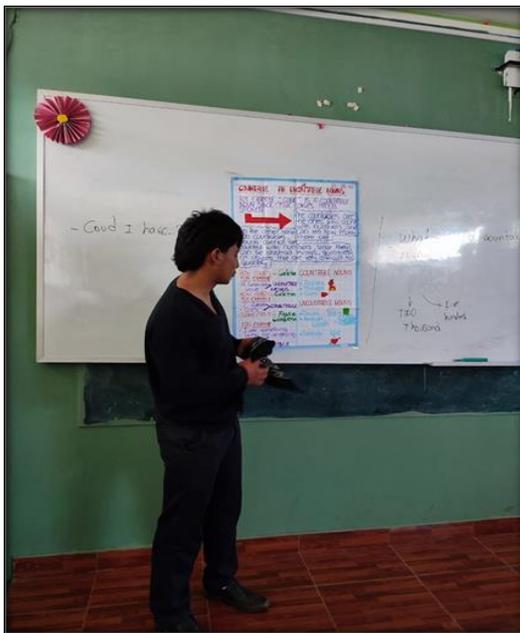
Google no creó ni aprobó este contenido.

Google Formularios

## Fotos



Tablero de juego de la herramienta de gamificación Quizizz; modalidad guiada por el docente.



Estudiante de la IE San Juan Bautista, exponiendo de acuerdo a lo desarrollado en Quizizz.



Estudiantes de la IE San Juan Bautista, trabajando en equipo mediante Quizizz.



Tablero de juego de Quizizz; modalidad autónoma o al ritmo del estudiante.

## Validación del instrumento de recolección de datos

### VALIDACIÓN DE ENCUESTA SOBRE LA HERRAMIENTA QUIZZZ

(JUICIO DE EXPERTO)

Yo, WIGBERTO WALDIR DÍAZ CABRERA, identificado con DNI N° 27732528, Con grado académico de: Maestro en Ciencias de la Educación Psicopedagogía Cognitiva, Universidad: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.

Hago constar que he leído y revisado los treinta y tres (33) ítems correspondientes a la Tesis de Licenciatura: "PERCEPCIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO EN EL USO DE LA HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN QUIZZZ EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS, EN LA I.E. SAN JUAN BAUTISTA- LA LIBERTAD DE PALLÁN- 2023".

Los ítems del cuestionario están distribuidos en tres (03) dimensiones: Conceptual (11 ítems), Procedimental (10 ítems) y Motivacional (12 ítems). Para la evaluación de los ítems, se tomaron en cuenta tres (03) indicadores: claridad, coherencia y adecuación.

El instrumento corresponde a la tesis: "PERCEPCIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO EN EL USO DE LA HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN QUIZZZ EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS, EN LA I.E. SAN JUAN BAUTISTA- LA LIBERTAD DE PALLÁN- 2023". Luego de la evaluación de cada ítem y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

Guía de observación		
N° ítems	N° ítems válidos	% ítems válidos
33	33	100%

Lugar y fecha: Cajamarca 30 de mayo de 2023

Apellidos y nombres del evaluador: Díaz Cabrera, Wigberto Waldir.

  
Firma del evaluador

FICHA DE EVALUACIÓN

(JUICIO DE EXPERTO)

Apellidos y nombres del evaluador: Díaz Cabrera, Wigberto Waldir

Grado académico: Maestro en Ciencias de la Educación Psicopedagogía Cognitiva

Título de la investigación: "Percepción de dos estudiantes de cuarto grado en el uso de la Herramienta de Gamificación Quizizz en la enseñanza del inglés, en la I.E. San Juan Bautista- La Libertad De Pallán- 2023".

Autor: Delgado Lobato, Judith Madeleine

CRITERIOS DE EVALUACIÓN								
N°	Pertinencia en el problema, objetivo e hipótesis.		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión/ indicador		Pertinencia con la redacción científica (propiedad coherencia).	
	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado
01	X		X		X		X	
02	X		X		X		X	
03	X		X		X		X	
04	X		X		X		X	
05	X		X		X		X	
06	X		X		X		X	
07	X		X		X		X	
08	X		X		X		X	
09	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	
11	X		X		X		X	
12	X		X		X		X	
13	X		X		X		X	
14	X		X		X		X	
15	X		X		X		X	
16	X		X		X		X	
17	X		X		X		X	
18	X		X		X		X	
19	X		X		X		X	
20	X		X		X		X	
21	X		X		X		X	
22	X		X		X		X	
23	X		X		X		X	
24	X		X		X		X	
25	X		X		X		X	
26	X		X		X		X	
27	X		X		X		X	
28	X		X		X		X	
29	X		X		X		X	
30	X		X		X		X	
31	X		X		X		X	
32	X		X		X		X	
33	X		X		X		X	

No válido, mejorar: ( )

Válido, aplicar: ( X )

Cajamarca 30 de mayo de 2023



Firma del evaluador

DNI del evaluador: 27732528

**VALIDACIÓN DE ENCUESTA SOBRE LA HERRAMIENTA QUIZZZ  
(JUICIO DE EXPERTO)**

Yo, EDUARDO MARTÍN AGIÓN CÁCERES, identificado con DNI N° 26718078, Con grado académico de: Magister en Educación Mención en Docencia y Gestión Educativa, Universidad: Universidad Privada Cesar Vallejo.

