



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

**Estrategias de gamificación para mejorar la habilidad oral en el
aprendizaje del inglés en los estudiantes universitarios, Cusco,
2022**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra En Docencia Universitaria**

AUTORA:

Salas Linares, Milagros Griselda (ORCID: 0000-0002-9242-2600)

ASESOR:

Dr. Diaz Salvatierra, Eddy Ronald (ORCID: 0000 – 0001-6164-6460)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles.

LIMA — PERÚ

2022

Dedicatoria

Gracias a mi padre, quien a pesar de no estar ya conmigo me enseñó que la mejor herencia que se puede dejar es la educación. A mi madre, quien me enseñó que todo se puede lograr perseverando. A mi esposo, por haber sido mi constante apoyo desde que estamos juntos. A mis hijos, por quienes continuo esforzándome cada día ya que son mi razón y motivo de vida.

Agradecimiento

A Dios por regalarme el don de la vida. A mi asesor Dr. Eddy Ronald Diaz Salvatierra por sus valiosos conocimientos, apoyo y guía durante el desarrollo de este trabajo de investigación. A la Universidad por la oportunidad que me ha brindado para continuar con mi carrera profesional. Al Instituto de Idiomas de la UNSAAC por haberme permitido desarrollarme profesionalmente.

Índice de contenidos

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Indice de tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	7
III. METODOLOGÍA	19
3.1 Tipo y diseño de investigación	19
3.2 Variables y operacionalización	21
3.3 Población, muestra y muestreo	22
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	23
3.5 Procedimientos	26
3.6 Método de análisis de datos	26
3.7 Aspectos éticos	27
IV. RESULTADOS	28
V. DISCUSIÓN	42
VI. CONCLUSIONES	48
VII. RECOMENDACIONES	50
REFERENCIAS	51
ANEXOS	60

Índice de tablas

Tabla 1	Población de estudiantes del nivel pre intermedio	23
Tabla 2	Validez del juicio de expertos	25
Tabla 3	Estadístico de confiabilidad	26
Tabla 4	Medidas estadísticas descriptivas de la variable estrategias de gamificación por grupo de estudio y tipo de test	28
Tabla 5	Análisis descriptivo pretest para el grupo de estudio control y experimental	29
Tabla 6	Dimensión dinámicas pretest	30
Tabla 7	Dimensión mecánicas pretest	31
Tabla 8	Dimensión componentes pretest	32
Tabla 9	Análisis descriptivo posttest para el grupo de estudio control y experimental	33
Tabla 10	Dimensión dinámicas posttest	34
Tabla 11	Dimensión mecánicas posttest	35
Tabla 12	Dimensión componentes posttest	36
Tabla 13	Prueba de normalidad pretest y posttest	37
Tabla 14	Prueba de U de Mann-Whitney de las dimensiones de la estrategia de gamificación	38
Tabla 15	Prueba de U de Mann-Whitney de la variable habilidad oral	39
Tabla 16	Prueba de Wilcoxon muestras relacionadas (No paramétricos)	40

Resumen

La investigación tuvo como objetivo determinar si las estrategias de gamificación mejoran la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los estudiantes universitarios de una universidad del Cusco, 2022. Con enfoque cuantitativo, tipo aplicada y diseño cuasi experimental, la muestra estuvo constituida por 31 estudiantes en el grupo control y 32 en el experimental. La fiabilidad del instrumento fue analizada mediante el coeficiente de alfa de Cronbach; y la validez mediante juicio de expertos. Los datos fueron efectuados con los programas IBM SPSS Statistics versión 26 y Excel. Los resultados determinaron que la aplicación de las estrategias de gamificación mejora significativamente la habilidad oral en el aprendizaje del inglés, puesto que el 71,88 % de los estudiantes del post test están muy de acuerdo, y en el pretest el 46.9% de los estudiantes están muy de acuerdo. La calificación mediana se incrementó de 3.39 a 4 en el pretest y de 3.72 a 5 en el post- test siendo 5 el puntaje más alto. La prueba U de Mann – Whitney corrobora que existen diferencias significativas entre los resultados del pretest y posttest, comprobando que la aplicación de estrategias de gamificación mejora la habilidad oral en el aprendizaje del inglés.

Palabras clave: estrategias de gamificación, habilidad oral, dinámicas, mecánicas, componentes

Abstract

The objective of the research was to determine if gamification strategies improve oral skills in learning English in university students from a university in Cusco, 2022. With a quantitative approach, applied type and quasi-experimental design, the sample consisted of 31 students. in the control group and 32 in the experimental group. The reliability of the instrument was analyzed using Cronbach's alpha coefficient; and validity by expert judgment. The data was collected with the IBM SPSS Statistics version 26 and Excel programs. The results determined that the application of gamification strategies significantly improves oral ability in learning English, since 71.88% of the post-test students strongly agree, and 46.9% of the students in the pre-test. they strongly agree. The median score increased from 3.39 to 4 in the pre-test and from 3.72 to 5 in the post-test, with 5 being the highest score. The Mann-Whitney U test confirmed that there are significant differences between the results of the pretest and posttest, proving that the application of gamification strategies improves oral ability in learning English.

Keywords: gamification strategies, oral skills, dynamics, mechanics, components

I. INTRODUCCIÓN

En lo que respecta al nivel internacional, el impacto de la globalización, la transformación científica y tecnológica y las redes comunicacionales, ha puesto a la lengua inglesa como uno de los más utilizados, incentivando así cambios de carácter social, económico, académico entre otros. Por tanto, el aprendizaje de una lengua se hace necesario para enfrentar los diferentes problemas sociales, científicos y técnicos requeridos en el presente siglo (Alcívar et al. 2021).

Con referencia a esto, se reconoce al idioma inglés como el idioma de la comunicación internacional tanto del comercio como de las finanzas, además es el idioma de diferentes organizaciones de carácter internacional tales como la Unión Europea, Naciones Unidas y la Unesco (Sprachcaffé, 2017).

Se sabe que en la Unión Europea el inglés es la lengua imperativa en más de 14 países y que 1.500 millones de personas hacen uso del inglés a nivel mundial, de esta cifra 375 millones son los hablantes nativos, esto de acuerdo a los datos estadísticos (Fernández, 2020).

En Croacia, Palová y Vejicka (2020), aplicaron un estudio sobre la gamificación en la educación para mejorar la participación de los estudiantes universitarios con el objetivo de lograr una educación eficiente e interactiva donde los estudiantes se sientan motivados a aprender de manera entretenida.

Song et al. (2017), menciona que es necesario establecer si todos los estudiantes pueden participar de manera efectiva en el proceso de gamificación, debido a que es importante tener en cuenta muchos factores. Por tanto, no solo se debe de pensar en la gamificación como sinónimo de tecnología, es importante que las estrategias de gamificación no sean entendidas solo en lo que respecta a este aspecto.

En cuanto al ámbito latinoamericano, la metodología aplicada en la franquicia internacional WALL STREET ENGLISH – LOJA, basada en diferentes medios alternativos como cuentos, canciones y juegos aplicados en una unidad educativa particular se observó una fluidez y correcta comprensión del idioma, evidenciando el aprendizaje en los estudiantes de manera integral, efectiva y social (Campoverde, Zambrano y Foorotan, 2019).

La gamificación agrega dinámicas de cooperación, competición y retroalimentación, a partir de diferentes desafíos y por ende el establecimiento de reglas específicas de competitividad y cooperación. La incorporación de componentes de la gamificación es una herramienta para que los estudiantes reciban reconocimiento por habilidades desarrolladas en el área de inglés, el uso de la gamificación ayuda a estimular las competencias lingüísticas de los estudiantes lo cual se demostró en las lecciones de inglés de la Universidad Nacional de Costa Rica (Cordero y Núñez, 2018).

El estudio desarrollado en la Universidad Libre de Colombia, cuya propuesta metodológica se basó en el concepto del juego para desarrollar las habilidades de carácter comunicativo en el inglés, concluyó que el juego es una herramienta que los docentes del idioma inglés deben articular en sus unidades de trabajo ya que ayuda a propiciar la comunicación en el idioma y contribuye con el fácil reconocimiento y producción en el idioma extranjero al estar más expuestos al idioma de manera recreativa (Valencia y Velásquez, 2021).

Según Cano de la Cruz et al. (2019), la gamificación es una de las estrategias más eficaces en cuanto al proceso educativo se refiere, puesto que se deja de lado todas las normas de carácter tradicional y se hace uso de aprendizajes activos, involucrando la participación en una tarea o actividad de los estudiantes de acuerdo a los intereses de los mismos. Por tanto, las estrategias de gamificación pueden ayudar en mejorar la adquisición del inglés en cuanto a desarrollar de mejor manera las habilidades orales se refiere, además, contribuyen a la motivación, concentración y participación activa que se requiere para la adquisición del idioma.

De acuerdo a Contreras (2017) gracias al uso de la gamificación es posible incluir actividades de estudio formal como son la observación, la evaluación, la reflexión, así como el perfeccionamiento de las diferentes habilidades. La gamificación es una estrategia que busca que los estudiantes fortalezcan sus conocimientos y habilidades.

Hidalgo (2017), manifiesta que la producción oral es una habilidad que tiene mucha importancia en el aprendizaje de un idioma y necesita bastante practica para su mejora; ya que se pretende que el estudiante mejore la habilidad del habla en el

idioma inglés para una buena comunicación lo cual implica desarrollar la pronunciación, fluidez, gramática y vocabulario.

Para Gudiño (2017), las habilidades con relación a la producción de la expresión oral es una destreza del lenguaje que ayuda a tener una buena comunicación de manera precisa, coherente y fluida, siendo esta una de las habilidades más complejas debido a que el expositor no tiene mucho tiempo para pensar lo que va a decir y como lo hará sin cometer errores al hablar. Es por eso que, se requiere la realización de diversas tareas comunicativas, entre las cuales se considera a los juegos, los acertijos, interpretación de roles, solución de problemas, actuaciones y demás actividades para lograr un buen desarrollo de la habilidad oral.

Rondal (2017), manifiesta que, para promover y mejorar la producción oral al aprender un nuevo idioma como el inglés, es importante contar con estrategias entretenidas que ayuden a aprender de manera natural, incluyendo temas cotidianos que conlleven a que los estudiantes se vean motivados a participar desarrollando las habilidades orales.

A nivel nacional, en cuanto a la gamificación en la educación superior, Rincón (2020), señala que la gamificación aplicada en la educación superior es una herramienta que contribuye en la formación del estudiante en mejora de su aprendizaje lo cual requiere una interrelación activa entre los participantes.

Peñafiel (2021), manifestó que una formación adecuada en el nivel universitario involucra el empleo de juegos serios con el objetivo de educar, entrenar e informar mediante el empleo de diferentes mecanismos para garantizar el aprendizaje del estudiante. Es así que se hace necesario que las instituciones de nivel universitario apliquen las estrategias de gamificación como alternativa a las estrategias tradicionales.

En el año 2014, el jefe de estado Ollanta Humala señaló que la educación bilingüe era una primacía, estableciendo como objetivo el logro del bilingüismo con el idioma inglés para el año 2021, destinando un monto para esta meta. Esto implicó como objetivos principales mayor número de horas para la asignatura de inglés en las instituciones educativas públicas y la preparación constante de los docentes

dentro y fuera del país. Gracias a esto MINEDU firma un memorando de entendimiento (MoU), en el año 2014 con el Reino Unido para la asistencia técnica con un programa de inglés (British Council, 2015).

Un estudio de tipo pre – experimental cuyo objetivo principal fue el de determinar si la aplicación de un programa de estrategias de enseñanza – aprendizaje mejorarían la producción oral en el idioma inglés de los alumnos del III y IV ciclo de la carrera de Traducción e Interpretación de la Escuela de Idiomas de una universidad del Perú en el 2017 demostró de acuerdo a sus resultados que la aplicación del programa mejoró significativamente el producto oral de los estudiantes de dichos ciclos (Sagástegui, Vilca y González, 2017).

En la ciudad del Cusco, el instituto de idiomas de una universidad, cuenta con docentes con mucha práctica en la enseñanza del inglés, sin embargo, las estrategias de aprendizaje que usan no siempre son las adecuadas en cuanto al desarrollo de las habilidades que el alumno debe dominar en el proceso de adquisición de un nuevo idioma. Muchas de las tareas desarrolladas cuentan con gran contenido en referencia a los aspectos de gramática y no así en cuanto al desarrollo de habilidades orales y si es que existen estas actividades no son del todo buenas para que el alumno pueda reforzar la parte oral que es de mucha importancia en lo que a aprender un idioma se refiere.

Por lo que el problema general de la investigación se formuló de la siguiente manera: ¿En qué medida las estrategias de gamificación mejoran la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los estudiantes universitarios, Cusco, 2022?; los problemas específicos planteados fueron: (a) ¿En qué medida las estrategias de gamificación mejoran la gramática y el vocabulario en la habilidad oral en el aprendizaje de inglés en los estudiantes universitarios, Cusco, 2022?; (b) ¿En qué medida las estrategias de gamificación mejoran la pronunciación en la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los estudiantes universitarios, Cusco, 2022?; (c) ¿En qué medida las estrategias de gamificación mejoran la fluidez en la habilidad oral en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes universitarios, Cusco, 2022?; (d) ¿En qué medida las estrategias de gamificación mejoran la comunicación interactiva en la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los estudiantes universitarios, Cusco, 2022?

La justificación teórica del estudio se basa en que el presente trabajo contribuye a la investigación científica al profundizar la investigación sobre la utilidad de las herramientas de gamificación en el aprovechamiento del área de inglés, de igual modo con las conclusiones obtenidas de esta disquisición se amplió el conocimiento sobre el empleo de las estrategias de gamificación y su vínculo directo en la mejora de la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los alumnos.

La justificación metodológica del estudio se basa en que el trabajo tiene como fin que los educadores busquen incesantemente mejorar los procesos de enseñanza- aprendizaje en las clases, adecuando la metodología a las diferentes características de los alumnos quienes se encuentran influenciados por un contexto donde el acceso al conocimiento se puede obtener mediante el uso de dispositivos, herramientas tecnológicas y sitios web lo que está marcando significativamente y dejando atrás metodologías tradicionales para dar paso a nuevos paradigmas educativos.

La justificación práctica del estudio se argumenta en que esta investigación busco demostrar los beneficios de las estrategias de gamificación y su influencia en el aprovechamiento de la habilidad oral en el aprendizaje del inglés, tratando de convertir el aprendizaje de inglés en algo divertido, que involucre la participación del estudiante de manera activa tal y como lo hacen los juegos. Los docentes pondrán en práctica las estrategias de gamificación con el fin de adecuar las actividades comunicativas y mejorar la habilidad oral para lograr un aprendizaje significativo.

El objetivo general de la investigación fue determinar si las estrategias de gamificación mejoran la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los estudiantes universitarios, Cusco, 2022; los objetivos específicos fueron: (a) Determinar si las estrategias de gamificación mejora la gramática y el vocabulario en la habilidad oral en el aprendizaje de inglés en los estudiantes universitarios, Cusco, 2022; (b) Determinar si las estrategias de gamificación mejoran la pronunciación en la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los estudiantes universitarios, Cusco, 2022; (c) Determinar si las estrategias de gamificación mejoran la fluidez en la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los estudiantes universitarios, Cusco, 2022; (d) Determinar si las estrategias de gamificación

mejoran la comunicación interactiva en la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los estudiantes universitarios, Cusco, 2022.

