

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
ESCUELA DE POSGRADO
EDUCACIÓN: MENCIÓN EN INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN
PEDAGÓGICA



QUIZZ EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DE LA
UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN DE TACNA,
2021

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: EDUCACIÓN DE CALIDAD E
INVESTIGACIÓN DEL APRENDIZAJE

TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN:
MENCIÓN EN INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

TESISTA: LAURA DE LA CRUZ KEVIN MARIO

ASESORA: DRA. TOLENTINO COTRINA MELINA PENELOPE

HUÁNUCO – PERÚ

2022

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación a mi familia, por el inmenso sacrificio y esfuerzo realizado por verme realizado personal, y el apoyo constante en cada paso y decisión que realizo.

LAURA DE LA CRUZ, Kevin Mario

AGRADECIMIENTOS

A Dios todo poderoso, por acompañarme todos los días de mi vida y haber permitido que haya terminado este trabajo, a mi estimada asesora Dra. Melina Tolentino por su acompañamiento y confianza en mi persona. Gracias estimada familia y queridos estudiantes y amigos que siempre me motivan a seguir adelante.

LAURA DE LA CRUZ, Kevin Mario

RESUMEN

El objetivo de la presente investigación es determinar la influencia de Quizizz en el aprendizaje del idioma inglés según estándares internacional en los estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna. La investigación fue de tipo aplicada con diseño cuasi-experimental con dos grupos semejantes y con enfoque cuantitativo. La muestra estuvo conformada por 32 estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero. Para la recolección de datos. Se utilizó como instrumento una prueba escrita a través de un examen internacional nivel B1 con pre y post test. Los resultados mostraron en la media aritmética que el postest para el grupo control fue de 62.5 y para el grupo experimental alcanzó 86,3, con una diferencia significativa para ambas variables. Por consiguiente, se concluyó que la utilización de Quizizz es efectiva al mejorar el nivel de aprendizaje de inglés en los estudiantes universitarios de la carrera profesional de Idioma Extranjero.

Palabras clave: Aprendizaje de Inglés, habilidades comunicativas, herramientas digitales, gamificación.

ABSTRACT

The goal of this research is to determine the effect of Quizizz on the English language acquisition of students enrolled in the Foreign Language specialization at the National University Jorge Basadre Grohmann in Tacna. A quasi-experimental design with two comparable groups and a quantitative methodology were used in the investigation. The sample comprised of 32 students pursuing a degree in foreign language. For the purpose of data collecting. A written examination was administered as part of a B1 level international exam, which included a pre- and post-test. The findings indicated that the post-test score for the control group was 62.5, while it reached 86.3 for the experimental group, indicating a significant difference for both variables. As a result, it was concluded that using Quizizz effectively improves the level of English learning in university students pursuing careers in the field of English Teachers.

Keywords: English learning, communicative skills, digital tools, gamification.

ÍNDICE

DEDICATORIA	ii
AGREDECIMIENTOS	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT.....	v
INDICE GENERAL.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	x
INTRODUCCIÓN	xi
CAPÍTULO I. ASPECTOS BÁSICOS DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	13
1.1 Fundamentación del Problema.....	13
1.2 Justificación e importancia de la investigación.....	15
1.2.1 Justificación Legal	15
1.2.2 Justificación Teórico Científico.....	15
1.2.3 Importancia Práctica	15
1.2.4 Importancia Metodológica.....	16
1.3 Viabilidad de la investigación.....	16
1.4 Formulación del problema	16
1.4.1 Problema general	16
1.4.2 Problemas específicos.....	16
1.5 Formulación de objetivos.....	17
1.5.1 Objetivo general.....	17
1.5.2 Objetivos específicos	17
CAPÍTULO II. SISTEMA DE HIPÓTESIS	19
2.1. Formulación de hipótesis	19
2.1.1. Hipótesis general	19

2.1.2. Hipótesis específicas.....	19
2.2. Operacionalización de variables	20
2.3. Definición operacional de las variables	20
CAPITULO III. MARCO TEÓRICO	21
3.1. Antecedentes de la investigación	21
3.2. Bases teóricas	24
3.2.1. Quizizz	24
3.2.2. Aprendizaje del Idioma Inglés.....	34
3.3. Bases conceptuales.....	53
CAPITULO IV. MARCO METODOLÓGICO.....	57
4.1. Ámbito de estudio	57
4.2. Tipo y nivel de investigación	57
4.3. Población y muestra	57
4.3.1. Descripción de la población.....	57
4.3.2. Muestra y método de muestreo.....	58
4.3.3. Criterios de inclusión y exclusión.....	58
4.4. Diseño de investigación	59
4.5. Técnicas e instrumentos	59
4.5.1. Técnicas	59
4.5.2. Instrumentos	60
4.6. Técnicas para el procesamiento y análisis de datos	61
4.7. Aspectos éticos.....	61
CAPITULO V. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	62
5.1. Análisis descriptivo.....	62
5.1.1. Nivel de aprendizaje del inglés.....	62
5.1.2. Nivel de aprendizaje de la habilidad de habla en inglés	64

5.1.3. Nivel de aprendizaje de la habilidad escrita en inglés.....	65
5.1.4. Nivel de aprendizaje de la habilidad auditiva en inglés	66
5.1.5. Nivel de aprendizaje de la habilidad de lectura en inglés.....	68
5.2. Análisis inferencial y/o contrastación de hipótesis	69
5.2.1. Prueba de normalidad	69
5.2.2. Verificación de Hipótesis General.....	71
5.2.2. Verificación de Hipótesis Especificas	72
5.3. Discusión de resultados.....	76
5.4. Aporte científico de la Investigación	80
CONCLUSIONES	82
SUGERENCIAS	83
REFERENCIAS.....	84
ANEXOS	91

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Operacionalización de variables	20
Tabla 2	Estudiantes de la carrera de Idioma Extranjero	58
Tabla 3	Nivel de Aprendizaje del inglés	62
Tabla 4	Promedio Global del Grupo Control y Experimental	63
Tabla 5	Nivel de Aprendizaje de la Habilidad de Habla en Inglés	64
Tabla 6	Nivel de Aprendizaje de la Habilidad Escrita en inglés.....	65
Tabla 7	Nivel de Aprendizaje de la Habilidad Auditiva en inglés.....	67
Tabla 8	Nivel de Aprendizaje de la Habilidad de Lectura en inglés.....	68
Tabla 9	Pruebas de normalidad	70
Tabla 10	Prueba “t” para muestras relacionadas - Hipótesis General.....	71
Tabla 11	Prueba “t” para muestras relacionadas - Hipótesis Especifica 1.....	72
Tabla 12	Prueba “t” para muestras relacionadas - Hipótesis Especifica 2.....	73
Tabla 13	Prueba “t” para muestras relacionadas - Hipótesis Especifica 3.....	74
Tabla 14	Prueba “t” para muestras relacionadas - Hipótesis Especifica 4.....	76

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Nivel de Aprendizaje del inglés.....	62
Figura 2 Nivel de Aprendizaje de la Habilidad de Habla en Inglés.....	64
Figura 3 Nivel de Aprendizaje de la Habilidad Escrita en inglés	65
Figura 4 Nivel de Aprendizaje de la Habilidad Auditiva en inglés	67
Figura 5 Nivel de Aprendizaje de la Habilidad de Lectura en inglés	68

INTRODUCCIÓN

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER) es el documento de acreditación internacional que establece los lineamientos direccionados a la presentación de programas para el aprendizaje de lenguas, la formulación de orientaciones curriculares como también de exámenes e instructivos que permitirán medir el nivel de los estudiantes de idiomas en lo que respecta a la habilidad oral, escrita, auditiva y de habla (MCER, 2001). Clouet (2010) sostiene que la propuesta metodológica del MCER es inclusiva y equitativo para enseñar la el idioma inglés con la ejecución de actividades específicas para promover la comunicación.