Hago constar que he leído y revisado los treinta y tres (33) ítems correspondientes a la Tesis de Licenciatura: "PERCEPCIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DEL USO DE LA HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN QUIZZZ EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS, EN LA I.E. SAN JUAN BAUTISTA- LA LIBERTAD DE PALLÁN- 2023".

Los ítems del cuestionario están distribuidos en tres (03) dimensiones: Conceptual (11 ítems), Procedimental (10 ítems) y Motivacional (12 ítems). Para la evaluación de los ítems, se tomaron en cuenta tres (03) indicadores: claridad, coherencia y adecuación.

El instrumento corresponde a la tesis: "PERCEPCIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DEL USO DE LA HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN QUIZZZ EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS, EN LA I.E. SAN JUAN BAUTISTA- LA LIBERTAD DE PALLÁN- 2023". . . Luego de la evaluación de cada ítem y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

Guía de observación		
N° ítems	N° ítems válidos	% ítems válidos
33	33	100%

Lugar y fecha: Cajamarca 30 de mayo de 2023

Apellidos y nombres del evaluador: Eduardo Martín Agión Cáceres.



Firma del evaluador

FICHA DE EVALUACIÓN  
(JUICIO DE EXPERTO)

Apellidos y nombres del evaluador: Eduardo Martín Agi3n Cáceres

Grado académico: Magister en Educación Mención en Docencia y Gestión Educativa.

Título de la investigación: "Percepción de los estudiantes de cuarto grado del uso de la herramienta de gamificación Quizizz en la enseñanza del inglés, en la I.E. San Juan Bautista- La Libertad de Pallán- 2023".

Autor: Delgado Lobato Judith Madeleine.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN								
N°	Pertinencia en el problema, objetivo e hipótesis.		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión/ indicador		Pertinencia con la redacción científica (propiedad y coherencia).	
	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado
01	X		X		X		X	
02	X		X		X		X	
03	X		X		X		X	
04	X		X		X		X	
05	X		X		X		X	
06	X		X		X		X	
07	X		X		X		X	
08	X		X		X		X	
09	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	
11	X		X		X		X	
12	X		X		X		X	
13	X		X		X		X	
14	X		X		X		X	
15	X		X		X		X	
16	X		X		X		X	
17	X		X		X		X	
18	X		X		X		X	
19	X		X		X		X	
20	X		X		X		X	
21	X		X		X		X	
22	X		X		X		X	
23	X		X		X		X	
24	X		X		X		X	
25	X		X		X		X	
26	X		X		X		X	
27	X		X		X		X	

28	X		X		X		X	
29	X		X		X		X	
30	X		X		X		X	
31	X		X		X		X	
32	X		X		X		X	
33	X		X		X		X	

No válido, mejorar: ( )

Válido, aplicar: ( X )