La hipótesis general del estudio admitido es que la aplicación de las estrategias de gamificación en el aprendizaje del idioma inglés mejora de manera significativa la habilidad oral, porque generan la participación activa del estudiante de manera innovadora y creativa logrando que los alumnos se enfrenten a los desafíos que implica el poner en práctica el idioma adquirido; las hipótesis específicas planteadas fueron: (a) Las estrategias de gamificación mejoran la gramática y el vocabulario de manera significativa en la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los estudiantes universitarios, Cusco, 2022; (b) Las estrategias de gamificación mejoran la pronunciación de manera significativa en la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los estudiantes universitarios, Cusco, 2022; (c) Las estrategias de gamificación mejoran la fluidez de manera significativa en la habilidad oral en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes universitarios, Cusco 2022; (d) Las estrategias de gamificación mejoran la comunicación interactiva de manera significativa en la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los estudiantes universitarios, Cusco, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

A nivel internacional, se tiene a Álvarez (2021), realizó un estudio acerca de la gamificación como estrategia metodológica en la adquisición de vocabulario en inglés, cuyo objetivo fue el de facilitar la adquisición de vocabulario en inglés a los alumnos para mejorar su habilidad oral, el tipo de investigación fue cuantitativa descriptiva; la población abarco 266 alumnos, y la muestra de 22 alumnos seleccionados por conveniencia con desempeño en la asignatura de inglés de nivel básico bajo.

Los instrumentos utilizados fueron encuestas de indagación, pruebas diagnósticas inicial y de evaluación final. Los resultados demostraron una mejoría en la adquisición de vocabulario lo que les permitió a los alumnos una mayor expresión oral por lo que la gamificación como estrategia fue primordial. Entre las conclusiones encontramos que la gamificación es una nueva alternativa en la enseñanza del inglés como estrategia para adquirir vocabulario lo cual incentivara al estudiante en el incremento de su expresión oral al promover el aprendizaje de una manera dinámica y divertida.

Chiunti De Los Santos (2021), desarrollo un trabajo de investigación sobre la gamificación para el desarrollo de competencia comunicativa en inglés en estudiantes de medicina de la Universidad Autónoma de Tlaxcala con el objetivo de promover procesos de enseñanza de mayor calidad para crear mayor participación y compromiso de los alumnos; la investigación es de carácter descriptiva, cuantitativa, cuasiexperimental. La muestra se constituyó por un grupo de control de 30 alumnos y un grupo experimental de 30 alumnos.

El grupo de control trabajo sesiones tradicionales usando el libro guía; el grupo experimental trabajo con una planeación y dinámica totalmente gamificada. Se utilizaron como instrumentos pruebas realizadas anterior y posterior a las intervenciones. Los resultados obtenidos demuestran que existe una infinidad de información y tareas a realizar de manera eficiente y efectiva para el aprendizaje del inglés. En las conclusiones de este trabajo de investigación se tiene que los alumnos necesitan estar motivados para aplicar lo aprendido en clase y desarrollar su competencia comunicativa de mejor manera lo cual se convierta en herramienta practica que responda a empleos futuros y a la inserción en el mundo profesional.

Almache, et al. (2020) realizaron una investigación sobre el tema gamificando la evaluación formativa para mejorar la precisión del habla y la motivación en estudiantes de inglés como lengua extranjera, el cual tuvo como objetivo el de determinar en qué medida la gamificación mejora las habilidades de precisión del habla en los estudiantes. El enfoque de la investigación fue cuantitativa conformada por una muestra de 40 estudiantes, 20 de los cuales pertenecían a un grupo control y los otros 20 a un grupo de intervención. Los instrumentos usados fueron encuestas y pre- post exámenes.

Los resultados mostraron que la aplicación de un proceso de gamificación para evaluar de manera formativa mejoró la precisión del habla de los estudiantes y se evidenció que la implementación de la innovación impulso a los alumnos a hablar en inglés. Entre las conclusiones se tiene que ofrecer un proceso de gamificación en el aprendizaje del idioma inglés a los alumnos beneficia de manera positiva ya que los motiva a aceptar y practicar los desafíos que la habilidad oral presenta al ponerlo en práctica.

Sánchez (2018), efectuó un trabajo de investigación acerca de la gamificación como una estrategia para la adquisición de vocabulario del idioma inglés en el nivel pre – intermedio de la carrera de Odontología de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador , con el propósito de facilitar a los docentes una herramienta de trabajo que logre el fortalecimiento del léxico de sus alumnos por medio de la gamificación como mecanismo de enseñanza fundado en los elementos del juego que fomente el aprendizaje y mejore la práctica docente.

El enfoque del estudio fue mixto, ya que se usó herramientas de apoyo para obtener información como la metodología cuantitativa y cualitativa; así también se empleó la técnica de la encuesta y el instrumento de recolección de datos que es el cuestionario. La población lo conformaron los profesores y alumnos del nivel pre – intermedio de inglés y la muestra fue de 2 docentes y 60 estudiantes pertenecientes a este nivel, la muestra fue no probabilística.

Los resultados demostraron que los alumnos muestran sumo interés en la aplicación de nuevas estrategias de enseñanza del idioma inglés que conduzcan a que su aprendizaje sea más interactivo que lineal gracias a los beneficios de las

herramientas tecnológicas y los elementos del juego. Se concluyó que los alumnos admiten que su léxico en relación al idioma inglés no es amplio, lo cual manifiestan que es un factor primordial al comunicarse. Del mismo modo, indican que, aunque han adquirido algo de conocimiento por medio de las estrategias tradicionales, estas no incluyeron actividades lúdicas con las que, si están identificados, ya que las incluyen entre uno de sus métodos preferidos para adquirir vocabulario.

Small (2018), desarrollo una investigación sobre las técnicas para mejorar pronunciación y producción oral en el idioma inglés en un grupo de estudiantes Guna de la Universidad de Panamá, el objetivo de la investigación fue demostrar que las técnicas participativas mejoran significativamente el nivel de la comunicación oral del inglés de la carrera de Administración de Empresas y Contabilidad, así como de determinar el nivel de dominio del discurso antes y después de la aplicación de las técnicas de participación en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

El diseño fue cuasiexperimental, pretest – postest, trabajando con dos grupos: un grupo control y uno de estudio. El tipo de estudio fue descriptivo y la población comprendió a los estudiantes matriculados en la Facultad de Administración de Empresas y Contabilidad, la muestra fue 5 alumnos de origen Guna. El pretest se realizó como un instrumento de medición del nivel del dominio de inglés mientras que el post- test se empleó como un instrumento para medir el nivel de expresión oral del inglés.

Los resultados de la evaluación concluyeron que las técnicas participativas mejoran significativamente el aprendizaje de la expresión oral del idioma inglés en los alumnos. Finalmente, entre las conclusiones se tiene que los alumnos tienen mayor confianza al comunicarse permitiendo la práctica y la retroalimentación centrada en el desarrollo de las habilidades de comunicación.

A nivel nacional, se tiene a López (2021), quien ha desarrollado una investigación sobre herramientas de gamificación y rendimiento académico en estudiantes de un centro de idiomas, el cual tuvo como objetivo determinar la relación entre el uso de herramientas de gamificación y el rendimiento académico del idioma inglés de los alumnos del nivel básico de un centro de idiomas de Trujillo,

2021. El enfoque fue cuantitativo de diseño correlacional, no experimental y transversal.

La población fue de 110 alumnos del nivel básico regular y la muestra constituida por 25 estudiantes de dicho nivel, seleccionados de acuerdo a un muestreo no probabilístico por conveniencia. Donde el nivel alto concierne al nivel de uso de herramientas de gamificación, con el 60,0%, el 28% para el nivel medio y el 12% en el nivel bajo, además, se identificó que el rendimiento académico cuenta con un 40.0%, lo que es considerado un nivel alto, el 36% es un nivel medio y el 24% un nivel bajo. La conclusión fue que las herramientas de gamificación tienen una relación muy alta con el rendimiento académico con una correlación de Spearman ($Rho=0,945$).

Montoya (2021), realizó un trabajo de investigación con el objetivo de aplicar una estrategia de enseñanza del idioma inglés apoyada en un modelo lúdico – comunicativo para mejorar la interacción oral en el idioma inglés en la Universidad Privada de Lambayeque, la investigación tiene un enfoque mixto, es aplicada y preexperimental, la población y muestra consta de 45 estudiantes universitarios.

Para esta investigación se desarrollaron métodos teóricos, empíricos y estadísticos, los resultados mostraron que los alumnos potenciaron su interacción oral después de aplicada la estrategia. Entre sus conclusiones se tiene que la estrategia permitió que los estudiantes interactuaban oralmente de manera efectiva no solo en clases, pues también se encontraban dispuestos y emocionados por comunicarse en inglés con los demás en su tiempo de ocio.

Cahuas (2020), efectuó una investigación con el objetivo de demostrar en qué medida la propuesta de actividades comunicativas mejora la expresión oral del idioma inglés, se tomó en cuenta un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y con diseño cuasiexperimental. La muestra consto de un grupo experimental de 20 alumnos y un grupo control de 20 alumnos del Programa de Idiomas de la Escuela de Negocios Globales de la URP. El instrumento fue test de entrada y test de salida. La conclusión fue que existe efecto en las actividades comunicativas para la mejora de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de la Escuela de Negocios Globales de la Universidad Ricardo Palma.

Ferro, Del pozo y Saboya (2017), desarrollaron un estudio con el objetivo de determinar la efectividad del programa “Oral expression in the classroom” en el desarrollo de la expresión y comprensión oral del inglés, la investigación fue cuantitativa de tipo básica, diseño pre - experimental y la muestra fue de 14 estudiantes.

El instrumento fue validado por expertos cuyos resultados probaron que el programa fue efectivo, ya que los implicados mejoraron significativamente en la pronunciación, la precisión gramatical y lexical, la interacción, la expresión corporal y la comprensión comunicativa al comunicarse en el idioma inglés. Además, como resultado se evidenció que los alumnos consiguieron interactuar con sus compañeros y desarrollar fácilmente el proceso comunicativo.

Sagástegui, Vilca y Gonzáles Castañeda (2018), también desarrollaron una investigación sobre las estrategias de enseñanza – aprendizaje para mejorar la producción oral en inglés de los estudiantes de la Escuela de Idiomas de una universidad del Perú, cuyo objetivo general fue el de determinar si la aplicación de un programa de estrategias de enseñanza- aprendizaje mejora la producción oral en inglés de los estudiantes del III y IV ciclo de la carrera de Traducción e Interpretación.

La muestra fue de 26 estudiantes y se usó el instrumento de rúbrica del examen Internacional Michigan para la habilidad del Speaking el cual se diseñó y aplicó para mejorar su producción oral por medio de ocho sesiones de noventa minutos. Se demostró que la aplicación del Programa mejora de manera significativa la producción oral en inglés de los alumnos.

De acuerdo al presente trabajo de investigación, la cual se encuentra enfocada en las estrategias de gamificación para mejorar la habilidad oral en el aprendizaje del idioma inglés, es importante conocer y sustentar el origen de los conceptos de gamificación y de la habilidad oral durante el transcurso del tiempo con relación al aprendizaje del idioma inglés y su implementación.

Por lo tanto, de acuerdo a la primera variable sobre las estrategias de gamificación, Beltrán (2017), al hablar de gamificación afirma que se debe tener en cuenta los diferentes elementos usados frecuentemente en este contexto los cuales

conlleven una carga psicológica ya que consigue que el usuario prolongue su participación en el juego colaborando más y por ende aprendiendo de acuerdo al contenido de la información.

De acuerdo con Hervías (2018), la gamificación en las aulas ayuda a optimizar el aprendizaje efectivo gracias al trabajo en equipos lo que fortalece las aptitudes, incentivando el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Es así que, por medio de la gamificación los estudiantes pueden involucrarse con su propio aprendizaje siendo participes activos.

Del mismo modo Cepeda (2017), dice que en la práctica docente se debe innovar en el aula al aplicar estrategias de enseñanza aprendizaje mediante el juego y sus componentes lo que contribuye al desarrollo de las habilidades y el compromiso de cumplir reglas y así comprender la vivencia y convivencia en la acción y corrección. Esta definición enfatiza la aplicación de los diferentes elementos dinámicos del juego en distintos contextos incentivando un determinado comportamiento de las personas.

Es así que para Díaz (2017), la gamificación es considerada como una técnica que tiene que ver con juegos serios donde los participantes deben de enfrentarse a retos de manera individual o colectiva desarrollando sus destrezas y habilidades; siendo los responsables directos de sus decisiones con la opción de poder intentar de nuevo si es que tuviese algún error en el proceso.

Mientras tanto, Rosas (2017), afirma que en la gamificación es importante tener en cuenta los elementos que intervienen como son las mecánicas, que tienen que ver con las reglas de juego, las dinámicas que son aquellas relacionadas a las acciones del participante y la estética que vienen hacer elementos que permiten entender las reglas y ayudan en el surgimiento de las dinámicas. De este modo la gamificación promocionaría un aprendizaje donde impere la presentación de contenidos y ejercicios en un entorno lúdico dentro del salón de clases.

Es así que el objetivo del profesor es buscar un nivel de flujo en el que los estudiantes no estén aburridos, estresados o ansiosos. Para lograrlo es importante que se eviten actividades lineales, tener objetivos claros y concretos alcanzables por los estudiantes, actividades de carácter ameno que no conduzcan a la

frustración y por ende sea accesible de igual manera para todos y que posibilite la retroalimentación en busca de la mejora (Ruiz y Ruiz 2019).

De acuerdo a Kevin Werbach y Dan Hunter (2012), la gamificación comprende tres elementos importantes como son las dinámicas, mecánicas y los componentes. Estos tres elementos conforman las dimensiones de la primera variable sobre las estrategias de gamificación.

La primera dimensión sobre los elementos dinámicos explica cómo se comporta el participante y las necesidades que el juego satisface en ellos, en estos podemos encontrar las emociones que implicarían la curiosidad, la competitividad, la frustración y la felicidad; también se puede mencionar a las relaciones como las interacciones sociales, el compañerismo y el altruismo y finalmente están las progresiones como la evolución y aprendizaje del estudiante.

La segunda dimensión comprende a los elementos mecánicos que vienen a ser los componentes básicos del juego por tanto comprenden las reglas y su funcionamiento. Es así que, para Dalmases (2017), estos elementos consideran una serie de reglas con la intención de dirigir una actividad lúdica para que el participante pueda participar de manera correcta. Estos elementos tienen que ver con la colaboración que se trata del trabajo conjunto con el fin de lograr un objetivo, la retroalimentación que es el refuerzo al trabajo que se realiza y los desafíos que son las diferentes actividades que involucran esfuerzo y suponen un reto.

Además, se tiene a la tercera dimensión sobre los elementos componentes que vienen a ser los recursos con los que se cuenta y las herramientas disponibles a usar para el diseño de una actividad en la aplicación de la gamificación, por lo tanto, tiene que ver con las misiones que vienen a ser los desafíos preestablecidos con sus respectivos objetivos y recompensas y los equipos de trabajo quienes realizan sus tareas de manera grupal con un objetivo a lograr en común.

Lendínez (2018), el proceso de gamificación en el aula es una propuesta muy motivadora y activa; la gamificación ayuda a integrar a los alumnos, es de fácil acceso y comprende las necesidades de los estudiantes los cuales son tomados en cuenta como parte central de la práctica educativa, haciendo uso de recursos distintos de los tradicionales sin dejar de lado los objetivos que se buscan alcanzar

en el proceso educativo que es el de lograr el aprendizaje por medio de la adquisición del conocimiento y el desempeño de las habilidades.

La segunda variable es la habilidad oral, debido a que el presente trabajo propende por el mejoramiento de la habilidad oral en el aprendizaje del idioma inglés, se presenta una conceptualización teniendo en cuenta su definición, su importancia, sus componentes y sus dimensiones.

Thornbury (2006), manifiesta que la habilidad oral se relaciona con la producción del discurso, y que una de las más grandes dificultades para desarrollar esta habilidad en una lengua extranjera se debe a la falta de confianza de los alumnos al hacer uso de las diferentes estructuras gramaticales y vocabulario, quienes también poseen poco conocimiento de las estrategias interactivas lo que provoca bajo nivel de fluidez al comunicarse.