La problemática de la presente investigación se intensifica en las universidades que ofertan la carrera educación en especialidades de inglés y otros idiomas extranjeros, debido a que no se toman un examen de ingreso en inglés sobre a los postulantes a la mencionada especialidad. Lo cual, no se evidencia si el estudiante postulante cuenta con el nivel de inglés esperado; entonces, se evidencia en mayoría de casos, estudiantes con bajo nivel de las habilidades comunicativas del idioma inglés, considerando que la mayor parte de estudiantes postulantes son provenientes de instituciones educativas públicas, donde solo tienen escasas horas de clase a la semana en la asignatura de inglés. Esto en primera instancia dificulta su formación inicial y su competitividad para su desenvolvimiento propicio en puesto de trabajo, por las exigencias actuales en instituciones públicas y privadas. Es por ello que la máxima entidad de Educación en nuestro país, incentiva la acreditación del idioma inglés en docentes y estudiantes a través de exámenes internacionales según MCER, para mejores oportunidades académicas, científicas y laborales.

El propósito del presente estudio es determinar la influencia de Quizizz en el aprendizaje del idioma inglés según estándares internacionales en estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann.

La presente investigación se desarrolla bajo un enfoque cuantitativo, a través del diseño cuasiexperimental. La técnica de investigación aplicada para la recolección de datos es el examen de conocimientos y, en concordancia, el instrumento es una prueba escrita (pre y post test). Con una muestra total de 32 estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero.

El desarrollo de la presente investigación se realizó en cinco capítulos:

En el primer capítulo se expone los aspectos básicos del problema de investigación, que sustenta la fundamentación del problema, justificación, formulación de preguntas y objetivos.

En el segundo capítulo se presentan las formulaciones de las hipótesis respecto a la problemática planteada y, seguidamente información acerca de las variables de estudio a través de su operacionalización.

El tercer capítulo expone el marco teórico del estudio. Se considera información relevante respecto a investigaciones anteriores de las variables, así como los fundamentos teóricos y conceptuales.

En el cuarto capítulo enuncia el marco metodológico, como el ámbito de estudio, tipo y nivel de investigación, población y muestra, así como las técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Finalmente, en el quinto capítulo representa los resultados y discusión, que incluye el análisis descriptivo de los resultados, verificación de hipótesis, discusión de resultados y el aporte científico de la investigación.

CAPÍTULO I

ASPECTOS BÁSICOS DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Fundamentación del Problema

A nivel internacional, se reconoce que la realidad en el ámbito educativo respecto al dominio de la lengua inglesa es preocupante en países de Sudamérica puesto que el nivel del idioma es bajo de acuerdo con los datos proporcionados por la empresa Education First. De tal manera, según tales datos, el Perú cuenta con un porcentaje de 49,83; debajo de otros países vecinos como Brasil y Chile, solo superando al país de Ecuador por 0,70 de puntaje (Education First, 2020). Como hace notar Gonzáles (2007) alude que la internacionalización de la economía, el pluriculturalismo, el avance en el campo científico y digital necesitan de la adquisición de conocimientos recientes y nuevos con el fin de encarar los retos que plantea la globalización. En consecuencia, adquirir conocimiento de un idioma foráneo como el inglés ayuda a la promoción de intercambio de datos, al intercambio de experiencias culturales, lo académico profesional y laboral.

A pesar de que el valor del aprendizaje del inglés es ampliamente reconocido a nivel nacional, las estrategias de instrucción necesarias para lograr los resultados deseados en el aula siguen sin desarrollarse en su mayoría. Tampoco se hace hincapié en la actividad comunicativa en inglés; en su lugar, se enseña gramática, ignorando la adquisición de habilidades respecto a la lectura de distintos tipos de textos y su comprensión (Cronquist y Fiszbein, 2017). Por lo tanto, en el Perú es difícil dominar el inglés sin apoyo exterior, como la instrucción proporcionada por los institutos privados o a través de los canales de autoaprendizaje; esto debido a la calidad de la enseñanza del inglés, así como a la disminución del número de horas del mismo. Esto se debe a que hay menos horas de enseñanza disponibles. Además, por lo que se refiere a el inglés, este ha sido reconocido como una lengua utilizada de manera primordial para los negocios a nivel mundial y como una herramienta que ayudará al desarrollo comercial e industrial del Perú.

Este problema se agrava en las casas superiores que ofrecen programas de especialización en lenguas extranjeras porque a los aspirantes a estos programas no se les exige un examen de ingreso en inglés para conocer su dominio. Lo cual, no se evidencia si el estudiante postulante cuenta con el nivel de inglés esperado; entonces, se evidencia en mayoría de casos, estudiantes con bajo nivel de las habilidades comunicativas del idioma inglés, considerando que la mayor parte de estudiantes postulantes son provenientes de instituciones educativas públicas, donde solo tienen escasas horas de clase a la semana en la asignatura de inglés. Esto en primera instancia dificulta su formación inicial y su competitividad para su desenvolvimiento propicio en puestos de trabajo, considerando que en la actualidad la formación académica es cada vez más exigente en diferentes instituciones públicas. Asimismo, el Ministerio de Educación también incentiva la acreditación del idioma inglés a través de exámenes internacionales según el MCER.

Como resultado de todos estos factores, existe la obligación de iniciar una educación de alta calidad cuyo objetivo primordial esté ligado a las necesidades iniciales y a largo plazo de los estudiantes conectado con los cambios provocados por la rápida evolución de la sociedad en la que viven, a través de un procedimiento constructivo y diseñado para prepararlos a desenvolverse en mundo interconectado. Por lo tanto, aprender inglés ya no es una posibilidad sino una necesidad en el desarrollo de cualquier individuo. A la hora de aprender una segunda lengua, los profesores deben aprovechar la amplia gama de materiales que tienen a su disposición, como documentos, artículos científicos, líricas y música, etc., con el fin de entusiasmar a los alumnos con el proceso y ayudarles a aprender el idioma en un contexto real.

En este sentido, se requiere fortalecer los aspectos previamente suscritos, que involucran las competencias del idioma inglés según estándares internacionales con el uso de una herramienta de gamificación, para mejorar el nivel del mismo.