Cajamarca 30 de mayo de 2023

Firma del evaluador  
DNI del evaluador: 26718078

## 1. Matriz de consistencia.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	METODOLOGÍA
¿Cuál es la percepción de los estudiantes de cuarto grado del uso de la herramienta de gamificación Quizizz en la enseñanza del idioma inglés, en la I.E. San Juan Bautista- La Libertad De Pallán- 2023?	<ul style="list-style-type: none"> <li>Determinar la percepción de los estudiantes de cuarto grado en el uso de la herramienta de gamificación Quizizz en la enseñanza del idioma inglés, en la I.E. San Juan Bautista- La Libertad De Pallán.</li> <li>Analizar la percepción de los estudiantes de cuarto grado de la I.E. San Juan Bautista- La Libertad De Pallán, de la dimensión conceptual de la herramienta de gamificación Quizizz en la enseñanza del idioma Inglés.</li> <li>Identificar la percepción de los estudiantes de cuarto grado de la I.E. San Juan Bautista- La Libertad De Pallán, de la dimensión procedimental de la</li> </ul>	Existe una percepción positiva de los estudiantes de cuarto grado sobre la herramienta de gamificación Quizizz en la enseñanza del idioma Inglés en la Institución Educativa Pública I.E. San Juan Bautista- La Libertad De Pallán.	Herramienta de gamificación Quizizz en el idioma Inglés	<p>Conceptual</p> <p>Procedimental</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes comprenden las ventajas de la tecnología en el ámbito educativo y las aprovechan para su aprendizaje en los idiomas.</li> <li>Los estudiantes comprenden los principales conceptos de herramientas de gamificación</li> <li>Los estudiantes comprenden los principales conceptos de la herramienta Quizizz en el aprendizaje del idioma inglés.</li> <li>Los estudiantes diferencian los cuestionarios en un juego directo o como tarea asignada.</li> <li>Los estudiantes acceden a Quizizz mediante las diferentes opciones (link, código QR o código de números) en las actividades de clase.</li> <li>Los estudiantes identifican los diferentes tipos de preguntas y las relacionan con la competencia a evaluar.</li> <li>Los estudiantes identifican y diferencian preguntas tipo encuesta de las preguntas que tienen como fin recaudar evidencias de aprendizaje.</li> </ul>	Encuesta	<p>Tipo</p> <p>Descriptiva</p> <p>Método</p> <p>Inductivo-deductivo</p> <p>Población</p> <p>175 estudiantes de la I. E. S. J. B.</p> <p>Muestra</p> <p>33 estudiantes del cuarto grado de la I. E. S. J. B.</p>

	<p>herramienta de gamificación Quizizz en la enseñanza del idioma Inglés.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Determinar la percepción de los estudiantes de cuarto grado de I.E. San Juan Bautista- La Libertad De Pallán, de la dimensión actitudinal de la herramienta de gamificación Quizizz en la enseñanza del idioma Inglés.</li> </ul>			<p>Actitudinal</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes identifican los procedimientos de trabajo en equipo de la herramienta Quizizz, para resolver cuestionaron y accede a las lecciones del idioma inglés</li> <li>• Los estudiantes se sienten más motivados para resolver cuestionarios de recojo de evidencias de aprendizaje en el idioma inglés cuando el docente utiliza la herramienta de gamificación Quizizz.</li> <li>• Los estudiantes se muestran más seguros al marcar las respuestas ya que Quizizz ofrece retroalimentación instantánea.</li> <li>• Los estudiantes alimentan su espíritu de competencia al utilizar Quizizz para aprender el idioma inglés.</li> <li>• El aprendizaje del idioma inglés, en los estudiantes aumenta debido a la motivación intrínseca, ya que planifican mejor su tiempo y su concentración cuando efectúan las actividades asignadas por el docente..</li> </ul>		
--	--	--	--	--------------------	---	--	--

*Fuente: Elaborado por el autor.*

1. Datos del autor:

Nombres y Apellidos: Judith Madeleine Delgado Lobato  
DNI/Otros N°: 71657275  
Correo electrónico: jdelgado17-1@unc.edu.pe  
Teléfono: 991 422 809

2. Grado académico o título profesional

Bachiller     Título profesional     Segunda especialidad  
 Maestro     Doctor

3. Tipo de trabajo de investigación

Tesis     Trabajo de investigación     Trabajo de suficiencia profesional

Trabajo académico

Título: Percepción de los estudiantes de cuarto grado del uso de la herramienta de gamificación Quizizz en la enseñanza del inglés, en la I.E. San Juan Bautista - La Libertad de Pallas, 2023.

Asesor: Dr. Juan Francisco García Seclen

Jurados: Presidente: Dra. Isabel del Rocío Pantoja Alcántara  
Secretario: Mg. Eduardo Martín Agión Cáceres  
Vocal: Mg. María Paola Espino Pérez

Fecha de publicación: 04 / 03 / 2024

Escuela profesional/Unidad:

Educación - Escuela Académico Profesional de Educación

4. Licencias

**Bajo los siguientes términos autorizo el depósito de mi trabajo de investigación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Nacional de Cajamarca.**

Con la autorización de depósito de mi trabajo de investigación, otorgo a la Universidad Nacional de Cajamarca una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi trabajo de investigación, en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido por conocerse, a través de los diversos servicios provistos por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de la UNC, Colección de Tesis, entre otros, en el Perú y en el extranjero, por el tiempo y veces que considere necesarias, y libre de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Nacional de Cajamarca podrá reproducir mi trabajo de investigación en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.



Declaro que el trabajo de investigación es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, o coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicho trabajo de investigación no infringe derechos de autor de terceras personas. La Universidad Nacional de Cajamarca consignará el nombre del(los) autor(es) del trabajo de investigación, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la presente licencia.

Autorizo el depósito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha  
\_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

No autorizo

Firma

04 / 03 / 2024

Fecha