El propósito primordial del aprendizaje del inglés está enfocado en desarrollar la competencia comunicativa, por lo que se ha creado diferentes estrategias con el fin de mejorar esta habilidad las cuales aún no son suficientes.

Sobre esto Ricardo y Martínez (2018), expresaron que la habilidad oral en inglés se desarrolla realmente con una comunicación real donde intervienen las emociones, la motivación, la confianza, el compromiso, la responsabilidad. Es decir, se desarrolla en situaciones contextualizadas y significativas, donde se originan las actividades grupales, lenguaje sencillo y cotidiano y desarrollando temas y tareas significativas. Por lo que el juego se considera como una estrategia pedagógica que ayuda a romper con las metodologías tradicionalistas y se pone en práctica la interacción, la comunicación y el aprendizaje significativo.

Al respecto, Padilla (2019) y Ahluwalia (2019), manifestaron que, en la enseñanza de idiomas para desarrollar la habilidad oral, las entrevistas, intercambio de opiniones, juegos, role - plays, material autentico, actividades de fluidez verbal generan una producción oral natural del idioma. Se necesita desarrollar la confianza en el alumno, mediante la creación de un ambiente confortable en el aula buscando la participación activa y la integración oral del estudiante y lograr así afianzar la competencia comunicativa.

Thornbury (2006), considera cuatro dimensiones al evaluar la expresión oral según al examen de la Universidad de Cambridge CELS (Certificate in English Language Skills)- Speaking test y estas dimensiones han sido consideradas en el trabajo de investigación las cuales se describen a continuación:

La primera dimensión a tener en cuenta es la gramática y vocabulario, que tiene que ver con el estudio de la sintaxis y la morfología de las oraciones es decir la forma como las palabras se unen con el fin de producir ideas. De acuerdo al examen Cambridge English Key esta dimensión está relacionada al uso apropiado y correcto de estructuras gramaticales y formas sintácticas para dar a conocer el mensaje deseado.

Por otro lado, Varitsara (2019), manifiesta que la falta de vocabulario produce dificultades en el desarrollo de otras habilidades siendo necesario diseñar materiales de aprendizaje efectivos con los estudiantes. Al aprender un idioma el vocabulario es una parte esencial para desarrollar la habilidad del habla que ayuda a expresarse con fluidez y naturalidad, para lo cual es necesario contar con un vocabulario amplio y variado.

Otra dimensión a mencionar es la pronunciación, que es la habilidad que presenta el alumno para emitir mensajes comprensibles esto debido a la producción individual de sonidos. Bohórquez y Rincón (2018), dice que la pronunciación comprende la buena articulación de los fonemas y de la posición que se realiza dentro de la cadena de habla, tiene que ver con el arte de pronunciar de manera correcta todos los sonidos del idioma y hablar apropiadamente usando vocabulario adecuado.

La tercera dimensión es la fluidez, según Diaz (2019), es una capacidad para comunicar ideas de manera creativa y espontánea; así como la capacidad de reconocer el verdadero significado de las palabras. Para Ramírez (2017), hablar involucra relacionarse, intercambiar información y saber escuchar, lo que quiere decir expresarse con fluidez sin dejar de lado la creatividad. Este autor propone juegos lingüísticos en el desarrollo de las sesiones de inglés en el aula.

Finalmente, la comunicación interactiva es otra dimensión a considerar, es una habilidad que permite interactuar con los interlocutores ya sea a través de una

conversación o respondiendo interrogantes de manera apropiada con la velocidad y ritmo requeridos; es decir lograr una interrelación con naturalidad implicando al oyente con preguntas y respuestas. Para Silva (2019), la interacción oral es importante en el proceso de aprendizaje de una segunda lengua, es un concepto fundamental para una comprensión más profunda, y la voluntad de comunicarse puede ser afectada por diferentes aspectos ya sean contextuales o individuales que conllevan a un incremento o disminución de la voluntad de querer comunicarse.

Las bases teóricas sobre las que se fundamentan las estrategias de gamificación se fundamentan en las diferentes teorías de aprendizaje que tienen relación con la gamificación. Siendo una de ellas la teoría cognitivista donde el estudiante es un participante consciente de su aprendizaje, movido por una motivación intrínseca, la enseñanza se centra en el proceso cognitivo de los alumnos, el estudiante tiene un compromiso con su aprendizaje y reacciona ante estímulos (Sánchez, García, Ajilla, 2020).

La teoría constructivista de Bruner (1961), sirve de base para aplicar las estrategias de gamificación esto debido a que esta teoría está enfocada en la persona y en sus experiencias previas las cuales sirven para realizar nuevas construcciones mentales, el estudiante construye conocimiento por sí mismo en cuanto a la gamificación cada vez que el estudiante pasa un reto o misión llega a otro nivel autorregulando de esta manera su aprendizaje al superar la dificultad y lograr el objetivo.

Se debe de mencionar también a la teoría conectivista, donde el estudiante es consciente del proceso de aprendizaje, la enseñanza se enfoca en la dinámica de las redes, el estudiante descubre diversas formas de aprender y presenta una actitud proactiva y logra una retroalimentación en base a la red. (Sánchez, García, Ajilla, 2020). Asimismo, la teoría conductista sostiene que el estudiante es impulsado por el instinto, es decir, su proceso de aprendizaje es impulsado por el medio ambiente y es ahí donde la enseñanza se enfoca. El estudiante tiene un compromiso individual con su aprendizaje, así como la retroalimentación que consigue (Sánchez, García, Ajilla, 2020).

El aprendizaje basado en juegos involucra el uso de la mecánica del juego en un contexto educativo como elemento motivador de carácter social e interactivo. Hernández, Monroy y Jiménez (2018). Para Moreno (2019), es la utilización de elementos del juego para hacerlo atractivo y motivador por lo cual el juego ayuda a afianzar los conceptos con el fin de conseguir resultados eficaces y aprendizajes significativos por ser los estudiantes quienes experimentan y son protagonistas de su propio aprendizaje.

La variable habilidad oral se fundamenta en el enfoque comunicativo, Chomsky (1960), comenzó con la ideología del Communicative Language Approach dando importancia a la lengua meta en el proceso de aprendizaje, cambiando los principios, objetivos y técnicas para la enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera; con base en la falta de eficacia de los estudiantes al comunicarse oralmente después de aplicarse métodos enfocados en reglas gramaticales netamente (Fathurrochman, 2019).

Padilla (2019), señala que los estudiantes aprenden mejor una lengua si la usan ya que conocer una lengua no involucra el saber cómo usarla de manera efectiva. Por tanto, el enfoque comunicativo se fundamenta en que los estudiantes aprenden una lengua si tienen la posibilidad de usarla y el deseo de comunicarse para un propósito real (Ahluwalia, 2019).

Este enfoque armoniza con una gran variedad de procedimientos que se realizan en las aulas al aplicar las estrategias de gamificación como discusiones, entrevistas, intercambio de opiniones, juegos, role plays, uso de material auténtico, actividades de fluidez verbal que ayudan a generar una producción natural del lenguaje considerando las necesidades de los estudiantes en el proceso de aprendizaje (Ahluwalia, 2019).

Otro aspecto importante de este enfoque es la atención que se le presta a la expresión oral ya que se prioriza a la comunicación oral y real, donde se desarrolle una comunicación auténtica y con significado, por lo que la comunicación implica fluidez e integración de diferentes destrezas para aprender un idioma. El estudiante es el centro del proceso enseñanza – aprendizaje, es protagonista de su

aprendizaje desarrollando sus propios caminos en el proceso y en su progreso (Padilla, 2019).

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

La investigación fue de tipo aplicada ya que se consideró los conocimientos de la investigación básica con el objetivo de ser aplicados en un contexto establecido (Zumarán, et al., 2017). Además, el objetivo fue el de resolver el problema planteado en un tiempo breve y determinado utilizando los conocimientos previos. Por lo tanto, se buscó confirmar si la aplicación de estrategias de gamificación permite mejorar la habilidad oral en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de nivel pre intermedio de un instituto de idiomas de una universidad del Cusco.

El enfoque fue Cuantitativo, según Hernández, Fernández y Baptista (2015), un enfoque cuantitativo de investigación se realiza de manera secuencial, hace uso del acopio de información para la prueba de hipótesis teniendo como fundamento la medición y el análisis estadístico. Empieza de una idea que al ser delimitada deriva objetivos y preguntas, teniendo en cuenta la literatura, así como un marco teórico. Gracias a las preguntas se puede establecer una hipótesis y determinar las variables y finalmente se desarrolla un plan para probarlas lo cual vendría a ser el diseño de investigación.

Tamayo (1993), afirma que el enfoque cuantitativo es un contraste de teorías existentes a partir de diversas hipótesis por lo que se requiere una muestra representativa de la población. El enfoque trata con fenómenos que pueden ser medidos mediante técnicas estadísticas y su objetivo radica en la descripción y explicación. Finalmente, Rodríguez Peñuelas (2010), manifiesta que el método cuantitativo se enfoca en los hechos del fenómeno social, sin prestar atención a los estados subjetivos del objeto en estudio, hace uso de los cuestionarios.

De acuerdo a estas afirmaciones, este trabajo de investigación presenta un enfoque cuantitativo, pues se da a conocer en qué medida las estrategias de gamificación mejoran el desarrollo de la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los alumnos de nivel pre intermedio en el instituto de idiomas de una universidad del Cusco.

Para Hernández, Fernández y Baptista (2014), el alcance de una investigación es resultado de una correcta revisión de la literatura y de la perspectiva del estudio. Se basan en los objetivos del estudio y en la coordinación de estos. Debido a esto el alcance del presente trabajo es descriptivo porque se buscan propiedades, características y rasgos importantes de las estrategias de gamificación con el fin de mejorar la habilidad oral de los estudiantes del nivel pre intermedio del instituto de idiomas de la universidad.

Un diseño de investigación es un plan pensado con el fin de recabar información que se necesita, por lo que incluye el tipo de investigación, los participantes, los recursos, las variables, hipótesis, métodos y demás técnicas. Según Sabino (1992), el objeto de un diseño de investigación es el de brindar un modelo de verificación que ayude a contrastar los hechos con las teorías, y su modo es la de un plan general que establece las operaciones requeridas para realizarla.

Por otro lado, Arias (2012), lo define como una estrategia general que aprueba un investigador con el propósito de responder al problema planteado. Por el diseño la investigación puede ser de carácter experimental, documental y de campo. Entonces, los diseños de investigación vienen a ser la estructura que se utiliza para obtener respuestas a las preguntas del estudio y a las hipótesis teniendo control de la varianza experimental y de error. El diseño de investigación implica partir de un marco de referencia que viene a ser la teoría, luego señalar como es que se obtendrán los datos esto significa si serán medidos, observados o se revisarán registros ya existentes. Además, el diseño indica como se analizan los datos obtenidos, el tipo de estadística que se aplica para dar respuesta a la pregunta del estudio.

Los diseños cuantitativos se encargan de controlar la varianza experimental a través de la distribución aleatoria de los objetos de estudio a las condiciones experimentales. Campbell y Stanley (1996), entre los diseños de investigación cuantitativos tenemos los diseños experimentales, y los no experimentales y las experimentales se clasifican a su vez en pre experimentos, experimentos puros y cuasi experimentos; mientras que las no experimentales se clasifican en diseños de corte transversal y longitudinal.

El trabajo de investigación presenta un diseño cuasi experimental, que de acuerdo a Tamayo (1999), a través de este diseño se puede aproximar a los resultados de un trabajo experimental en situaciones en las que no se puede controlar y manipular completamente las variables, se refiere al tipo de trabajo donde se estudia las relaciones de causa – efecto, sin que se proceda a condiciones de control riguroso de las variables.

Este trabajo investigativo sigue un diseño cuasiexperimental ya que se determinan los cambios originados comenzando con la comparación entre dos momentos, el primer momento se da en el contacto inicial con los grupos a trabajar, luego se aplica la propuesta de estrategias de gamificación. Finalmente, se realiza la evaluación. El esquema del diseño es el siguiente:

G.E.	O ₁	X	O ₂
G.C.	O ₃		O ₄

Donde:

X: Propuesta de estrategias de gamificación

O₁, O₃: Pre test grupo experimental y control

O₂, O₄: Post test grupo experimental y control

3.2 Variables y operacionalización

Para Arias (2012) una variable es una característica que es susceptible de pasar por diferentes cambios y es objeto de análisis, medición, control o manipulación en un trabajo de investigación. Las variables de un estudio de investigación nos indican de manera directa que es lo que se debe observar o medir para lograr los objetivos e hipótesis.

La definición conceptual de la primera variable independiente que es sobre las estrategias de gamificación, se define que gamificar es aplicar estrategias, pensamientos y mecánicas de juegos en contextos diferentes a los juegos con el

objetivo de que las personas adopten comportamientos requeridos (Ramírez 2014). p.27.

La definición operacional en cuanto a esta variable nos indica que la gamificación en la enseñanza del inglés, estimula una participación activa de los alumnos en el desarrollo autónomo de su aprendizaje, ayuda a incentivar la comunicación y el trabajo colaborativo y cooperativo en ambientes de confianza (Chaves 2019). p.409. Esta variable fue medida mediante una escala Likert con 18 ítems, en un tiempo de 15 minutos.

La definición conceptual para la variable dependiente que es la habilidad oral, según Flores (2004), define a la habilidad oral como la capacidad que la persona desarrolla para comunicarse con claridad, fluidez, coherencia y persuasión; usando de forma adecuada y pertinente los diferentes recursos verbales y no verbales.

En cuanto a la definición operacional, la habilidad oral se relaciona con la producción del discurso, y una de las mayores dificultades para desarrollar esta habilidad en una lengua extranjera se debe a la poca confianza de los alumnos al hacer uso de las diferentes estructuras gramaticales y al vocabulario, quienes además poseen escaso conocimiento de las estrategias interactivas lo que provoca bajo nivel de fluidez al comunicarse (Thornbury 2005). p. 28. Esta variable fue medida mediante una escala Likert con 20 ítems, en un tiempo de 15 minutos.

3.3. Población, muestra y muestreo

Una población es conocida como el conjunto de casos que tienen coincidencia con especificaciones definidas. Arias (2012), afirma que es un conjunto ya sea finito o infinito de elementos que comparten características comunes a las cuales se harán extensivas las conclusiones que se lleguen con la investigación; la población queda delimitado de acuerdo al problema y a los objetivos del trabajo de investigación.

En el presente estudio la población estuvo conformada por los estudiantes del nivel pre intermedio de los horarios correspondientes al turno de la mañana del instituto de idiomas de una universidad del Cusco, estuvo constituida por 63

estudiantes divididos en dos grupos de 31 estudiantes el grupo de control y de 32 estudiantes el grupo experimental, considerando que el muestreo fue no probabilístico porque fue elegido por el propio investigador, como podemos ver en la siguiente tabla:

Tabla 1

Población de estudiantes del nivel pre intermedio

Sección	Población
Pre intermediate I	31
Pre intermediate II	32
Total	63 estudiantes

El criterio de inclusión de esta población fue debido a que eran estudiantes matriculados que pasaban del nivel elemental al nivel pre intermedio los cuales presentaban dificultades en la habilidad oral al comunicarse en el idioma inglés al pasar a un nuevo nivel.

Asimismo, fueron excluidos los estudiantes del nivel pre intermedio III debido a que eran alumnos matriculados en otro horario y asignados a otro docente por lo que no se tenía contacto directo con este grupo.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para Arias (2012), las técnicas son aquellos procedimientos que se realizan para la recolección de datos de nuestro trabajo. La técnica usada en la investigación fueron las encuestas que nos sirvió como método para realizar la recopilación de los datos requeridos.