Además, los futuros estudiantes de inglés dispondrán de una herramienta sencilla, autosuficiente y útil si se puede comprobar la eficacia de este método.

1.2 Justificación e importancia de la investigación

La presente investigación tiene por justificación la mejora del aprendizaje del inglés según estándares internacionales mediante el uso de Quizizz como recurso didáctico, debido a que presenta sencillez, dinamismo, diversión y elementos lúdicos para la retroalimentación, los cuales se adecúan en las dimensiones competencia de escritura, lectura, escucha y habla. Al ser virtual, permite que los estudiantes puedan participar en vivo o de manera asíncrona en la revisión de su progreso, competición, logro de objetivos y retroalimentación constante. Como resultado, los estudiantes están más motivados para aprender en entornos virtuales, lo que a su vez conduce a un mejor nivel de dedicación y compromiso en el aula.

1.2.1 *Justificación Legal*

El actual estudio se justifica desde el punto de vista legal, dado que, para optar el Grado de Maestro en Educación, con mención en Investigación e Innovación Pedagógica, es necesario desarrollar una tesis que se fundamente en el cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de Posgrado.

1.2.2 *Justificación Teórico Científico*

La información obtenida a través del análisis de los resultados del actual estudio contribuye a ampliar el desarrollo de la ciencia de la educación. Pues, ayuda que los docentes se informen del grado de influencia de Quizizz en el aprendizaje de inglés para rendir exámenes internacionales en estudiantes universitarios de la carrera en docencia en inglés, el cual es esencial en su formación académico profesional.

1.2.3 *Importancia Práctica*

El actual estudio genera la necesidad de dirigir la atención hacia el proceso formativo de los estudiantes, haciendo hincapié en el fomento del aprendizaje autodirigido, las habilidades tecnológicas y la fluidez del inglés. Se propone a los profesores que apliquen este método como parte de sus esfuerzos por mejorar la

formación profesional universitaria y la calidad educativa mediante el uso de herramientas tecnológicas para la enseñanza de una lengua extranjera en la educación superior.

1.2.4 *Importancia Metodológica*

A los docentes, se plantea este estudio con miras al mejoramiento de habilidades tecnológicas en la enseñanza de idiomas, orientada a innovaciones pedagógicas en la mejora de aprendizajes y competencias de los estudiantes.

No existen antecedentes regionales de este estudio, por lo que su aplicación sirve como primer paso para mejorar la comprensión del inglés como lengua extranjera. En consecuencia, los docentes del siglo XXI necesitan un enfoque viable para la enseñanza del inglés a fin de instar a los alumnos a utilizarlo en diversos contextos y obtener una certificación para mejorar sus perspectivas académicas y profesionales.

1.3 Viabilidad de la investigación

Esta investigación fue viable ya que se contó con los recursos requeridos para su aplicación, lo que permitió completarla en el plazo previsto. Por otro lado, el estudio cuenta con los instrumentos y del asesoramiento asertivo de una asesora de la casa de estudios.

1.4 Formulación del problema

1.4.1 *Problema general*

¿Cómo influye Quizizz en el aprendizaje del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021?

1.4.2 *Problemas específicos*

a. ¿Cómo influye Quizizz en el nivel de aprendizaje de la habilidad de

lectura del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021?

b. ¿Cómo influye Quizizz en el nivel de aprendizaje de la habilidad de escritura del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021?

c. ¿Cómo influye Quizizz en el nivel de aprendizaje de la habilidad de escucha del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021?

d. ¿Cómo influye Quizizz en el nivel de aprendizaje de la habilidad de habla del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021?

1.5 Formulación de objetivos

1.5.1 *Objetivo general*

Determinar la influencia de Quizizz en el aprendizaje del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021.

1.5.2 *Objetivos específicos*

a. Establecer la influencia de Quizizz en el nivel de aprendizaje de la habilidad de lectura del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021.

b. Establecer la influencia de Quizizz en el nivel de aprendizaje de la habilidad de escritura del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021.

c. Evaluar la influencia de Quizizz en el nivel de aprendizaje de la habilidad de escucha del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma

Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021.

d. Evaluar la influencia de Quizizz en el nivel de aprendizaje de la habilidad de habla del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021.

CAPÍTULO II

SISTEMA DE HIPÓTESIS

2.1. Formulación de hipótesis

2.1.1. *Hipótesis general*

HA: Quizizz influye significativamente en el aprendizaje del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021.

HO: Quizizz no influye significativamente en el aprendizaje del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021.

2.1.2. *Hipótesis específicas*

a. Quizizz influye significativamente en el nivel de aprendizaje de la habilidad de lectura del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021.

b. Quizizz influye significativamente en el nivel de aprendizaje de la habilidad de escritura del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021.

c. Quizizz influye significativamente en el nivel de aprendizaje de la habilidad de escucha del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021.

d. Quizizz influye significativamente en el nivel de aprendizaje de la habilidad de habla del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021.

2.2. Operacionalización de variables

2.3. Definición operacional de las variables

Tabla 1

Operacionalización de variables

	Variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Independiente	Quizizz	Inmersión en el uso de la plataforma	<ul style="list-style-type: none"> - Explicación del acceso a la plataforma. - Explicación del llenado de datos. - Alcance de pautas y recomendaciones. 	Lista de Cotejo
		Planificación	<ul style="list-style-type: none"> - Diseño del reactivo de opción múltiple. - Diseño del reactivo de opción de caja. - Diseño del reactivo de opción rellenar espacios en blanco. - Diseño del reactivo de opción encuesta. - Diseño del reactivo de opción de respuesta abierta. - Diseño del reactivo de opción de habla. 	
		Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollan los cuestionarios propuestos. 	
Dependiente	Aprendizaje del idioma inglés	Habilidad de Lectura	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende el mensaje principal de avisos y textos cortos. - Comprende y busca información específica y detallada. - Infiere significados y comprende el propósito del texto. - Entiende los patrones léxico-estructurales en el texto. - Emplea vocabulario de manera correcta y adecuada. - Emplea la gramática inglesa de manera correcta y adecuada. 	Prueba escrita Escala: 160-170: (B2) 159-140: (B1) 139-120: (A2)
		Habilidad de Escritura	<ul style="list-style-type: none"> - Reformula la información según las estructuras gramaticales. - Escribe textos cortos y largos centrándose en el control y la amplitud del lenguaje. 	Examen internacional PET
		Habilidad de Escucha	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica información clave de audios cortos. - Identifica información específica y significado de manera detallada. - Comprende, identifica e interpreta información oral. - Comprende las actitudes y opiniones del orador. 	
		Habilidad de Habla	<ul style="list-style-type: none"> - Proporciona información personal y emplea un vocabulario adecuado. - Emplea el lenguaje funcional para discutir, realizar recomendaciones o ponerse de acuerdo con otros hablantes. 	