Según Hernández et al. (2014), un instrumento de recolección de datos, es un recurso que nos ayuda a registrar información o datos acerca de nuestras variables. El instrumento usado en esta investigación fue un cuestionario sobre estrategias de

gamificación y un cuestionario sobre la habilidad oral y el Student Oral dynamic Assessment.

Ficha técnica de instrumento 1:

Nombre: Cuestionario sobre estrategias de gamificación para medir la habilidad oral mediante la aplicación del Student test oral assessment

Autor: Milagros Griselda Salas Linares

Lugar: Instituto de Idiomas de una universidad del Cusco

Fecha de aplicación: Junio - julio

Objetivo: Determinar si las estrategias de gamificación mejoran la habilidad oral en el aprendizaje del inglés.

Administrado a: Estudiantes del nivel pre intermedio del turno mañana de inglés.

Tiempo: 15 minutos

Margen de error: 0.5%

Dimensiones: Dinámicas, mecánicas y componentes.

Baremos: Tabla de acuerdo a una escala Likert.

Ficha técnica de instrumento 2:

Nombre: Cuestionario sobre habilidad oral mediante la aplicación del Student test oral assessment

Autor: Milagros Salas

Lugar: Instituto de Idiomas de una universidad del Cusco

Fecha de aplicación: Junio - julio

Objetivo: Determinar si las dimensiones de la habilidad oral mejoran con las estrategias de gamificación en el aprendizaje del inglés.

Administrado a: Estudiantes del nivel pre intermedio del turno mañana de inglés.

Tiempo: 15 minutos

Margen de error: 0.5%

Dimensiones: Gramática y vocabulario, pronunciación, fluidez y comunicación interactiva.

Baremos: Tabla de acuerdo a una escala Likert.

La validez de los instrumentos se realizó mediante juicio de expertos, puesto que los ítems de ambos instrumentos fueron evaluados en su consistencia interna, de acuerdo a la opinión de los expertos en el tema.

Para Hernández et al. (2014) un método de validación útil con el fin de verificar la fiabilidad de un trabajo de investigación es el juicio de expertos, que se puede definir como la opinión informada de personas expertas con trayectoria en el tema a investigar; quienes pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones.

Tabla 2

Validez del juicio de expertos

Número	Grado Académico	Nombre y Apellido	Dictamen
01	Magister	Victoria Yolanda Lizárraga Concha	Aplicable
02	Magister	Robert Martin Manyá Checori	Aplicable
03	Doctora	Magaly Lourdes Zamalloa Puma	Aplicable

La confiabilidad de los instrumentos se determinó por la confiabilidad de la variable estrategias de gamificación y de la variable habilidad oral, aplicando una prueba piloto a 22 estudiantes del nivel pre intermedio del idioma inglés, lo cual representa el 25% de la muestra y fueron evaluadas con el coeficiente de confiabilidad de Alpha de Cronbach.

Tabla 3*Estadístico de confiabilidad*

Variable	Coefficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach	N° de Ítems
Estrategias de gamificación	0.860	18
Habilidad oral	0.875	20

3.5 Procedimientos

Según McMillan y Schumacher (2010), los procedimientos no corresponden a actividades causales, son planificadas y ayudan a la obtención de datos acerca de un problema de investigación específico. Por tanto, para este trabajo se realizó los siguientes procedimientos:

Primeramente, se presentó la solicitud de permiso a la directora del Instituto de Idiomas de una universidad del Cusco para poder realizar la investigación, luego se socializó con los alumnos. Obtenido el permiso correspondiente se siguieron los siguientes pasos: 1) se escogió el grupo experimental para la aplicación del Student Oral Dynamic Assessment. 2) se eligió al grupo control. 3) Se hizo una prueba inicial, pretest, al grupo experimental y al grupo control, sin previo aviso. 4) Luego se realizó una prueba post test u examen posterior a los dos grupos a quienes se les aplicó el cuestionario con 18 ítems sobre las Estrategias de Gamificación para mejorar la habilidad oral en el aprendizaje del inglés. 4) Seguidamente se aplicó el cuestionario con 20 ítems sobre la habilidad oral 5) de acuerdo a los datos conseguidos se hizo el análisis y la evaluación estadística para las conclusiones y recomendaciones.

3.6 Método de análisis de datos

El procesamiento y análisis de los datos se apoyó en los programas Microsoft Excel y el programa IBM SPSS Statistics Versión 26. Para el cálculo estadístico se

usó la estadística descriptiva e inferencial. Se utilizaron estadísticas descriptivas para el análisis de datos, para lo cual se utilizaron tablas de frecuencias absolutas y relativas.

Se desarrolló la prueba de normalidad Kolmogorov – Smirnov para la verificación de la normalidad. Además, se emplearon estadísticos para la correspondiente contrastación de las medias de dos grupos como la prueba T de student, y /o la prueba U de Mann Withney. Todos estos procedimientos ayudaron a la obtención de datos para poder llegar a las conclusiones correspondientes.

3.7 Aspectos éticos

La investigación cumplió con el diseño del estudio cuantitativo de acuerdo a lo establecido por la Universidad Cesar Vallejo, se respetaron los derechos de autor y la redacción está acorde al formato APA Séptima Edición en las referencias y citas. Además, el instrumento para el acopio de datos pasó por una prueba de confiabilidad al aplicarse una prueba piloto, lo cual ha sido con el permiso de las autoridades para la aplicación de esta prueba.

Finalmente, se mantuvo la identidad de los estudiantes individuales de manera confidencial sin alterar ningún dato a favor o en contra de nadie. Así también, se solicitó el consentimiento libre, expreso e informado de los estudiantes incluidos en la investigación, a quienes se les informó sobre el propósito de la investigación y los beneficios de este.

IV. RESULTADOS

4.1 Análisis descriptivo

El estudio fue realizado en estudiantes del nivel pre intermedio del idioma inglés del instituto de idiomas de una universidad del Cusco, conformado por 31 estudiantes del nivel pre intermedio II como grupo control y 32 estudiantes del nivel pre intermedio II como grupo experimental, se obtuvieron los resultados siguientes.

Tabla 4

Medidas estadísticas descriptivas de la variable estrategias de gamificación por grupo de estudio y tipo de test

Medidas descriptivas	Grupo de estudio del encuestado			
	Grupo control		Grupo experimental	
	Pretest	Postest	Pretest	Postest
N total	31	31	32	32
Media	3.39	4	3.72	5
Mediana	4	5	4	5
Moda	4	5	4	5
Desviación estándar	0.495	0.461	0.46	0.46
Varianza	0.245	0.213	0.21	0.21

a. Existen múltiples modos. Se muestra el valor más pequeño

De la tabla 4 observamos que en el grupo de estudio control respecto a la calificación media en pretest el valor de la media es 3.39, mientras que en el postest el valor medio es 4; el valor de la mediana en el pretest fue de 4, en tanto que el valor en el postest de la mediana fue 5; la calificación más repetitiva (moda) fue 4 en el pretest, y en el caso del postest fue de 5; y con respecto a la dispersión de los datos, observamos una desviación estándar de 0.495 en el pretest y 0.461 en el postest. Estos resultados nos permiten afirmar que en el caso del grupo de estudio control hubo diferencias sustanciales en los resultados del pretest y postest.

En el grupo de estudio experimental, el valor de la media en el pretest fue de 3.72 puntos, en tanto que en el posttest fue de 5 puntos; el valor de la mediana fue de 4 en el pretest y 5 en el posttest; el valor modal o de mayor repetición fue de 4 en el pretest y 5 en el posttest; respecto a la dispersión el valor de la desviación estándar para pretest fue 0.46 y el posttest evidencia una dispersión igual de 0.46. A partir de estos resultados podemos afirmar que en el grupo experimental es notorio el incremento de las calificaciones alcanzadas frente al grupo control.

Tabla 5

Análisis descriptivo pretest para el grupo de estudio control y experimental.

Grupo de estudio del encuestado		Frecuencia	Porcentaje
Grupo control	Válido	De acuerdo	21 67.7%
		Muy de acuerdo	10 32.3%
		Total	31 100,0%
Grupo experimental	Válido	De acuerdo	17 53.1%
		Muy de acuerdo	15 46.9%
		Total	32 100,0%

De la tabla 5, observamos que del total de los encuestados en el grupo de estudio control correspondiente al pretest (31), predomina la escala de valor De acuerdo representada por el 67.7% (21), mientras el 32.3% (10) la ubica en la escala de valor Muy de acuerdo; observamos también en la misma tabla que del total de los encuestados en el grupo de estudio experimental de pretest (32), la escala de valor De acuerdo está representada por el 53.1% (17) del grupo experimental que ocupa dicho nivel, mientras el 46.9.1% (15) la ubica en la escala de valor Muy de acuerdo.

En cuanto a la dimensión dinámicas para evaluar las emociones, relaciones y progresiones ocasionados en el estudiante; los resultados para el grupo control y grupo experimental se muestran en la siguiente tabla.

Tabla 6*Dimensión dinámicas pretest*

Grupo de estudio del encuestado		Frecuencia	Porcentaje	
Grupo control	Válido	Indiferente	10	32.3%
		De acuerdo	15	48.4%
		Muy de acuerdo	6	19.4%
		Total	31	100,0%
Grupo experimental	Válido	Indiferente	0	0.0%
		De acuerdo	21	65.6%
		Muy de acuerdo	11	34.4%
		Total	32	100,0%

En la tabla 6, observamos que del total de encuestados (31 estudiantes) del grupo control, predomina la escala de valor De acuerdo, es decir el 48.4% (15) de estudiantes universitarios percibe que la dimensión dinámicas del estudio pretest ocupa dicho nivel, mientras que el 32.3% (10) percibe la escala de valor Indiferente y solo el 19.4% (6) de los encuestados está Muy de acuerdo con esta dimensión. También observamos que del total de encuestados (32 estudiantes) del grupo experimental, predomina la escala de valor De acuerdo, es decir el 65.6% (21) de estudiantes universitarios percibe que la dimensión dinámicas del estudio pretest ocupa dicho nivel, mientras que el 34.4% (11) percibe la escala de valor Muy de acuerdo de esta dimensión en el grupo experimental.

De acuerdo a la dimensión mecánicas para evaluar la colaboración, retroalimentación y los desafíos de los estudiantes; los resultados para el grupo control y grupo experimental se muestran en la siguiente tabla.

Tabla 7*Dimensión mecánicas pretest*

Grupo de estudio del encuestado		Frecuencia	Porcentaje	
Grupo control	Válido	De acuerdo	20	64.5%
		Muy de acuerdo	11	35.5%
		Total	31	100,0%
Grupo experimental	Válido	De acuerdo	19	59.4%
		Muy de acuerdo	13	40.6%
		Total	32	100,0%

En la tabla 7, se puede observar que del total de los encuestados en el grupo control, la escala de valor que más predomina en este grupo es la escala De acuerdo, es decir más de la mitad representada por el 64.5% (20) percibe la dimensión mecánicas del estudio pretest en este nivel, mientras que el 35.5% (11) la ubica en la escala de valor Muy de acuerdo. Además, se observa también que, del total de los encuestados en este grupo experimental, la escala de valor De acuerdo, es decir, más de la mitad representada por el 59.4% (19) percibe que la dimensión mecánicas del estudio pretest del grupo experimental ocupa dicho nivel, de igual manera el 40.6% (13) de los encuestados la ubica en la escala de valor Muy de acuerdo.

Por otro lado, en lo correspondiente a la segunda dimensión sobre componentes para evaluar los indicadores de esta dimensión acerca de los equipos de trabajo, las misiones y las recompensas; los encuestados en los dos grupos tanto para el grupo control y para el grupo experimental en el pretest y el postest permitieron obtener los siguientes resultados que se muestran en la siguiente tabla.

Tabla 8*Dimensión componentes pretest*

Grupo de estudio del encuestado		Frecuencia	Porcentaje
Grupo control	Válido	Indiferente	9 29.0%
		De acuerdo	13 41.9%
		Muy de acuerdo	9 29.0%
		Total	31 100,0%
Grupo experimental	Válido	Indiferente	0 0.0%
		De acuerdo	17 53.1%
		Muy de acuerdo	15 46.9%
		Total	32 100,0%

De la tabla 8, observamos que del total de los encuestados en este grupo control (31), predomina la escala de valor De acuerdo, es decir, el 41.9% (13) indica que la dimensión componentes del grupo control ocupa dicho nivel, el 29.0% (9) de estudiantes de este grupo de estudio la ubica en la escala de valor Muy de acuerdo y el 29.0% (9) de los encuestados la ubica en la escala de valor Indiferente.

Observamos también que del total de los encuestados en este grupo experimental (32), predomina la escala de valor De acuerdo, es decir, más de la mitad representada por el 53.1% (17) percibe que la dimensión componentes del grupo experimental ocupa dicho nivel, el 46.9% (15) la ubica en la escala de valor Muy de acuerdo, cabe indicar que ninguno de los encuestados en este grupo eligió la escala de valor Indiferente.

En lo referente al análisis descriptivo de la variable independiente “estrategias de gamificación”, para el análisis correspondiente al postest los resultados que se obtuvieron mediante las encuestas a los dos grupos fueron los que se indican en la siguiente tabla.

Tabla 9

Análisis descriptivo posttest para el grupo de estudio control y experimental.

Grupo de estudio del encuestado		Frecuencia	Porcentaje	
Grupo control	Válido	De acuerdo	19	61,3%
		Muy de acuerdo	12	38,7%
		Total	31	100,0%
Grupo experimental	Válido	De acuerdo	9	28,1%
		Muy de acuerdo	23	71,9%
		Total	32	100,0%

De la tabla 9, observamos que del total de los encuestados en el grupo de estudio control correspondiente al posttest (31), predomina la escala de valor De acuerdo representada por el 61.3% (19), mientras el 38.7% (12) la ubica en la escala de valor Muy de acuerdo.

Observamos también en la misma tabla que del total de los encuestados en el grupo de estudio experimental de posttest (32), predomina la escala de valor Muy de acuerdo representada por el 71.9% (23) del grupo experimental que ocupa dicho nivel, mientras que el 28.1% (9) la ubica en la escala de valor De acuerdo. Por tanto, se muestra una diferencia entre el grupo control y el grupo experimental del estudio posttest

En cuanto a la primera dimensión dinámicas para evaluar los indicadores acerca de las emociones, relaciones y progresiones ocasionados en el estudiante; los resultados tanto para el grupo control y grupo experimental del estudio posttest se muestran en la siguiente tabla.

Tabla 10*Dimensión dinámicas postest*

Grupo de estudio del encuestado		Frecuencia	Porcentaje	
Grupo control	Válido	Indiferente	2	6,5%
		De acuerdo	14	45,2%
		Muy de acuerdo	15	48,4%
		Total	31	100,0%
Grupo experimental	Válido	De acuerdo	12	37,5%
		Muy de acuerdo	20	62,5%
		Total	32	100,0%

En la tabla 10, observamos que del total de encuestados (31 estudiantes) del grupo control, predomina la escala de valor Muy de acuerdo, es decir el 48.4% (15) de estudiantes universitarios percibe que la dimensión dinámicas del estudio postest ocupa dicho nivel, mientras que el 45.2% (14) percibe la escala de valor De acuerdo y solo el 6.5% (2) de los encuestados es indiferente a esta dimensión.

También observamos que del total de encuestados (32 estudiantes) del grupo experimental, predomina la escala de valor Muy de acuerdo, es decir el 62.5% (20) de estudiantes universitarios percibe que la dimensión dinámicas del estudio postest ocupa dicho nivel, mientras que el 37.50% (12) percibe la escala de valor De acuerdo de esta dimensión en el grupo experimental.

De acuerdo a la segunda dimensión mecánicas de nuestro estudio estrategias de gamificación para evaluar los indicadores respecto a la colaboración, retroalimentación y los desafíos de los estudiantes, los resultados correspondientes tanto para el grupo control y grupo experimental se muestran en la siguiente tabla.

Tabla 11*Dimensión mecánicas postest*

Grupo de estudio del encuestado		Frecuencia	Porcentaje	
Grupo control	Válido	De acuerdo	19	61,3%
		Muy de acuerdo	12	38,7%
		Total	31	100,0%
Grupo experimental	Válido	De acuerdo	13	40,6%
		Muy de acuerdo	19	59,4%
		Total	32	100,0%

En la tabla 11, se puede ver que del total de los encuestados en el grupo control, predomina la escala de valor De acuerdo, es decir, más de la mitad representada por el 61.3% (19) percibe la dimensión mecánicas del estudio postest en este nivel, del mismo modo el 38.7% (12) la ubica en la escala de valor Muy de acuerdo.

Se observa también que, del total de los encuestados en este grupo experimental, predomina la escala de valor Muy de acuerdo, es decir, más de la mitad representada por el 59.4% (19) percibe que la dimensión mecánicas del estudio postest del grupo experimental ocupa dicho nivel, finalmente el 40.6% (13) de los estudiantes la ubica en la escala de valor De acuerdo. Lo cual denota una diferencia entre ambos grupos.

Así mismo para la última dimensión componentes de nuestro estudio para evaluar los indicadores sobre equipos de trabajo, misiones y recompensas; los resultados para el grupo control y grupo experimental se muestran en la siguiente tabla.

Tabla 12*Dimensión componentes posttest*

Grupo de estudio del encuestado		Frecuencia	Porcentaje	
Grupo control	Válido	Indiferente	3	9,7%
		De acuerdo	20	64,5%
		Muy de acuerdo	8	25,8%
		Total	31	100,0%
Grupo experimental	Válido	De acuerdo	19	59,4%
		Muy de acuerdo	13	40,6%
		Total	32	100,0%

De la tabla 12, observamos que del total de los encuestados en este grupo control (31), predomina la escala de valor De acuerdo, es decir, más de la mitad representada por el 64.5% (20) percibe que la dimensión componentes del grupo control ocupa dicho nivel, el 25.8% (8) la ubica en la escala de valor Muy de acuerdo y solo el 9.7% (3) la ubica en la escala de valor Indiferente.

Observamos también que del total de los encuestados en este grupo experimental (32), predomina la escala de valor De acuerdo, es decir, más de la mitad representada por el 59.4% (19) percibe que la dimensión componentes del grupo experimental ocupa dicho nivel, el 40.63% (13) la ubica en la escala de valor Muy de acuerdo. Por lo que se observa una diferencia entre ambos grupos de estudio.

4.2 Análisis inferencial

Se realizó la prueba de normalidad Kolmogórov-Smirnov, para evaluar si los datos provienen de una curva normal; cuyos resultados se pueden observar en la tabla 13, sobre la hipótesis de los datos generales, donde H_0 : Las variables de mi estudio siguen una distribución normal y H_a : Las variables de mi estudio no siguen una distribución normal. En la tabla 13; Como $p=0 < 0,05$ en lo que respecta a los estudios pretest y postest tanto en el grupo control y el grupo experimental, entonces rechazamos la H_0 y acepto la H_a , es decir se evidencia estadísticamente que los datos no tienen una distribución normal, por lo tanto, se aplicó una estadística no paramétrica.

Tabla 13

Pruebas de normalidad pretest y postest

Grupo de estudio del encuestado		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Grupo control	Pretest	,396	31	,000	,619	31	,000
	Postest	,445	31	,000	,571	31	,000
Grupo experimental	Pretest	,450	32	,000	,565	32	,000
	Postest	,450	32	,000	,565	32	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Se realizó la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney para muestras independientes, para evaluar la variable que intervino en el proceso del pre tratamiento; definimos la prueba de hipótesis, donde $H_0: \mu_1 = \mu_2$ No hay diferencia significativa entre las medias de las dimensiones que intervinieron previamente a la aplicación de las estrategias de gamificación y $H_a: \mu_1 \neq \mu_2$ Existe diferencia significativa entre las medias de las dimensiones que intervinieron previo a la aplicación de las estrategias de gamificación. De acuerdo al criterio de decisión: Si $(p - \text{valor}) \geq 0.05$, No rechazar la H_0 (no hay diferencias) Si $(p - \text{valor}) < 0.05$, rechazamos la H_0 (hay diferencias).

Tabla 14

Prueba de U de Mann-Whitney de las dimensiones de las estrategias de gamificación

Estadísticos de prueba				
	Dimensión D1 Dinámicas	Dimensión D2 Mecánicas	Dimensión D3 Componentes	Variable Estrategias de gamificación n
U de Mann-Whitney	414,000	393,500	394,000	331,500
W de Wilcoxon	910,000	889,500	890,000	827,500
Z	-1,295	-1,627	-1,646	-2,627
Sig. asintótica(bilatel)	,195	,104	,100	,009

a. Variable de agrupación: grupo de estudio del encuestado

Observamos en la tabla 14 que los valores respecto al sig. (bilateral): $p = 0.195 > 0.05$; $0.104 > 0.05$ y $0.100 > 0.05$; entonces como $(p - \text{valor}) \geq 0.05$; No rechazamos la hipótesis nula, por lo que inferimos que no hay diferencias estadísticamente significativas entre las medias de las dimensiones que intervinieron previamente a la aplicación de las estrategias de gamificación, esto debido a que en esta fase aún no se aplicó el experimento para el estudio de las “Estrategias de gamificación para mejorar la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los estudiantes universitarios, Cusco 2022”.

Para el análisis de comparación intergrupos post-tratamiento con el estudio posttest, la prueba de hipótesis: $H_0: \mu_1 = \mu_2$ No hay diferencia significativa entre las medias de las dimensiones que intervinieron posterior a la aplicación de las estrategias de gamificación y $H_a: \mu_1 \neq \mu_2$ Existe diferencia significativa entre las medias de las dimensiones que intervinieron posterior a la aplicación de las estrategias de gamificación. Siendo el criterio de decisión: Si $(p - \text{valor}) \geq 0.05$, No rechazar la H_0 (no hay diferencias), Si $(p - \text{valor}) < 0.05$, rechazamos la H_0 (hay diferencias)

Tabla 15*Prueba de U de Mann-Whitney de la variable habilidad oral*

	D1 Gramática y vocabulari o	D2 Pronunci ación	D3 Fluidez	D4 Comunic ación interactiv a	Variable Habilidad oral
U de Mann-Whitney	336,000	330,500	323,000	368,500	283,500
W de Wilcoxon	832,000	826,500	819,000	864,500	779,500
Z	-2,626	-2,538	-2,950	-2,039	-3,373
Sig. Asintótica (bilateral)	,009	,011	,003	,041	,001

a. Variable de agrupación: grupo de estudio del encuestado

Observamos en la tabla 15 que los valores respecto al sig. (bilateral): $p < 0.05$; entonces como: $(p - \text{valor}) < 0.05$; entonces rechazamos la hipótesis nula, por lo que inferimos que existe diferencia estadísticamente significativas entre las medias de las dimensiones que intervinieron posterior a la aplicación de las estrategias de gamificación; esto debido a que en esta fase ya se aplicó el experimento para mi estudio de las “Estrategias de gamificación para mejorar la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los estudiantes universitarios, Cusco 2022”.

Se realizó el análisis de comparación con la prueba no paramétrica de Wilcoxon para muestras relacionadas donde se evaluó la variable estrategias de gamificación con las dimensiones de la variable habilidad oral; siendo la prueba de hipótesis: $H_0: \mu_1 = \mu_2$ No hay diferencia significativa entre las medias de las dimensiones de la variable estrategias de gamificación y las dimensiones de la variable habilidad oral y $H_a: \mu_1 \neq \mu_2$ Existe diferencia significativa entre las medias de las dimensiones de la variable estrategias de gamificación y las dimensiones de la variable habilidad oral; por lo que de acuerdo al criterio de decisión: Si $(p - \text{valor}) \geq 0.05$, No rechazar la H_0 (no hay diferencias), Si $(p - \text{valor}) < 0.05$, rechazamos la H_0 (hay diferencias)

Tabla 16*Prueba de Wilcoxon muestras relacionadas (No paramétricos)*

	D1 Gramática y vocabulario Variable EG	D2 Pronunciación Variable EG	D3 Fluidez Variable EG	D4 Comunicación interactiva Variable EG	Variable Habilidad Oral Variable EG
Z	-2,556 ^b	-2,191 ^b	-4,213 ^b	-,512 ^b	-,626 ^b
Sig. Asintótica (bilateral)	,011	,028	,000	,008	,032

a. Prueba de rangos con signos de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos

Observamos en la tabla 16 que el valor respecto al sig. (bilateral) de la prueba de Wilcoxon para la relación entre la variable Estrategias de gamificación con la dimensión gramática y vocabulario de la variable habilidad oral es $0.011 < 0.05$; entonces como: $(p - \text{valor}) < 0.05$; entonces rechazamos la hipótesis nula, por lo que inferimos que hay diferencia significativa entre las medias de las variables relacionadas variable estrategias de gamificación y la dimensión gramática y vocabulario de la variable habilidad oral; por lo tanto concluimos que con un margen de error del 5% la aplicación de las estrategias de gamificación han mejorado significativamente la gramática y vocabulario en la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los estudiantes del nivel pre intermedio del instituto de idiomas de una universidad de Cusco 2022”.

De igual manera, para la relación entre Estrategias de gamificación con la dimensión pronunciación de la variable habilidad oral es $0.028 < 0.05$; entonces como: $(p - \text{valor}) < 0.05$; entonces rechazamos la hipótesis nula, por lo que inferimos que hay diferencia significativa entre las medias de las variables relacionadas estrategias de gamificación y la dimensión pronunciación de la variable habilidad oral; por lo tanto concluiremos que la aplicación de las estrategias de gamificación mejoran significativamente la pronunciación en la habilidad oral en

el aprendizaje del inglés en los estudiantes del nivel pre intermedio del instituto de idiomas de una universidad de Cusco 2022”.

De la relación entre la variable estrategias de gamificación con la dimensión fluidez de la variable habilidad oral es $0.000 < 0.05$; entonces como: $(p - \text{valor}) < 0.05$; entonces rechazamos la hipótesis nula, por lo que inferimos que hay diferencia significativa entre las medias de las variables relacionadas variable estrategias de gamificación y la dimensión fluidez de la variable habilidad oral; por lo tanto concluiremos que la aplicación de las estrategias de gamificación mejoran significativamente la fluidez en la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los estudiantes del nivel pre intermedio del instituto de idiomas de una universidad de Cusco 2022”.

Finalmente, sobre la relación entre la variable estrategias de gamificación con la dimensión Comunicación Interactiva de la variable habilidad oral es $0.008 < 0.05$; entonces como: $(p - \text{valor}) < 0.05$; entonces rechazamos la hipótesis nula, por lo que inferimos que hay diferencia significativa entre las medias de las variables relacionadas variable estrategias de gamificación y la dimensión comunicación interactiva de la variable habilidad oral; por lo tanto concluiremos que la aplicación de las estrategias de gamificación mejoran significativamente la comunicación interactiva en la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los estudiantes del nivel pre intermedio del instituto de idiomas de una universidad de Cusco 2022”.

Y con respecto a la comparación entre la variable estrategias de gamificación con la variable habilidad oral es $0.032 < 0.05$; entonces como: $(p - \text{valor}) < 0.05$; entonces rechazamos la hipótesis nula, por lo que inferimos que hay diferencia significativa entre las medias de las variables relacionadas variable estrategias de gamificación y la variable habilidad oral; por lo tanto, concluiremos que la aplicación de las estrategias de gamificación mejoran significativamente la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los estudiantes del nivel pre intermedio del instituto de idiomas de una universidad de Cusco 2022”.

V. DISCUSIÓN

La investigación ha tenido como objetivo general, determinar si las estrategias de gamificación mejoran la habilidad oral en el aprendizaje del inglés de los estudiantes universitarios, Cusco 2022 de una universidad pública. Los resultados reflejan que en efecto la aplicación de las estrategias de gamificación fortaleció la habilidad oral en el aprendizaje del inglés de los estudiantes universitarios de una universidad del Cusco, al evidenciarse en el caso del grupo experimental un crecimiento en la calificación mediana de 4 en el pretest a 5 en el posttest, de la misma manera la calificación media creció de 3.72 puntos en el pretest a 5 puntos en el posttest, lo que implica un incremento significativo.

Los niveles de significancia alcanzados en el posttest, demuestran que el 71.9 % se ubicaron en el nivel Muy de acuerdo, el 28.1 % en el nivel De acuerdo, haciendo un total del 100 % entre ambos niveles (Muy de acuerdo y De acuerdo). En cambio, en el pretest del grupo experimental, el 53.1 % de los estudiantes se ubicaron en el nivel De acuerdo y el 46.9 % de estudiantes se situaron en el nivel Muy de acuerdo.

Sin embargo, en el caso del grupo control, los resultados en ambos test no muestran cambios sustanciales significativos, ya que la calificación media de 3.39 puntos en el pretest paso a 4 puntos en el posttest y la mediana de 4 puntos en el pretest paso a 5 puntos en el posttest. También se corrobora que en el posttest el 61.3 % de estudiantes se mantienen en el nivel De acuerdo y el 38.7 % en el nivel Muy de acuerdo, dichos resultados son casi similares en el pretest. Finalmente, el contraste de hipótesis de U Mann-Whitney en la comparación de los resultados de las evaluaciones de ambos grupos evidencian que en el pretest son homogéneos o semejantes, en cambio en el caso del posttest demuestran ser diferentes, lo que indudablemente es atribuible a la aplicación de las estrategias de gamificación en la habilidad oral para el aprendizaje del inglés.

Estos resultados coinciden con lo que manifiesta Montoya (2021), quien considera que las estrategias de gamificación contribuyen a mejorar el aprendizaje del idioma inglés en lo que respecta al desarrollo de la habilidad oral. Realizó una

investigación en una universidad del Perú acerca de las estrategias de la gamificación con respecto al desarrollo de habilidades orales de los estudiantes en el aprendizaje del inglés, logrando resultados significativos de 93.3% entre las frecuencias Siempre y Casi siempre de su investigación, lo cual fue una enorme mejoría en comparación con los resultados antes de la aplicación de la estrategia.

Madero (2018), en su estudio sobre la mejora de la habilidad oral en el inglés a través de los juegos concluyo que la actitud de los estudiantes mejoró en lo referente a la habilidad oral puesto que en diferentes situaciones los estudiantes usaron el idioma inglés de manera voluntaria en diferentes contextos sin necesidad de la guía del docente esto debido al incremento de interés y motivación para comunicarse interactivamente con sus compañeros mediante diálogos.

Almache Granda et ál (2020), de acuerdo a los resultados de su investigación afirman que ofrecer un proceso de gamificación en el aprendizaje del inglés en el aula mejora de manera significativa los desafíos de la habilidad oral y motiva a los estudiantes a poner en práctica el idioma. Al gamificar se brinda una retroalimentación constante gracias a la competitividad, colaboración y al compromiso del estudiante con su aprendizaje.

En cuanto al primer objetivo específico, los resultados descriptivos nos demuestran que existe un aumento significativo en la mejoría de la dimensión gramática y vocabulario con relación a las estrategias de gamificación, ya que el 19% de los estudiantes del grupo control posttest están Muy de acuerdo con la aplicación de las estrategias de gamificación, mientras que el 50% de los estudiantes del grupo experimental están Muy de acuerdo con la aplicación de las estrategias de gamificación en la mejoría de la gramática y vocabulario en su aprendizaje. Por lo expuesto aceptamos la primera hipótesis específica que establece que las estrategias de gamificación mejoran la gramática y vocabulario de manera significativa en la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los estudiantes universitarios, Cusco, 2022.