CAPÍTULO III

MARCO TEÓRICO

3.1. Antecedentes de la investigación

Los antecedentes del problema en relación a las variables de investigación están conformados por los siguientes:

En su artículo científico Nugraha et al. (2021) tuvo como objetivo investigar los procesos de evaluación en línea utilizando Quizizz para valorar los logros de los estudiantes en el tema de la cortesía, averiguar los puntos fuertes y los puntos débiles del uso de la tecnología para el proceso de evaluación. Se empleó un diseño de investigación cualitativa. Esta investigación utilizó la observación en el aula y un cuestionario. La muestra estuvo conformada por 20 estudiantes de Educación Inglesa de la Universidad de Suryakencana. Se obtuvo como resultados que la realización de evaluaciones en línea con la aplicación Quizizz proporciona muchas experiencias nuevas mientras se trabajan las tareas, el acceso a la aplicación Quizizz también es muy fácil. Se concluye que esta herramienta de evaluación en línea es más atractiva en comparación a la tradicional que tiene casi siempre un mismo formato, los estudiantes tienen experiencias más agradables al trabajar con preguntas de cuestionarios en línea que con las preguntas convencionales en papel.

Zavala (2021) afirmó en su tesis de Maestría en Educación que el objetivo de su investigación era determinar si el uso de Quizizz como herramienta de gamificación educativa tenía un impacto en la capacidad de los estudiantes para aprender por competencias en una asignatura impartida bajo la modalidad virtual. Se trató de un estudio cuasi-experimental que incluyó a 500 estudiantes, con un grupo de control y experimental de 23 estudiantes cada uno seleccionados al azar. Los resultados apoyan la hipótesis de la investigación de que el empleo de Quizizz como método de gamificación desempeña un papel importante en la capacidad de aprendizaje de los estudiantes en el curso virtual. Por lo tanto, se puede afirmar que el uso de Quizizz como técnica didáctica de gamificación repercute en la calidad del aprendizaje basado

en competencias de los alumnos.

Como lo hace notar Prasangko (2021) en su artículo científico presenta como objetivo, discutir el uso de medios de aprendizaje basados en la tecnología con Quizizz como aplicación en el proceso de aprendizaje del inglés. La metodología a trabajar es de corte cualitativo descriptivo. La muestra estuvo conformada por estudiantes del primer nivel del programa de estudios de contabilidad que habían aprobado la clase de inglés. Se utilizó tres instrumentos: la observación, las entrevistas en profundidad y los cuestionarios. Los resultados demostraron que Quizizz es un juego interactivo y fácil de emplear para la educación, que hace que los estudiantes logren divertirse y disfrutar de la actividad académica además los ayuda a conocerse entre sí en el proceso de aprendizaje en línea haciendo que cada ejercicio sea multiplicador de la interacción. Las conclusiones revelan que Quizizz es un método eficaz para ser aplicado en el proceso enseñanza aprendizaje del inglés.

La percepción de los estudiantes sobre su grado de compromiso en clase fue el objetivo del estudio de Toledo y Díaz (2020), que pretendía averiguar si el uso de cuestionarios y teléfonos móviles como método de preparación y motivación aumentaba la participación de los estudiantes en las clases. Se trabajó bajo un diseño combinado de análisis cualitativo y cuantitativo de datos. Las percepciones de los alumnos se midieron mediante una escala, el cuaderno del profesor y un mapa del aula. El tamaño de la muestra fue de 47. Este estudio descubrió que la colaboración activa de los alumnos en clase mejoró, pero sus juicios personales de participación se mantuvieron sin cambios antes y después de la aplicación del método. Así se concluyó que el papel del profesor debe ser redefinido para satisfacer las necesidades y demandas del mundo actual, deben hacer que el aprendizaje sea significativo y atractivo para que los estudiantes tengan éxito en su vida profesional y personal.

La publicación científica de Prado y Escalante (2020) tuvo como objetivo establecer el grado de correlación entre las estrategias de aprendizaje de la lectura de textos en inglés. El estudio se desarrolló bajo un diseño de investigación no experimental, descriptivo y correlacional. Para este estudio se utilizó una muestra

aleatoria de 20 estudiantes del centro de idiomas una universidad no pública de Lima. La comprensión lectora está fuertemente vinculada a los procesos de aprendizaje, según los hallazgos. Además, existe una fuerte relación entre factores como las estrategias de aprendizaje y la capacidad de comprensión de textos en la lengua inglesa.

Con base en Laura y Velarde (2019), su objetivo en su artículo científico estuvo centrado en determinar el nivel de aprendizaje del pasado simple en inglés en comprensión de textos con el software JClic en una institución educativa pública. La investigación se desarrolló bajo un diseño pre-experimental, se trabajó con 16 estudiantes del cuarto grado de nivel secundario; el instrumento utilizado fue una prueba escrita. Después de la experiencia, se evidenció que el 87.50% de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro destacado, el 12.50% un nivel logro esperado, el 0% en un nivel en proceso y en inicio. Se concluye que, con la aplicación de software JClic como herramienta de gamificación han logrado mejorar significativamente su aprendizaje generando más autonomía en su aprendizaje en dicha estructura gramatical.

Citando a Basuki y Hidayati (2019), en su artículo científico se enfocó en conocer las percepciones de los estudiantes sobre la eficacia de Kahoot y Quizizz en un cuestionario en línea. La investigación se trabajó bajo un diseño no experimental, la muestra estuvo conformada por 250 estudiantes de educación secundaria. Se utilizó un cuestionario cerrado para recoger los datos de las percepciones de los estudiantes. Los resultados mostraron que Quizizz es mejor que Kahoot y que los estudiantes prefieren más Quizizz que Kahoot porque son atractivos, adictivos y motivan a los estudiantes a aprender y a mejorar. En conclusión, la incorporación de Kahoot y Quizizz como la inclusión de las TIC o aplicaciones web en los cuestionarios diarios en línea de los estudiantes trae una eficacia en sus aprendizajes de inglés.

A través del uso de la estrategia "Easy Understanding", Bazán (2019) encontró que los estudiantes del programa de lenguas extranjeras de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann lograron mejorar significativamente su comprensión

auditiva. Se empleó un diseño preexperimental, contando con 26 estudiantes, se utilizaron cuestionarios y como instrumentos pruebas escritas. Según los resultados del estudio, la capacidad de comprensión oral de los estudiantes mejoró tras utilizar la técnica "Easy Understanding". En consecuencia, se puede afirmar que la eficacia de la técnica didáctica aumentó el grado de comprensión auditiva en lengua inglesa.

Teniendo en cuenta a Mei et al. (2018), tuvo como objetivo en su artículo científico evaluar el interés efectivo de los estudiantes en las clases mediante la aplicación de Quizizz como juego de aprendizaje en el aula de una clase de inglés en Malasia. Se trabajó con un diseño no experimental, considerando 85 estudiantes como muestra. Se aplicó cuestionarios para recoger la información. Los resultados mostraron el alto impacto de interés de estudiantes extranjeros frente a la utilización de la aplicación Quizizz en sesiones de la enseñanza de inglés. Se concluyó que el uso de Quizizz en clase es una estrategia de enseñanza eficaz para aumentar la participación y la capacidad de atención de los alumnos.