De acuerdo a Thornbury (2016), si se quiere desarrollar la habilidad oral en el idioma inglés el estudiante debe conocer sobre las estructuras gramaticales además de tener un vocabulario correcto para comunicarse en el idioma.

Álvarez (2021), entre las conclusiones de su trabajo de investigación indica que la gamificación es una alternativa relativamente nueva para la enseñanza y aprendizaje del inglés del estudiante como una estrategia para la adquisición de vocabulario en el desarrollo de su habilidad oral incentivando el aprendizaje de forma dinámica. Por lo tanto, las dimensiones dinámicas de las estrategias de gamificación juegan un rol muy importante en cuanto a las emociones de los estudiantes como son la curiosidad y la competitividad se manifiestan al participar en una actividad, las relaciones entre los estudiantes participantes son más fuertes y las progresiones que los estudiantes desarrollan al adquirir vocabulario hace que el estudiante se dé cuenta de su mejoría.

Así también, Avalos (2017), menciona que las actividades lúdicas promueven la adquisición de la gramática y el vocabulario. Esto debido a que las dimensiones dinámicas, mecánicas y componentes de las estrategias de gamificación ayudan a que los estudiantes pongan en práctica la gramática y el vocabulario al entablar relaciones de colaboración con sus equipos de trabajo desarrollando desafíos y misiones lo cual a la vez produce una retroalimentación y de esta manera mejora las dimensiones de gramática y vocabulario en el aprendizaje del inglés.

En lo que respecta al segundo objetivo, de acuerdo a los resultados descriptivos se observa que la pronunciación con relación a las estrategias de gamificación evidencia una mejoría significativa debido a que en el postest del grupo control un 29% de 31 estudiantes indican que están muy de acuerdo con la mejoría del inglés a través de estrategias de gamificación, mientras que el 59.4% de 32 estudiantes del grupo experimental están Muy de acuerdo con la mejoría de la pronunciación en el desarrollo de su habilidad oral por la aplicación de estrategias de gamificación. Por tanto, aceptamos la segunda hipótesis específica que establece que las estrategias de gamificación mejoran la pronunciación de manera

significativa en la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los estudiantes universitarios, Cusco, 2022.

Small (2018), concluyo entre sus resultados que las estrategias de gamificación de carácter participativo mejoran de manera significativa la pronunciación y producción oral en el idioma inglés. Lo cual se relaciona con las dimensiones mecánicas de las estrategias de gamificación por el indicador de colaboración de los estudiantes participantes y con las dimensiones componentes por el indicador equipos en la formación de estos para el logro de sus actividades.

Igualmente, Jiménez y Gómez (2019), manifiestan que la gamificación fortalece los niveles de la competencia gramatical en lo que respecta a pronunciación ya que los estudiantes al participar en las misiones se vieron en la necesidad de pronunciar bien las palabras al momento de participar y poder ganar la misión. Esto desatancando la importancia de las dimensiones componentes de las estrategias de gamificación en cuanto a misiones y recompensas se refiere.

En cuanto al tercer objetivo, por los resultados descriptivos observamos que la dimensión fluidez con relación a las estrategias de gamificación se observa una mejoría significativa ya que en el postest del grupo control conformado por 31 estudiantes solo el 9.7% está Muy de acuerdo con la aplicación de las estrategias de gamificación para mejorar la fluidez mientras que el grupo experimental conformado por 32 estudiantes el 31.3% está Muy de acuerdo con la aplicación de estrategias de gamificación para mejorar la fluidez en el desarrollo de la habilidad oral. Es así que aceptamos la tercera hipótesis específica que establece que las estrategias de gamificación mejoran la fluidez de manera significativa en la habilidad oral en el aprendizaje del inglés de los estudiantes universitarios, Cusco, 2022.

Jiménez y Gómez (2019), concluyen que la gamificación fortalece la fluidez en la habilidad oral en el aprendizaje del inglés mediante el diseño de espacios interactivos y comunicativos lo cual favorece al intercambio de ideas y opiniones entre los estudiantes. De esta manera podemos inferir que las dimensiones dinámicas, mecánicas y componentes de las estrategias de gamificación influyen

en la mejoría de la fluidez de los estudiantes debido a que los indicadores de cada una de estas dimensiones se ponen en práctica en las diferentes actividades desarrolladas para mejorar la fluidez.

Finalmente en cuanto al cuarto objetivo del trabajo, los resultados descriptivos nos demuestran que 31 estudiantes del grupo control que representa el 51.60% señalan que están Muy de acuerdo con la aplicación de estrategias de gamificación para mejorar su comunicación interactiva en lo que respecta a la habilidad oral en el aprendizaje del inglés; y 32 estudiantes del grupo experimental que representa un 71.90% manifiestan que están Muy de acuerdo con las estrategias de gamificación en la mejora la comunicación interactiva en su aprendizaje. Por todo esto aceptamos la cuarta hipótesis específica que establece que las estrategias de gamificación mejoran la comunicación interactiva de manera significativa en la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los estudiantes universitarios, Cusco, 2022.

Es así que de acuerdo a Montoya (2021), las estrategias de enseñanza del idioma inglés basadas en modelos lúdicos permiten que los estudiantes mejoren su comunicación interactiva no solo durante las clases, pues gracias a las estrategias de carácter lúdico se encuentran dispuestos y entusiasmados para comunicarse con sus compañeros de manera interactiva. Lo cual destaca las dimensiones dinámicas, mecánicas y componentes de las estrategias, pues en cuanto a los indicadores de las dimensiones dinámicas los estudiantes reflejan sus emociones, entablado relaciones entre compañeros con el fin de lograr las progresiones de aprendizaje los cuales son modelos educativos acerca de cómo se espera que evolucione las ideas y las diferentes formas de pensar de los estudiantes en cuanto a un concepto o tema determinado de acuerdo a lo que van aprendiendo.

En lo referente a las dimensiones mecánicas y componentes los indicadores de estas dimensiones ayudan a mejorar el trabajo de cooperación y colaboración en equipos desarrollando diferentes desafíos y misiones con el objetivo de lograr un aprendizaje significativo gracias a la retroalimentación obtenida por medio de las diferentes actividades realizadas en base a las estrategias de gamificación.

Por otro lado, Chiunti De los Santos (2021), de acuerdo a su trabajo de investigación indica que la gamificación motiva a los estudiantes a poner en práctica lo aprendido desarrollando su competencia comunicativa de mejor manera, logrando interactuar activamente lo cual se convierte en una herramienta práctica para su futuro y su inserción en el mundo profesional. Esto nos indica que las estrategias de gamificación son herramientas útiles que nos ayudan a mejorar la habilidad oral de manera significativa puesto que tanto las dimensiones de las estrategias de gamificación se relacionan con las dimensiones de la habilidad oral mejorando de manera positiva la comunicación interactiva de los estudiantes en su aprendizaje.

Dalmases (2017), gracias al uso de las estrategias de gamificación el aprendizaje se ha logrado con éxito, los alumnos han participado más, se han esforzado prestando más atención y concentración valorando positivamente la formación de equipos y el aprendizaje cooperativo.

Podemos decir que los estudiantes han valorado de manera positiva las sesiones realizadas mediante las estrategias de gamificación, la experiencia tanto para los estudiantes como para la investigadora ha sido gratificante, ya que los estudiantes han sido participes activos de su aprendizaje lo cual se llevó a cabo de una manera más dinámica, participativa y han sido los mismos estudiantes quienes han dado constancia del mejoramiento en el aprendizaje del idioma inglés principalmente en lo que se refiere a la habilidad oral.

VI. CONCLUSIONES

La aplicación de las estrategias de gamificación del presente estudio permitió determinar las conclusiones siguientes:

Primera: Se ha determinado que las estrategias de gamificación aplicadas durante las sesiones de clase posibilitan el fortalecimiento de la habilidad oral en el aprendizaje del inglés, donde las diferentes actividades realizadas se basaron en elementos dinámicos, mecánicos y componentes del juego para mejorar el aprendizaje del idioma inglés.

Segunda: Se ha determinado que las estrategias de gamificación benefician positivamente los diferentes niveles de las estructuras gramaticales, así como el incremento en la adquisición del vocabulario; ya que los estudiantes debían participar con sus argumentos en las diferentes actividades usando diferentes tiempos gramaticales y vocabulario adecuado al contexto.

Tercera: Se ha determinado que las estrategias de gamificación fortalecen la pronunciación en el desarrollo de la habilidad oral en el aprendizaje del inglés, puesto que los estudiantes al participar en las diferentes actividades tuvieron en cuenta que una buena entonación y acentuación mejoran significativamente la pronunciación para poder comunicarse de mejor manera.

Cuarta: Se ha determinado que la aplicación de las estrategias de gamificación mejoró de manera significativa la fluidez en la habilidad oral en el aprendizaje del inglés, debido a que los alumnos incrementaron su participación en la exposición de discursos de manera organizada y coherente logrando una comunicación más fácil y de manera espontánea.

Quinta: Se ha determinado que las actividades mediante las estrategias de gamificación posibilitaron el mejoramiento de la comunicación interactiva en la habilidad oral de los estudiantes en el aprendizaje del inglés, dado que los

estudiantes participaron de manera activa, interrelacionando de manera natural al entablar comunicación con sus equipos de trabajo respondiendo y haciendo preguntas.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: Se recomienda que la coordinadora académica, el coordinador del área de inglés y los profesores del idioma inglés de una universidad del Cusco tengan en cuenta la aplicación de estrategias de gamificación en el desarrollo de sus sesiones de clase para mejorar la habilidad oral de los estudiantes en el aprendizaje del idioma.

Segunda: Se recomienda que los docentes del área de inglés realicen sus actividades conjuntamente con los alumnos puesto que la aplicación de estrategias de gamificación requiere de dinámicas de cooperación, competición y retroalimentación a partir de misiones, desafíos y por lo tanto reglas específicas de competitividad, colaboración y cooperación donde tanto los estudiantes como el docente necesitan una participación activa.

Tercera: Se recomienda que los docentes de inglés presten mayor atención al evaluar la habilidad oral de los estudiantes, porque un gran porcentaje de los estudiantes no pueden aún comunicarse de manera adecuada usando el idioma, por falta de práctica de las estructuras gramaticales, falta de vocabulario, fluidez, buena pronunciación y sobre todo una comunicación interactiva haciendo uso del idioma adquirido.

Cuarta: Se recomienda que los docentes del área de inglés sean capacitados en estrategias de gamificación para mejorar las demás habilidades requeridas para el aprendizaje de un idioma como son escritura, lectura y la habilidad auditiva, todo lo cual generará una enseñanza y aprendizaje más significativo.

Quinta: Se recomienda que las diferentes actividades realizadas en clase en cuanto a la habilidad oral los docentes consideren las estrategias de gamificación en el desarrollo de cada indicador de la expresión oral para lograr que los estudiantes puedan mejorar e incrementar su participación oral en clase.

REFERENCIAS

- Ahluwalia, G. (2019). *Incorporating communicative tasks in grammar teaching: a need of the hour*. *Language in India*, 19(2), 160-171.
<http://languageinindia.com/feb2019/gurleencommunicativetasksgrammarlearningfinal.pdf>
- Alcívar Solórzano, D. M., Giler Alcívar, M. F., González Giler, B. M., & Lara Alcívar D. K. (2021) *La Gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del Idioma inglés*. <http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es>
- Almache Granda, G. K., Mora Aristega, J. E., García León, E. P., & Cifuentes Rojas, M. T. (2020). *Gamifying formative assessment to improve speaking accuracy and motivation in EFL learners*. *Journal of Science and Research*, 5(CININGEC),562-577.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7719468>
- Álvarez Contreras, M. Amparo (2021) *La gamificación como estrategia pedagógica en la adquisición de vocabulario en inglés para estudiantes de grado decimo*. Universidad de Santander.
- Ardila, J. (2019). *Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior*. *Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12(24), 71-84.
<https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.stge>
- Arias, F. (2006). *El proyecto de Investigación*. Introducción a la metodología científica. Caracas, Editorial Episteme.
- Avalos, R. (2017). *Enfoque comunicativo en el rendimiento académico en inglés y habilidades del aprendizaje de la Universidad San Martín de Porres, 2017* [Tesis doctoral]. Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.
- Beltrán, J. (2017). *E-learning y gamificación como apoyo al aprendizaje de programación*. [Tesis Doctoral]. España: Universidad de Extremadura.

- Bohórquez, M. & Rincón, Y. (2018). *La expresión oral: Estrategias pedagógicas para su fortalecimiento*.
https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/2345/1/TGT_995.pdf
- British Council Educational Intelligence (mayo 2015). *Inglés en el Perú, un análisis de la política, las percepciones y los factores de influencia*.
<https://ei.britishcouncil.org>.
- Bruner, J. (1989): *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid. Alianza Editorial.
- Bruner, J. S. (1961). *The act of discovery*. Harvard Educational Review, (4), 21-32.
- Cahuas Párraga, Jessica (2020) *Actividades comunicativas para la mejora de la expresión oral del inglés en estudiantes del programa de idiomas de la Escuela de Administración de Negocios Globales. Universidad Ricardo Palma escuela de posgrado*. DOI: <http://dx.doi.org/10.17162/au.v7i2.166>
- Campbell, D. T. & Stanley, J. C. (1996) *Diseños experimentales y cuasiexperimentales en la investigación social*. Amorrortu editores Buenos Aires.
- Campoverde Castillo, A. C., Zambrano Mendoza, Y. Y. & Foorotan Solano de la Sala, T. S. (2019) *Los distintos enfoques en la enseñanza de inglés como lengua extranjera aplicados en la Unidad Educativa Eugenio Espejo y Franquicia Internacional Wall Street English-Loja*. Pol. Con. (Edición núm. 30) Vol. 4, No 2 febrero 2019, pp. 233-243 ISSN: 2550 - 682X DOI: 10.23857/pc.v4i2.903
- Cano de la-Cruz, Y., Aguiar Monar, J. C., & Mendoza Román, M. C. (2019). *Active methodologies: a necessity in the educational unit Kingdom of England*. Revista Educación, 43(2), 17. <https://doi.org/10.15517/revedu.v43i2.29094>
- Cepeda Ramírez, M. (2017). *El juego como estrategia lúdica de aprendizaje*. Revista Magisterio <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>

- Chaves Yuste, B. (2019). *Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras*. *ReiDoCrea*, 8, 422-430.
<http://hdl.handle.net/10481/58021>
- Chiunti De Los Santos, Mauricio (2021) *Gamificación para el desarrollo de competencia comunicativa en una segunda lengua (ingles) en estudiantes de medicina de la Universidad Autónoma de Tlaxcala*.
<https://hdl.handle.net/20.500.12371/11985>
- Chomsky, N. (1960). *Syntactic structures hague*. *MontonDik*. S. C. 1978. Functional grammar. Amsterdam. North Holland.
- Contreras Espinosa, R. S., & Eguía, J. L. (2017). *Experiencias de gamificación en aulas*. Barcelona. España: Instituto de la Comunicación, Universidad Autónoma de Barcelona.
- Cordero B., Damaris & Núñez A., Martin (2018) *El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE*. Escuela de Literatura y Ciencias del Lenguaje, Costa Rica.
- Cruz, Dalia (2020) *Expresión oral: una problemática por abordar*. Escuela de posgrado, Universidad Cesar Vallejo, Av. Larco 1770, Trujillo.
DOI: <https://doi.org/10.17268/sciendo.2020.035>
- Dalmases Muntané, Anna (2017) *Uso de la gamificación en la enseñanza de ELE*. Universidad de Alcalá, Servicios de Publicaciones. Alcalá de Henares. España Web: uah.es
- Díaz, Claudio, et al. (2019) *Promoción de la fluidez y precisión oral en inglés a través del role play*. Cuadernos de Investigación Educativa, vol. 10, núm. 1, pp. 43-62, Instituto de Educación Universidad ORT Uruguay
DOI: [10.18861/cied.2019.10.1.2880](https://doi.org/10.18861/cied.2019.10.1.2880)
- Eco tv Panamá (31 de julio 2018) *Tenemos que alcanzar una mejor cobertura en educación superior* [video de Ricardo Martínez] YouTube
<https://www.youtube.com/watch?v=8oynUz816gY>