A juicio de Reski (2018) en su tesis para obtener el título profesional en docencia en inglés, su objetivo fue investigar el uso de la aplicación Quizizz en mejorar la capacidad de comprensión lectora de los estudiantes. Para ello se utilizó un diseño preexperimental, en la que se tomó sólo una clase de los alumnos de décimo grado de una escuela de Makassar. Los datos se obtuvieron mediante un pre prueba y una prueba posterior. Los resultados evidencian que el uso de la aplicación Quizizz fue muy agradable en el proceso de aprendizaje y puede ayudar a los estudiantes a mejorar su capacidad de comprensión lectora. Se puede concluir que el diseño del objetivo de aprendizaje de aprendizaje tiene en cuenta el nivel de la lengua puede facilitar al profesor el uso de la aplicación Quizizz para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes.

3.2. Bases teóricas

3.2.1. Quizizz

3.2.1.1. Recurso didáctico.

La adquisición de una nueva lengua puede beneficiarse en gran medida del uso de recursos (Brown, 2007; Harwood, 2010; Mediano, 2010). Así, las fases del proceso educativo se guían por recursos didácticos; además, tales fases ayudan a los estudiantes a generar una adquisición de los conocimientos de manera significativa (Iglesias y Sánchez, 2007; Ur, 2012), al clasificar los recursos didácticos en textos primarios y secundarios. Sin embargo, según García (2008), Hedgcock y Ferris (2009), los recursos didácticos pueden desglosarse en dos categorías: materiales publicados u originales. Los siguientes métodos y enfoques para la enseñanza y el aprendizaje del inglés podrían considerarse en términos de cómo se utilizan los recursos:

El enfoque comunicativo hace hincapié en la utilización de recursos de autoría desarrollados por usuarios de la lengua inglesa (Richards y Rodgers, 2007; Tomlinson, 2011).

El método audiolingual hace uso de materiales educativos como cintas de audio. Su objetivo es exponer a los aprendices a nuevos conceptos y conocimientos (Montero et al., 2010; Yule, 2010).

En el enfoque gramatical, los diccionarios y los libros de gramática son las principales fuentes de información (Lems et al., 2010; Sánchez, 2011).

3.2.1.2. Quizizz.

Quizizz facilita a los educadores en la creación de herramientas digitales centradas en la evaluación. Los estudiantes pueden aprender de forma práctica y continua. Según los desarrolladores de Quizizz, Chennath y Gupta (2017), el énfasis clave del aplicativo está en las evaluaciones formativas y sumativas, dando a los estudiantes la oportunidad de dar comentarios sobre su progreso de una manera agradable e interactiva. Al incluir elementos como la melodía, los personajes, las clasificaciones y los

objetivos a alcanzar de forma colectiva o independiente, tiene un efecto de gamificación. Como parte de una técnica de enseñanza, la aplicación tendrá en cuenta las acciones de planificación, las metas y la evaluación.

Según Zhao (2019), Quizizz es una aplicación de enseñanza en línea basada en juegos, la cual incluye ejercicios interactivos donde los alumnos del curso pueden participar y, a la vez, permite que los exámenes prácticos sean entretenidos al permitir que los alumnos compitan entre sí. Los dispositivos móviles, como los teléfonos inteligentes y las tabletas, ya pueden ser utilizados por los alumnos en el aula para completar los exámenes mediante el servicio Quizizz, generando una mayor accesibilidad.

Los estudiantes se sienten más motivados para aprender cuando pueden personalizar sus personajes de Quizizz, elegir un diseño, utilizar chistes (si eso es lo que quieren) y escuchar sus melodías favoritas mientras hacen los exámenes. La competencia de los estudiantes se fomenta con el marcador en tiempo real de Quizizz, que muestra la calificación de cada participante en tiempo real. Esto ayuda a mantener a los alumnos comprometidos y motivados durante toda la clase. Para comprobar el progreso de sus alumnos, los educadores pueden vigilar la evolución del cuestionario e imprimir los resultados al final, además, Quizizz permite que los estudiantes puedan aprender lo que se plantee a su propio ritmo (Ávila et al., 2019).

Con Quizizz se pueden crear cuestionarios que sean a la vez educativos y entretenidos. Una de las características más singulares de este servicio es que permite a los usuarios dar la retroalimentación distribuyendo cartas con las opciones ideales de cada pregunta. También muestra gráficos que pueden ser elaborados de forma divertida, similar a los memes, pero adaptados a los propósitos y temática de la clase. En base a lo que conocemos sobre las características de la plataforma Quizizz para

la educación, esta herramienta ayuda a trasladar la clase a una especie de torneo de una manera divertida y eficiente y, lo más importante, intrigante para que los alumnos aprendan (Trejo, 2019).

3.2.1.3. Gamificación.

Según Contreras y Eguía (2017), la gamificación describe un ciclo de mejora, con potencial para crear situaciones interactivas y lúdicas a la vez que complementan las tareas que los jugadores realizan. Por otro lado, para Garca et al. (2018), es fundamental subrayar que la ludificación no es en absoluto como el uso de juegos en línea, aplicaciones para teléfonos inteligentes y otras formas de TIC para enseñar, sino que es la implementación de elementos de juego en circunstancias que han sido típicamente poco atractivas para los niños.

El número de interpretaciones ha crecido a lo largo del tiempo, ya que los estudios sobre el tema también se han ampliado, puesto que han sido empleados por muchos campos como el de la enseñanza y otros.

Citando a Herrera (2017), afirma que el valor del entretenimiento multimedia ha sido reconocido debido a la creciente frecuencia con la que nos involucramos y recibimos diversas formas de medios electrónicos, tanto de forma libre como no voluntaria.

Los autores citados anteriormente destacan la importancia de comprender los aspectos del juego para aplicarlos en un nuevo escenario, asegurando que se cumplan las implicaciones que surgen al competir.

Werbach y Hunter (2015), por su parte, describen un conjunto de componentes con los que se debe contar para implementar la gamificación en el currículo, pero que pueden ser influenciados por cualidades específicas existentes dentro de la clase:

- Puntuaciones: Tanto para el jugador como para el creador, las

puntuaciones son una fuente constante de información y datos. También sirven para significar el progreso, establecer condiciones de victoria e incitar a la competitividad. También es posible vincular un número determinado de puntuaciones con incentivos y subidas de nivel.

- Insignias: son una forma de mostrar tus logros. Sin embargo, las insignias también pueden ser visualmente atractivas. Los puntos, en cambio, se centran en el deseo intrínseco de adquirir cosas.
- Tablas de clasificación: los logros de los participantes en las clasificaciones o tablas de puntuación se muestran en orden decreciente, lo que puede estimularlos o desmotivarlos.
- Desafíos: son ilustraciones de las problemáticas que se han establecido con antelación para los participantes, tales desafíos son de naturaleza mecánica.
- Avatares: son representaciones visuales que muestran claramente quién es un jugador.

Como complemento, otros autores como Chao et al. (2011) y Kapp (2010) agregan a estos componentes otros como lo son la historia en el que desarrolla el juego, los niveles y las barras que indican el progreso en la realización de una tarea.

3.2.1.4. La Gamificación en la Educación.

La gamificación pedagógica implica la utilización de mecanismos de reglas similares a los de un juego, eventos de jugadores y valores sociales para influir en la actitud de los alumnos. Para comprender la importancia de la gamificación, hay que examinar hasta qué punto estas estrategias pueden utilizarse de forma más eficaz en la realidad.

Numerosos estudios demuestran la utilidad de la gamificación dentro y fuera del ámbito escolar como herramienta o estrategia instructiva, ya que efectivamente se han notado mejoras significativas en

relación a la determinación de los alumnos, logrando mejoras en su comportamiento y dedicación para realizar tareas que normalmente producirían aburrimiento o agotamiento y transformándolas en algo interesante y divertido.

Según Herrera (2017), una de las varias características distintivas de la gamificación es la misma que la de los recursos pedagógicos, es decir, que proporciona, más allá de todo, una educación eficaz. Esto se basa en la idea de que un enfoque alegre evitará la monotonía y despertará la curiosidad de los alumnos por cumplir los objetivos propuestos de forma creativa.

Los aspectos del juego, la competitividad, la lucha, el premio, las normas y la conciencia de no querer fallar se incorporan mediante el uso de la gamificación para producir un entorno atractivo para el estudio y su posterior examinación. No obstante, para conseguir y resolver los ejercicios previstos, los jugadores deben ser conscientes de todas las normas y soluciones.

Según Laura et al. (2020), cuando a los jugadores se les presentan objetivos, normas y ventajas, su entusiasmo en el ejercicio se intensifica. Esto siempre se ve reforzado por los aspectos visuales del juego, que deben ser atractivos y dinámicos.

Además, García et al. (2018) afirman que el objetivo de cualquier método de gamificación sugerido en el ámbito escolar debe ser lograr la motivación inherente de los alumnos. Esto significa que el objetivo de cualquier estrategia de gamificación implementada en el aula debe ser estimular el afán de los alumnos por adquirir conocimientos a través de la dedicación de la concentración y la interacción que ofrecen las interacciones lúdicas en forma de incentivos, condición, éxitos y competencia. Asimismo, se ha demostrado que el uso de la gamificación en entornos educativos mejora el entusiasmo y la participación, lo que a su

vez permite a los alumnos anticiparse y prepararse mejor para los próximos eventos, así como el compromiso y la sociabilidad gracias a una mayor implicación y comunicación.

3.2.1.5. Dimensiones de la variable Quizizz.

3.2.1.5.1. Inmersión en el Uso de la Plataforma.

Para el acceso a la plataforma Quizizz, el participante debe de ingresar a la página <https://quizizz.com/> e ingresar al código designado por el docente. La otra manera, en la cual el estudiante puede acceder directamente es, cuando el docente comparte un enlace incluido el código y el estudiante accede directamente. En esa instancia el estudiante debe escribir sus datos completos para acceder a iniciar el cuestionario.

Para el inicio del cuestionario utilizando la plataforma Quizizz. Se presenta de dos maneras: en vivo o asincrónica. En vivo, el docente espera que todos los estudiantes accedan al enlace e inicia la actividad y el decide el término de la misma. Por otro lado, asincrónico el docente programa el inicio y fin de actividad para que el estudiante lo realice cuando disponga respetando los plazos establecidos. Al finalizar ambas actividades, los estudiantes y el docente pueden revisar los resultados y progresos de los mismos para toma de decisiones.

Las capacidades que ofrece Quizizz hacen posible desarrollar y lanzar un test (juego) en una variedad de estilos, y los propios cuestionarios pueden adoptar una variedad de formas. Los cuestionarios que crean los instructores pueden hacerse visibles o mantenerse ocultos. En el caso de la primera alternativa, pueden ser discutidos con muchos otros profesores. Pueden iniciar un cuestionario en clase dando a cada alumno un código de juego producido electrónicamente por la plataforma. Una vez que los participantes tienen el código del juego,

pueden participar rápidamente en la prueba utilizando sus teléfonos inteligentes introduciendo el código del juego. Cuando un alumno entra por primera vez en el juego, se le crea un personaje individual que le representa en el concurso. Además, pueden hacer un seguimiento de los alumnos que se unen a la prueba (mientras ven aparecer tanto sus nombres de usuario como sus avatares en el ordenador), y pueden iniciar el juego sólo cuando todos los alumnos hayan entrado.

El profesor puede personalizar el juego de varias formas, como activar o desactivar las melodías; colocar a los alumnos en función únicamente de su nivel de corrección o en función tanto de su índice de corrección como del tiempo que hayan tardado en terminar la prueba; clasificar revelando a todos los alumnos o sólo a los cinco principales que hayan obtenido más puntos; y barajar o no las consultas. Además, si los cuestionarios se utilizan para ejercicios en clase, los profesores pueden asignarlos como tareas escolares para que los alumnos repasen el cuestionario y lo realicen en sus teléfonos inteligentes después de clase para avanzar en el material a su propio ritmo. Esta es una ventaja adicional de utilizar los cuestionarios para ejercicios en clase.

3.2.1.5.2. Planificación.

Si se desea generar ejercicios con la herramienta Quizizz se debe ir hacia el botón denominado “crear” para realizar ya sea un cuestionario o una lección. A continuación, se presenta la diferencia entre ambos:

- a) Cuestionario: Permite la creación de ejercicios/preguntas a la vez que se insertan contenidos multimedia. El docente puede elegir entre la opción de desarrollo de las actividades en vivo o asignarlas como actividades para el hogar.
- b) Lección: Esta opción permite que el docente ingrese texto, contenidos multimedia, así como la inserción de preguntas

en una interfaz similar a las presentaciones o diapositivas para desarrollar la lección en vivo.

Por otro lado, se puede optar por una diversidad de actividades para que los alumnos desarrollen en la aplicación. Las actividades son las siguientes:

Opción múltiple

Esta actividad permite que los alumnos puedan elegir solo una opción correcta entre varias mostradas. Por otro lado, el docente puede agregar imágenes a las opciones en la versión gratuita; sin embargo, si opta por una versión de pago, es decir con una inversión de \$2 mensualmente, se podrá insertar otro tipo de recursos como los audios o vídeos dentro de las opciones.

Caja

Este tipo de ejercicio permite que los estudiantes seleccionen más de una opción como la correcta. Por otro lado, el docente puede agregar imágenes a las opciones en la versión gratuita; sin embargo, si opta por una versión de pago, es decir con una inversión de \$2 mensualmente, se podrá insertar otro tipo de recursos como los audios o vídeos dentro de las opciones.