- Fathurrochman, I. (2019) *The Middle East International Journal for Social Sciences. A progress in English aching approach: CLT to context approach (MEIJSS)*, 1(2), 54-58. <https://meijss.org/wp-content/uploads/2020/10/MEIJSS-54-58.pdf>
- Fernández, R. (2020). *Los idiomas más hablados en el mundo en 2020*. <https://es.statista.com/estadisticas/635631/los-idiomas-mas-hablados-en-el-mundo/>
- Ferro Quintanilla, D. R., Del Pozo Gamarra, E. G. & Saboya Ríos, N. (2017) *Programa “Oral expression in the classroom” para el desarrollo de la expresión y comprensión oral del idioma inglés*. Universidad Peruana Unión, Facultad de Ciencias Humanas y Educación, Escuela de Educación. *Revista de Investigación Apuntes Universitario* DOI: <http://dx.doi.org/10.17162/au.v7i2.166>
- Flores, M. (2004). *Implicaciones de los paradigmas de investigación en la práctica educativa*. *Revista Digital Universitaria*, 5 (1), 2-9.
- Gómez, J. F., Restrepo, J. E., & Fernández, E. P. (2020). *Estrategias comunicativas para enfrentar las dificultades al hablar en inglés en una universidad pública de Colombia*. *Signo y Pensamiento*, 39(77), 1-14. <http://dx.doi.org/10.ni44/Javeriana.syp39-76.eced>
- Gudiño Espinoza, Edwin Patricio (2017). *La dramatización en el desarrollo de la producción oral del idioma inglés*. Trabajo de investigación previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación. Mención Inglés. Carrera de Inglés. Quito: UCE. 109 p. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/13662>
- Hernández Sampieri, Roberto, Fernández Collado, Carlos & Baptista Lucio, Pilar (2015) *Metodología de la investigación*, Mc Graw Hill.
- Hernández, I. Monroy, A. & Jiménez, M. (2018) *Aprendizaje mediante juegos basados en principios de gamificación en instituciones de educación superior*. *Revista Información Tecnológica* Vol. 29(3), 237-248 <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642018000300237>

- Hervías, María Luisa & Romo, Verónica (2018), *Enfoque por competencias en educación superior: evaluación de la transferencia al aula de los y las docentes*, 16 Congreso Internacional sobre Enfoque Basado en Competencias CIEBC, Orlando, Corporación CIMTED, pp. 62-82.
- Instituto Cervantes. (2002) *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Centro virtual Cervantes. <http://cvc.cervantes.es/obref/marco/>
- Jiménez Velásquez, D. V. & Gómez Márquez, C. C. (2019) *Fortalecimiento de la fluidez en inglés como lengua extranjera por medio de la gamificación*. Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades e Idiomas. Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Libre, Bogotá D.C.
- Lendínez Monzó, Fátima(2018) *Gamificación del aula para la enseñanza de una lengua extranjera*. Universidad de Jaén. Filología Inglesa. <https://hdl.handle.net/10953.1/8521>
- Londoño Vásquez, L. M. & Rojas López, M. D. (2020) *De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado*. <https://orcid.org/0000-0002-5619-3935>
- López Rodríguez, Roselita Mily (2021) *Herramientas de gamificación y rendimiento académico en estudiantes de un centro de idiomas*. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/79217>
- Madero, F. A. (2018). *La habilidad de speaking en inglés, una propuesta lúdica para su desarrollo*. <http://hdl.handle.net/11371/2120>.
- McMillan, J. y Schumacher, S. (2007) *Investigación educativa*. Madrid: Pearson Educación.
- Mohamad. S., Sazali N. & Salled, M. (2018) *Gamification approach in education to increase learning engagement*. International Journal of Humanities. Arts and Social Sciences.

- Molina P., Atiénzar, O., & Aguilera, R. (2018) *Principales enfoques empleados en la enseñanza-aprendizaje del vocabulario en inglés con fines específicos*. Universidad y Sociedad.
- Montoya Muñoz, Gabriela Emma Edith, (2021) *Estrategias de enseñanza del idioma inglés basada en un modelo lúdico-comunicativo para la mejora de la integración oral*. Universidad Señor de Sipán Pimentel – Perú.
- Moreno, E., Perales, R., & Hidalgo, J. (2019). *Estudio cualitativo sobre el uso de la gamificación en la educación superior para promover la motivación en el alumnado*. Aula de Encuentro, doi: <https://doi.org/10.17561/ae.v21.n2.1>
- Padilla, M. (2019). *Didáctica de la especialidad de inglés*. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Palová, D. & Vejacka, M. (2020). *Gamification tools improving university students' involvement in the education process*. International Convention on Information, Communication and Electronic Technology. <https://doi.org/110.23919/MIPRO48935.2020.9245113>
- Peñafiel Rodríguez, Wilma Nelly (2021) *The complex approach of gamification strategies in higher education*. Escuela Militar de Ingeniería, Bolivia Revista Eduser Issn: 2412-2769 Universidad César Vallejo, Perú Facultad de Educación e Idiomas.
- Ramírez Cogollor, José Luis (2014) *Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional*. Madrid: SCLibro.
- Ramírez, J. & Solano, S. (2017). *ARprende: Una plataforma para realidad aumentada en educación superior*. Séptima Conferencia de directores de Tecnología de Información.
- <https://dspace.redclara.net/bitstream/10786/1286/1/126%20ARprende%20Una%20plataforma%20para%20realidad%20aumentada%20en%20Educaci%C3%B3n%20Superior.pdf>
- Rodríguez Peñuelas, M. A. (2010). *Métodos de investigación*. 1ra. Edición, México. Ed. Universidad Autónoma de Sinaloa.

- Rondal Guanotasig, María del Carmen (2017). *Aprendizaje colaborativo en el desarrollo de la producción oral del idioma inglés*. Trabajo de titulación previo a la obtención del Título de Magíster en Lingüística y Didáctica de la Enseñanza de Idiomas Extranjeros. Instituto Superior de Investigación y Posgrado. Quito. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/14403>
- Rosas, R, (2017) *Que es la gamificación, elementos y beneficios*. Rosana Rosas Marketing digital. <https://rosanarosas-com/que-es-gamificacion-como-funciona/>
- Ruiz de Zarobe, L. & Ruiz de Zarobe, Y. (2019). *Enseñar hoy una lengua extranjera* Ediciones Octaedro, S.L. C/ Bailén, 5 – 08010 Barcelona.
- Rincón Flores, E. (2020). *Gamificación en la educación superior*. En Universidad de Lima (Ed.), *Innovando la educación en tecnología*. Actas del II Congreso Internacional de Ingeniería de Sistemas (pp. 25-36), Lima, 5 y 6 de septiembre del 2019. Universidad de Lima, Fondo Editorial. <https://hdl.handle.net/20.500.12724/11150>
- Sabino, Carlos (1992) *El proceso de la investigación*. Ed. Panapo, Caracas, 216 págs. Publicado por Ed. Panamericana.
- Sagástegui Toribio, E. E., Vilca Aguilar, L. M., & González Castañeda, A. C. (2018). *Estrategias de enseñanza-aprendizaje para mejorar la producción oral en inglés de los estudiantes de la Escuela de Idiomas de la UCV2017*. UCV-Scientia, 10(1), 75–81. <https://revistas.ucv.edu.pe/index.php/ucv-scientia/article/view/1235>
- Sánchez Pacheco, C. L., García Balladares, E. S. & Ajila Méndez, I. A. (2020) *Pedagogical approach: gamification from a comparative perspective with learning theories*. Sociedad de Investigación Pedagógica Innovar–Ecuador DOI: <https://doi.org/10.33386/593dp.2020.4.202>
- Sánchez Pacheco, C.L. (2019) *Gamificación de la educación ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo?* Revista Internacional Docente 20. Tecnología Educativa.

- Sánchez Quishpe, María Belén (2018) *Gamificación: Una estrategia para la adquisición de vocabulario del idioma inglés nivel pre-intermedio*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato
- Sánchez, C. (2019). *Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana*. Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0, 7(2), 96-105. <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/16>
- Silva, M. (2019). *Willingness to communicate: The desire to speak in the English classroom*. Universidad de Nova.
- Silva, R. J. R. D., Rodrigues, R. G., & Leal, C. T. P. (2019). *Gamification in management education*. A Systematic Literature Review. BAR-Brazilian Administration Review, 16(2).
- Small Cynthia (2018) *Técnicas para mejorar pronunciación y producción oral en el idioma inglés en un grupo de estudiantes Gunas de la Universidad de Panamá*. Universidad Especializada de las Américas.
- Song, D., Ju, P. & Xu, H. (2017). *Engaged cohorts: Can gamification engage all college students in class?* Eurasia Journal of Mathematics Science and Technology Education, 13(7),3723-3734.
<https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00755a>
- Sprachcaffe. (2017). *¿Por qué estudiar inglés?* España. <https://www.sprachcaffe.com/espanol/porque-estudiar-ingles.htm>
- Tamayo, M. (1993) *Aprender a investigar: Módulo 2 La investigación*. Bogotá: Arfo Editores Ltda.
- Thornbury, S. (2006). *How to teach speaking*. Cambridge, The United Kingdom: Harlow. University of Cambridge Local Examinations Syndicate.
- Torres Toukoumidis, A., Romero Rodríguez, L. M., Pérez Rodríguez M. A. & Björk, S. (2022) *Modelo teórico integrado de gamificación en ambientes E-Learning*. <http://dx.doi.org/10.5209/RCED.52117>
- Torres Toukoumidis, A & Romero Rodríguez, L. M. (2018) *Gamificación en los docentes de educación superior del Ecuador*. En gamificación en

Iberoamérica. Experiencias desde la comunicación y la educación Abya Yala.

Valencia Silva, D. F. & Velásquez Montenegro, D. J. (2021) *La gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer el proceso de aprendizaje de vocabulario en inglés en estudiantes de segundo grado de un colegio público de Bogotá*. Universidad Libre Facultad Ciencias de la Educación Programa Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades e Idiomas Bogotá.

Varitsara, B. (2019). *The effects of gamified flipped classroom application on learning english vocabulary for Thai university students in EFL context*. <http://203.158.7.72:8080/jspui/bitstream/123456789/8421/2/Fulltext.pdf>

Werbach, Kevin & Dan Hunter. (2012) *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Harrisburg: Wharton Digital Press.

Zichermann, G. & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. Cambridge, MA: O'Reilly Media.

Zumaran Alayo, Olga, (2017) *Metodología de la investigación científica*. Universidad César Vallejo.

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

Título: Estrategias de gamificación para mejorar la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los estudiantes universitarios, Cusco, 2022							
Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
Problema General:	Objetivo general:	Hipótesis general:	Variable Independiente: Estrategias de gamificación				
¿En qué medida las estrategias de gamificación mejoran la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los estudiantes universitarios, Cusco, 2022?	Determinar en qué medida las estrategias de gamificación mejoran la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los estudiantes, universitarios, Cusco, 2022.	La aplicación de las estrategias de gamificación en el aprendizaje del idioma inglés mejora de manera significativa la habilidad oral, porque generan la participación activa del estudiante de manera innovadora y creativa logrando que los alumnos se enfrenten a los desafíos que implica el poner en práctica el idioma adquirido.	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Niveles o rangos
			1. Dinámicas	- Emociones - Relaciones - Progresiones	1, 2 3, 4 5, 6	Muy en desacuerdo En desacuerdo	1 2
			2. Mecánicas	- Colaboración - Retroalimentación - Desafíos	7, 8 9, 10 11, 12	Indiferente De acuerdo Muy de acuerdo	3 4 5
			3. Componentes	- Equipos - Misiones - Recompensas	13, 14 15, 16 17, 18		
Problemas Específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Variable Dependiente: Habilidad oral				
¿En qué medida las estrategias de gamificación mejoran la gramática y el vocabulario en la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los estudiantes, universitarios, Cusco, 2022?	Determinar en qué medida las estrategias de gamificación mejoran la gramática y el vocabulario en la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los estudiantes, universitarios, Cusco, 2022.	Las estrategias de gamificación mejoran la gramática y el vocabulario de manera significativa en la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los estudiantes, universitarios, Cusco, 2022.	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Niveles o rangos
			1. Gramática y vocabulario	-Uso de estructuras gramaticales - Vocabulario variado	3, 4 1, 2, 5	Muy en desacuerdo En desacuerdo Indiferente De acuerdo Muy de acuerdo	1 2 3 4 5

¿En qué medida las estrategias de gamificación mejoran la pronunciación en la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los estudiantes, universitarios, Cusco, 2022?	Determinar en qué medida las estrategias de gamificación mejora la pronunciación en la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los estudiantes, universitarios, Cusco, 2022.	Las estrategias de gamificación mejoran la pronunciación de manera significativa en la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los estudiantes, universitarios, Cusco, 2022.	2. Pronunciación	<ul style="list-style-type: none"> - Entonación - Acentuación 	6, 8, 9, 10, 7		
¿En qué medida las estrategias de gamificación mejoran la fluidez en la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los estudiantes, universitarios, Cusco, 2022?	Determinar en qué medida las estrategias de gamificación mejoran la fluidez en la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los estudiantes, universitarios, Cusco, 2022.	Las estrategias de gamificación mejoran la fluidez de manera significativa en la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los estudiantes, universitarios, Cusco, 2022.	3. Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> -Comunicación fácil y espontánea. - Discurso organizado y coherente. 	11, 12, 13, 14, 15		
¿En qué medida las estrategias de gamificación mejoran la comunicación interactiva en la habilidad oral en el aprendizaje de inglés en los estudiantes, universitarios, Cusco, ¿2022?	Determinar en qué medida las estrategias de gamificación mejoran la comunicación interactiva en la habilidad oral en el aprendizaje de inglés en los estudiantes, universitarios, Cusco, 2022.	Las estrategias de gamificación mejoran la comunicación interactiva de manera significativa en la habilidad oral en el aprendizaje del inglés en los estudiantes, universitarios, Cusco, 2022.	4. Comunicación interactiva	<ul style="list-style-type: none"> - Interrelación con naturalidad - Implica al oyente con preguntas y respuestas 	16, 17, 18, 19, 20		
Diseño de investigación:		Población y Muestra:		Técnicas e instrumentos:		Método de análisis de datos:	
Enfoque: Cuantitativo Tipo: Aplicada Método: Hipotético deductivo Diseño: Cuasi experimental		Población: 63 estudiantes del nivel pre intermedio del idioma inglés de un instituto de idiomas de una universidad del Cusco Muestra: 31 estudiantes del nivel pre intermedio I como grupo control y 32 estudiantes del nivel pre intermedio II como grupo experimental.		Técnicas: Observación Instrumentos: Cuestionarios		<p>Descriptiva: Se aplicará la estadística descriptiva para realizar el análisis de datos a través de tablas de frecuencia y gráficos estadísticos sobre las pruebas pro test y post test tanto en el grupo de control como en el experimental, los cuales se analizarán de manera comparativa los resultados por medio de tablas de frecuencia, así como de gráficos estadísticos.</p> <p>Inferencial: Se aplicará la estadística inferencial para contraste de normalidad a través de una prueba no paramétrica de Shapiro – Wilks y/o de U Mann Whitney para el contraste de hipótesis estadística de significancia para la diferencia de grupos.</p>	

Anexo 2. Operacionalización de variables

Variable 1: Estrategias de gamificación						
Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Instrumento
Gamificar es aplicar estrategias, pensamientos y mecánicas de juegos en contextos diferentes a los juegos con el objetivo de que las personas adopten comportamientos requeridos. (Ramírez 2014). Pág.27.	La gamificación en la enseñanza del inglés, estimula una participación activa de los alumnos en el desarrollo autónomo de su aprendizaje, ayuda a incentivar la comunicación y el trabajo colaborativo y cooperativo en ambientes de confianza. (Chaves 2019). Pág.409. Se medirá mediante una escala Likert con 18 ítems.	- Dinámicas	- Emociones - Relaciones - Progresiones	1, 2 3, 4 5, 6	Escala: Ordinal	Cuestionario de preguntas
		- Mecánicas	- Colaboración - Retroalimentación - Desafíos	7, 8 9, 10 11, 12	Nivel: Politómica	
		- Componentes	- Equipos - Misiones - Recompensas	13, 14 15, 16 17, 18	Escala Likert (1) Muy en desacuerdo (2) En desacuerdo (3) Indiferente (4) De acuerdo (5) Muy de acuerdo	
Variable 2: Habilidad oral						
Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Instrumento
La habilidad oral es la capacidad que la persona desarrolla para comunicarse con claridad, fluidez, coherencia y persuasión; usando de manera adecuada y pertinente los diferentes recursos verbales y no verbales. (Flores 2004). Pág. 10.	La habilidad oral se relaciona con la producción del discurso, y una de las mayores dificultades para desarrollar esta habilidad en una lengua extranjera se debe a la poca seguridad de los alumnos al usar las diferentes estructuras gramaticales y al vocabulario, quienes además poseen escaso conocimiento de las estrategias interactivas lo que provoca bajo nivel de fluidez al comunicarse. (Thornbury 2005). Pág. 28. Se medirá mediante una escala Likert con 20 ítems.	- Gramática y vocabulario	- Uso de estructuras gramaticales - Vocabulario variado	3, 4 1, 2, 5	Escala: Ordinal	Cuestionario de preguntas
		- Pronunciación	- Entonación - Acentuación	6, 8, 9, 10 7	Nivel: Politómica	
		- Fluidez	- Comunicación fácil y espontánea - Discurso organizado y coherente	11, 12, 13, 14 15	Escala Likert (1) Muy en desacuerdo (2) En desacuerdo (3) Indiferente (4) De acuerdo (5) Muy de acuerdo	
		- Comunicación interactiva	- Interrelación con naturalidad - Implica al oyente con preguntas y respuestas	16, 17, 18, 19, 20		

Anexo 3. Instrumentos de recolección de datos

UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

ESCUELA DE POST GRADO

MAESTRIA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

Variable: Estrategias de Gamificación

Estimado (a) participante:

El presente cuestionario responde a un trabajo de investigación dirigido al estudio de las estrategias de gamificación para mejorar la habilidad oral. Lea cada oración cuidadosamente y elija la respuesta que usted considere apropiada de acuerdo a la siguiente escala:

(1) Muy en desacuerdo	(2) En desacuerdo	(3) Indiferente	(4) De acuerdo	(5) Muy de acuerdo
-----------------------	-------------------	-----------------	----------------	--------------------

Dimensión 01: Dinámicas		1	2	3	4	5
1	Considero que las diferentes estrategias de gamificación estimulan mi participación oral para comunicarme mejor en el idioma inglés.					
2	Las actividades que incluyen juegos me motivan a seguir aprendiendo el idioma inglés.					
3	Me gusta participar activamente en juegos grupales, en parejas o en pequeños grupos cuando aprendo el idioma inglés.					
4	Las diferentes actividades lúdicas utilizadas por el profesor mejoro la interacción oral en el aula.					
5	Hubo cambios significativos en las diferentes actividades orales desarrolladas por el profesor en comparación con otras sesiones de clase.					
6	Mis habilidades orales en el aprendizaje del inglés han mejorado con las estrategias de gamificación.					

Dimensión 02: Mecánicas						
7	El trabajo colaborativo incentiva la producción oral en el aula.					
8	Las estrategias de gamificación fomentan la participación colaborativa en clase.					
9	Las estrategias de gamificación brindan retroalimentación continua.					
10	La flexibilidad y la retroalimentación obtenida en clases mediante las estrategias de gamificación me permiten desarrollar de mejor manera mis habilidades orales.					
11	Los juegos competitivos exigen desafíos en la adquisición del vocabulario en el aprendizaje del inglés.					
12	Las estrategias de gamificación usadas en clase me permiten superar los retos orales al aprender el idioma inglés.					
Dimensión 03: Componentes						
13	Las actividades de gamificación realizadas en equipo promueven el uso de estructuras gramaticales para la mejora de mi oralidad.					
14	El trabajo en equipo permite conocer y usar expresiones idiomáticas en inglés.					
15	Las actividades de gamificación se desarrollan de acuerdo a las misiones previamente establecidas.					
16	El logro de las tareas asignadas mediante las estrategias de gamificación ayuda a nivelar la producción oral del equipo.					
17	Las estrategias de gamificación deberían incluir premios, puntos y recompensas por las actividades realizadas en equipo.					
18	Considero las recompensas adecuadas para aumentar la participación oral al aprender el idioma inglés.					

UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO
ESCUELA DE POST GRADO
MAESTRIA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

Variable: Habilidad oral

Estimado (a) participante:

El presente cuestionario responde a un trabajo de investigación dirigido al estudio de la habilidad oral. Lea cada oración cuidadosamente y elija la respuesta que usted considere apropiada de acuerdo a la siguiente escala:

(1) Muy en desacuerdo	(2) En desacuerdo	(3) Indiferente	(4) De acuerdo	(5) Muy de acuerdo
-----------------------	-------------------	-----------------	----------------	--------------------

Dimensión 01: Gramática y vocabulario		1	2	3	4	5
1	Las estrategias de gamificación me ayudaron incrementar mi vocabulario permitiéndome comunicarme de mejor manera en el idioma inglés.					
2	Las diferentes actividades desarrolladas en clase me ayudaron a adquirir y aprender nuevas expresiones.					
3	Hago uso de las estructuras gramaticales de forma adecuada de acuerdo a las diferentes actividades practicadas en clase.					
4	Las estrategias de gamificación me permiten elaborar estructuras gramaticales más complejas para comunicarme oralmente.					
5	Las actividades desarrolladas en clase me ayudaron a practicar expresiones propias del idioma inglés en diferentes situaciones.					
Dimensión 02: Pronunciación						
6	Mi pronunciación y entonación mejoran con las diferentes actividades realizadas en clase					
7	Mi acentuación es adecuada por las estrategias de gamificación desarrolladas en clase					
8	Las actividades realizadas en clase mejoraron la pronunciación y lograron una comunicación significativa en clase					

9	Las actividades practicadas en clase incluyen contenidos sobre pronunciación					
10	La entonación de las frases es más articuladas y mejor pronunciadas gracias a las estrategias de gamificación					
Dimensión 03: Fluidez						
11	Me comunico en inglés de forma precisa y fluida en todos los momentos que me toca participar con mi equipo.					
12	Las estrategias de gamificación ayudan a desarrollar la fluidez en mi participación oral					
13	Después de las actividades realizadas en clase mis diálogos se desarrollaron de manera más fluida					
14	Las actividades de gamificación me permiten mantener el ritmo de fluidez al comunicarme.					
15	Mi participación oral se da con buen ritmo en la organización de ideas al desarrollar las actividades de gamificación					
Dimensión 04: Comunicación interactiva						
16	Creo que puedo mejorar mi nivel de habilidad oral mediante una enseñanza dinámica y lúdica					
17	Mantener conversaciones en clase adoptando diferentes roles y situaciones ha mejorado mi habilidad oral.					
18	Las actividades de gamificación desarrolladas en clase implican tener comunicación interactiva en clases					
19	Mediante las estrategias de gamificación desarrolladas en clase se conversa con mayor facilidad, colaborando con los interlocutores					
20	Las estrategias de gamificación nos ayudan a compartir opiniones, intercambiar información y participar en actividades cooperativas					

Anexo 4. CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Estrategias de gamificación

Nº	DIMENSIONES / Ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 Dinámicas							
1	Emociones / Ítems 1 - 2	X		X		X		
2	Relaciones / Ítems 3 - 4	X		X		X		
3	Progresiones / Ítems 5 - 6	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2 Mecánicas							
4	Colaboración/ Ítems 7- 8	X		X		X		
5	Retroalimentación / Ítems 9- 10	X		X		X		
6	Desafíos / Ítems 11 - 12	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3 Componentes							
7	Equipos/ Ítems 13 - 14	X		X		X		
8	Misiones/ Ítems 15 - 16	X		X		X		
9	Recompensa / Ítems 17 - 18	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Ninguna

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x] No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: Victoria Yolanda Lizárraga Concha

DNI: 25002492

Especialidad del validador: Magister en la Administración de la Educación

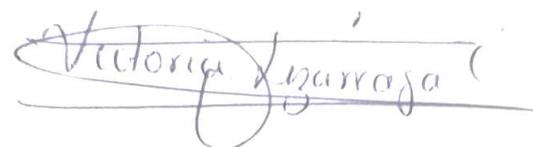
13 de mayo del 2022

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Estrategias de gamificación

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 Dinámicas							
1	Emociones / Ítems 1 - 2	X		X		X		
2	Relaciones / Ítems 3 - 4	X		X		X		
3	Progresiones / Ítems 5 - 6	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2 Mecánicas	Si	No	Si	No	Si	No	
4	Colaboración/ Ítems 7- 8	X		X		X		
5	Retroalimentación / Ítems 9- 10	X		X		X		
6	Desafíos / Ítems 11 - 12	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3 Componentes	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Equipos/ Ítems 13 - 14	X		X		X		
8	Misiones/ Ítems 15 - 16	X		X		X		
9	Recompensa / Ítems 17 - 18	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Ninguna

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x] No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: Robert Martin Manya Checori **DNI: 25001790**

Especialidad del validador: Magister en Enseñanza del inglés como lengua extranjera

16 de mayo del 2022

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

-----  -----

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Estrategias de gamificación

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 Dinámicas							
1	Emociones / Ítems 1 - 2	X		X		X		
2	Relaciones / Ítems 3 - 4	X		X		X		
3	Progresiones / Ítems 5 - 6	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2 Mecánicas	Si	No	Si	No	Si	No	
4	Colaboración/ Ítems 7- 8	X		X		X		
5	Retroalimentación / Ítems 9- 10	X		X		X		
6	Desafíos / Ítems 11 - 12	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3 Componentes	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Equipos/ Ítems 13 - 14	X		X		X		
8	Misiones/ Ítems 15 - 16	X		X		X		
9	Recompensa / Ítems 17 - 18	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Ninguna

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x] No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Dra.: Magaly Lourdes Puma Zamalloa **DNI: 40110924**

Especialidad del validador: Doctora en Gestión y ciencias de la educación

16 de mayo del 2022

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Lourdes Magaly Zamalloa Puma

DNI 40110924

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Habilidad oral

Nº	DIMENSIONES / Ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 Gramática y vocabulario							
1	Uso de estructuras gramaticales / Ítems 3 - 4	X		X		X		
2	Vocabulario variado / Ítems 1 - 2 - 5	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2 Pronunciación	Si	No	Si	No	Si	No	
3	Entonación / Ítems 6- 8- 9- 10	X		X		X		
4	Acentuación / Ítems 7	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3 Fluidez	Si	No	Si	No	Si	No	
5	Comunicación fácil y espontánea/ Ítems 11 – 12- 13- 14	X		X		X		
6	Discurso organizado y coherente/ Ítems 15	X		X		X		
	DIMENSION 4 Comunicación Interactiva	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Interrelación con naturalidad/ Ítems 16- 17	X		X		X		
8	Implica al oyente con preguntas y respuestas/ Ítems 18- 19- 20	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Ninguna

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x] No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: Victoria Yolanda Lizárraga Concha **DNI: 25002492**

Especialidad del validador: Magister en la Administración de la Educación

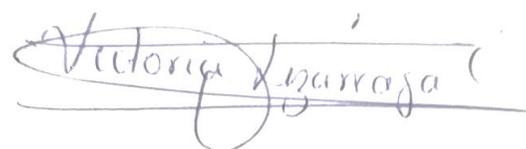
13 de mayo del 2022

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Habilidad oral

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 Gramática y vocabulario							
1	Uso de estructuras gramaticales / Ítems 3 - 4	X		X		X		
2	Vocabulario variado / Ítems 1 - 2 - 5	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2 Pronunciación	Si	No	Si	No	Si	No	
3	Entonación / Ítems 6- 8- 9- 10	X		X		X		
4	Acentuación / Ítems 7	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3 Fluidez	Si	No	Si	No	Si	No	
5	Comunicación fácil y espontánea/ Ítems 11 – 12- 13- 14	X		X		X		
6	Discurso organizado y coherente/ Ítems 15	X		X		X		
	DIMENSION 4 Comunicación Interactiva	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Interrelación con naturalidad/ Ítems 16- 17	X		X		X		
8	Implica al oyente con preguntas y respuestas/ Ítems 18- 19- 20	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Ninguna

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x] No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: Robert Martin Manya Checori DNI: 25001790

Especialidad del validador: Magister en Enseñanza del inglés como lengua extranjera

16 de mayo del 2022

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: Habilidad oral

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 Gramática y vocabulario							
1	Uso de estructuras gramaticales / Ítems 3 - 4	X		X		X		
2	Vocabulario variado / Ítems 1 - 2 - 5	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2 Pronunciación	Si	No	Si	No	Si	No	
3	Entonación / Ítems 6- 8- 9- 10	X		X		X		
4	Acentuación / Ítems 7	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3 Fluidez	Si	No	Si	No	Si	No	
5	Comunicación fácil y espontánea/ Ítems 11 – 12- 13- 14	X		X		X		
6	Discurso organizado y coherente/ Ítems 15	X		X		X		
	DIMENSION 4 Comunicación Interactiva	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Interrelación con naturalidad/ Ítems 16- 17	X		X		X		
8	Implica al oyente con preguntas y respuestas/ Ítems 18- 19- 20	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Ninguna

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x] No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Dra.: Magaly Lourdes Puma Zamalloa

DNI: 40110924

Especialidad del validador: Doctora en Gestión y ciencias de la educación

16 de mayo del 2022

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Lourdes Magaly Zamalloa Puma

DNI 40110924

Anexo 5. Carta de aceptación



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

INSTITUTO DE IDIOMAS

Ciudad Universitaria – Perayoc – Av. La Cultura N° 733 Teléfono 232398 – Anexo 1720

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

Cusco, 24 de mayo de 2022.

OFICIO N° 556-VIRTUAL-2022-IID-UNSAAC.

ASUNTO : Señora:
Milagros SALAS LINARES,
AUTORIZA REALIZAR TRABAJO DE
INVESTIGACION-TESIS.
REF : CARTA P 0301-2022-UCV-EPG-SP

Es grato dirigirme a usted, en atención al documento de la referencia y manifestarle que la Dirección del Instituto de Idiomas de la UNSAAC, autoriza a su persona realizar el trabajo de investigación de la maestría en Docencia Universitaria de la Universidad Cesar Vallejo. Proyecto de tesis titulado “Estrategias de gamificación para mejorar la habilidad oral en el aprendizaje del inglés, cusco,2022”

Asimismo, indicar que para dicho trabajo debe contactar con los coordinadores de los idiomas que dictan en el Instituto, quienes le brindaran las facilidades del caso.

Sin otro en particular, le expreso mi saludo.

Atentamente,



Firmado digitalmente por:
BENAVENTE GARCIA Meria
Del Píar FAU 20172474501
soft
Motivo: En señal de
conformidad
Fecha: 25/05/2022 08:59:29-0500