Rellenar los espacios en blanco

Esta actividad solicita al alumno escribir una respuesta determinada para completar una oración. Debido a que el alumno deberá escribir la respuesta, es recomendable que el docente al generar este tipo de actividad considere como respuesta correcta palabras cortas, así como admitir la aprobación de sus sinónimos. Asimismo, en la versión gratuita y paga, el docente puede generar una retroalimentación final para que se muestre cuando el estudiante

termina el ejercicio, insertar fórmulas matemáticas o imágenes en las preguntas.

Encuesta

A través de esta opción se puede realizar una encuesta rápida con los fines que el docente prefiera. Asimismo, en la versión gratuita y paga, el docente puede insertar fórmulas matemáticas o imágenes en las preguntas.

Abierto

Este tipo de ejercicio permite que los alumnos se expresen en su respuesta de acuerdo a una pregunta de opinión o crítica. Asimismo, en la versión gratuita y paga, el docente puede insertar fórmulas matemáticas o imágenes en las preguntas.

3.2.1.5.3. Ejecución.

Responder a un cuestionario (jugar): Al resolver cada pregunta, los estudiantes reciben una retroalimentación instantánea a través de los denominados memes, los cuales son presentados en la pantalla del dispositivo que se esté utilizando. Tales memes incluyen frases motivadoras como “Excellent” o “You can do it” dependiendo de la respuesta que los alumnos hayan seleccionado o escrito. Los memes ayudan a que los estudiantes se sientan más cómodos, relajados y enganchados en continuar con el cuestionario.

Uno de los grandes elementos que posee Quizizz es el tablero de puntuaciones que los alumnos pueden observar en línea durante el ejercicio programado.

Conclusión de un cuestionario: los profesores pueden cesar el juego una vez que todos los alumnos hayan completado la prueba. Los alumnos pueden dar un vistazo a todas las preguntas (con sus propias

explicaciones) para luego plantear sus dudas. Los profesores pueden señalar rápidamente los puntos cruciales según el porcentaje de error y ayudar a los alumnos a aprender en las preguntas que realmente necesitan reforzar. La prueba y los resultados están en Internet y pueden guardarse fácilmente como hojas de cálculo de Excel.

3.2.2. *Aprendizaje del Idioma Inglés*

3.2.2.1. Aprendizaje.

Bruner (2004) señala que la persona responde conscientemente al contenido, lo analiza y lo ordena, lo que implica tres fases: absorción, modificación y juicio. En este sentido, podemos decir que la persona realiza las tres. Estos procedimientos, a su vez, requieren la regulación de diversas tácticas y métodos que pretenden facilitar la educación.

El aprendizaje es un punto importante en el proceso de la educación, y tomando en cuenta lo propuesto por Ausubel, se puede entender que el aprendizaje no es un proceso aislado, más bien es recíproco, permitiendo comprender que la actividad de enseñar no excluye, sino que se alimenta de otros aspectos relevantes (Novak y Hanesin, 1997). Sin embargo, el concepto de aprendizaje se centró inicialmente en el resultado de los efectos constantes en el comportamiento humano, pero con el tiempo cambió su atención a la acumulación de información o destrezas.

Sin importar del ángulo desde el que se mire, todas las definiciones de aprendizaje incluirían tres requisitos básicos para su interpretación: la modificación de las acciones o la capacidad de los individuos para hacer cosas; la transformación como consecuencia del ejercicio o la experiencia; y la modificación como un hecho duradero (Puente, 1997).

3.2.2.2. Aprendizaje del idioma inglés.

A través de la historia de la humanidad ha existido un gran interés

por aprender otras lenguas. Actualmente aprender una lengua adicional en la era de la globalización resulta primordial. En la actualidad es casi un hecho que el primer idioma extranjero que una persona aprenderá será el idioma inglés. Si dos personas de culturas diferentes trataran de comunicarse es muy probable que recurrieron al inglés para hacerlo. Podrían usar este lenguaje, que no es el idioma materno de ninguno de los dos, para intercambiar ideas. Por lo tanto, no es extraño que muchos lleguen a considerar al inglés como un lenguaje universal ya que sirve como intermediario en todo el mundo (Lin, 2008).

3.2.2.3. Habilidades del Idioma Inglés.

Desde el punto de vista de Quishpe (2011), las destrezas de leer y escribir han sido dejadas de lado en las clases de inglés ya que se suele considerar que el factor más importante para aprender el idioma es su correcta pronunciación. Es evidente que para aprender inglés correctamente el estudiante debe de ser capaz tanto de escucharlo y hablarlo como de leerlo y escribirlo. Los estudiantes deberán de seguir ciertas pautas para lograr desarrollar estas cuatro habilidades de forma satisfactoria.

- **Escuchar (listening):** Es necesario que el docente sea capaz de utilizar su voz y diferentes tipos de recursos auditivos que estén disponibles para darse a entender ante los alumnos de forma sencilla. El profesor deberá ser una guía importante para lograr que el estudiante pueda diferenciar correctamente unos sonidos de otro y que pueda eventualmente conocer su significado (Sanchez, 1982).
- **Hablar (speaking):** Al inicio es recomendable que el estudiante repita mecánicamente los clásicos ejercicios de repetición. Estos ejercicios deberán ser repetidos a coro. Eventualmente los coros se dividirán en grupos hasta que finalmente los ejercicios sean

ejecutados individualmente. De esta forma el estudiante tendrá más confianza al momento de practicar el idioma.

- **Leer (reading):** La práctica de esta destreza requiere que el profesor lea primero en voz alta los textos que los alumnos leerán posteriormente (Quishpe, 2011). La práctica de la lectura deberá ir mejorando hasta llegar a la lectura de periódicos, revistas y novelas utilizando la herramienta Quizizz con sus elementos de gamificación el cual los estudiantes enfocan su atención y recepción de retroalimentación del mismo (Laura et al., 2021).
- **Escribir (writing):** Es importante que se hagan prácticas de escritura desde la primera etapa del aprendizaje del inglés. Hacer que los estudiantes copien oraciones, diálogos o cualquier otro texto es un comienzo adecuado. Preparar párrafos con espacios en blanco para que puedan ser rellenados por los estudiantes y pedirles realizar resúmenes de historias cortas. El último paso de la destreza de la escritura es la composición libre. Para lograr llegar a este punto el profe debe haber programado una serie de ejercicios con los que poco a poco le haya ido concediendo libertad al estudiante (Quishpe, 2011).

3.2.2.4.Importancia del Idioma Inglés.

El idioma inglés fue un elemento fundamental en un proceso que lleva sucediendo por décadas: la globalización. Este proceso de expansión ha hecho que cada vez más personas aprendan a hablar este idioma. De la misma manera, son cada vez más personas las que dependen de esto para poder obtener un empleo o prosperar con él. En otras palabras, se trata del idioma del mundo actual (Chávez et al., 2017).

3.2.2.5. Enseñanza de Inglés en el Nivel Superior.

El estudio del idioma inglés es de gran importancia para cualquier

profesional. Son muchas las universidades que han establecido estructuras y herramientas para un mejor aprendizaje del inglés. Este idioma es un requisito indispensable para muchos empleos de empresas y grandes trasnacionales. Al aprenderlo, se puede aprender nuevas tradiciones culturales a la vez de la historia, interactuar con diferentes sociedades y, como resultado, aventurarse en un territorio desconocido (Chávez et al., 2017).

Por lo tanto, el aprendizaje del idioma inglés tiene gran importancia en el nivel superior ya que no solo permite que el estudiante pueda acceder a información que de otra manera le sería inaccesible, sino que también le abre las puertas a más posibilidades de empleo. En otras palabras, le permite al estudiante abrirse al mundo.

Recientemente existía un acuerdo generalizado entre las políticas responsables sobre la inclusión del inglés en la enseñanza superior. No obstante, debido a la escasez de estudiantes que se matriculaban en los cursos de pedagogía de la lengua inglesa, las instituciones profesionales de preparación de profesores se vieron obligadas a suspender las iniciativas. En el otro extremo, las universidades no cumplían con las normas habituales en lo que respecta a los estándares de la lengua inglesa, tanto para los estudiantes que ingresaban como para los que se graduaban. Por ello, la importancia concedida al idioma variaba mucho de una institución a otra.

Las nuevas políticas de enseñanza del inglés que se han aplicado en las escuelas podrían ser aplicadas en las universidades, lo que podría hacer que el panorama cambie. La importancia del idioma inglés a nivel universitario se ha establecido en la legislación. De esta manera el aprendizaje de una lengua extranjera es necesario a nivel del pregrado y la maestría y dos son necesarios para los programas de doctorado (British Council, 2015).

Es cierto de que el inglés es una asignatura que se imparte en muchos colegios, y que en las universidades ya se exige el dominio de esta lengua, no obstante, aún es largo el recorrido que le queda al país para entrar en la lista de los mejores.

3.2.2.6.Importancia del Inglés en el Currículo de Estudios del Nivel superior.

La vinculación del inglés al currículo universitario es la respuesta para muchos futuros profesionales que esperan un buen futuro laboral. Esto es de especial interés para aquellos que, por distintas razones, ya sean sociales o económicas, nunca pudieron contar con una formación bilingüe desde temprana edad. La necesidad de que la universidad le preste atención a la formación bilingüe de sus estudiantes de forma sistemática surge a consecuencia de que muchos estudiantes comienzan a trabajar desde que inician sus carreras profesionales. El desarrollo social y económico de cualquier país está fuertemente relacionado con las políticas y prácticas educativas que practiquen. Cualquiera que desee incorporarse a la fuerza laboral y reciba una educación en donde el inglés haya formado parte, contará con un perfil más competitivo para enfrentar los embates de la globalización (España, 2010).

El inglés es una herramienta lingüística y cultural para la comunicación y la expansión del conocimiento. Es una importante herramienta que deberá estar incluida en las políticas curriculares de la universidad. Y además de la integración en el plan de estudios, también debe ser significativa y multidisciplinar la conexión del inglés como componente esencial de la consistencia cognitiva general. Si consideramos este problema en el marco de la internacionalización, la urgencia de la situación aumenta aún más.

3.2.2.7.Marco Común Europeo de Referencia.

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, viene a ser un documento de reconocimiento internacional que provee una serie de lineamientos referidos a la elaboración de programas para el aprendizaje de lenguas, la formulación de orientaciones curriculares como también de exámenes e instructivos que permitirán medir el nivel de los estudiantes de idiomas en lo que respecta a la expresión oral, producción de textos escritos y de igual manera la comprensión de textos orales y escritos (Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment, 2001).

3.2.2.7.1. Criterios que Debe Cumplir el Marco Común Europeo de Referencia (MCER)

Resulta indispensable que el MCER se lleve a cabo de manera integradora, con transparencia y coherencia para que de esta manera se garantice su adecuado funcionamiento.

Integrador, ya que ha de reunir y precisar aquellos conocimientos, habilidades y usos lingüísticos, especificar cada una de las dimensiones de la competencia lingüística y comunicativa, de igual manera, facilitar una serie de niveles como referencia de progreso en el aprendizaje.

Transparente, puesto que la información debe de encontrarse disponible para todos los usuarios y ésta además ha de ser fácilmente entendible.

Coherente, se entiende por este que no existan discrepancias entre las descripciones. Cuando se trata de mecanismos educativos, la coherencia proporciona una interconexión holística entre sus diversos elementos. Estos elementos incluyen la estimación de las demandas, el establecimiento de objetivos y temas, el desarrollo de recursos, cursos y estrategias instructivas y educativas, así como la administración de

pruebas y la asignación de calificaciones (MCER, 2001).

No se pretende que el MCER se deba de cumplir en su totalidad como este lo precisa, sino todo lo contrario, es factible realizar las modificaciones que se consideren pertinentes.

3.2.2.7.2. Enfoque Adoptado por el Marco Común Europeo de Referencia.

Su enfoque responde a la necesidad que tienen los usuarios de una lengua de ser capaces de desenvolverse de forma eficaz en los distintos ámbitos que les es requerido, por lo cual se basa en un enfoque de carácter práctico en donde toma relevancia tanto el aprendizaje del idioma como su uso.

Así pues, a través de este entran en juego los aspectos cognitivos, afectivos emocionales y volitivos, además de las distintas capacidades que son inherentes al individuo como agente social que es. Se integran y desarrollan todo un conjunto de competencias tanto generales, las cuales no son exclusivamente lingüísticas, sino que incluyen también acciones de todo tipo; y competencias comunicativas lingüísticas que por su parte atribuyen a la persona el dominio para actuar con medios propiamente lingüísticos (CEFR, 2001).

3.2.2.7.3. Competencias Comunicativas de la Lengua.

Estar abierto a compartir experiencias, discutir pensamientos o información y comportarse de forma adecuada dadas las circunstancias es lo que significa tener capacidad comunicativa en lengua inglesa. Para lograr este objetivo, es imprescindible dar importancia a los procedimientos que están en juego en la conciencia del alumno, así como a la regulación del razonamiento mental continuo del alumno de forma intencionada, proactiva, independiente y analítica (Berenguer et al., 2016).

Competencias lingüísticas

La comprensión del léxico, la fonología y la sintaxis de una lengua, así como la capacidad de utilizarla eficazmente, se denominan competencias lingüísticas. Por lo tanto, para enseñar a producir textos correctos, comenzamos con el análisis de las competencias lingüísticas (CEFR, 2001).

Competencias sociolingüísticas

Con base en el CEFR (2016), la competencia sociolingüística se refiere a las condiciones socioculturales que acompañan al uso del lenguaje. Las actividades asociadas a la identificación y aprendizaje de las normas culturales que rigen en el grupo lingüístico inglés deben ser un objetivo que los educadores deben procurar alcanzar. Estas iniciativas deben promover la actitud correcta y adecuada entre los compañeros y otras personas notables de la institución académica en la que se integrarán nuestros alumnos.

Competencias pragmáticas

Según Durán y Úbeda (2005), las competencias pragmáticas se caracterizan por la utilización de activos lingüísticos y la selección de una forma adecuada del lenguaje para cada circunstancia. Estas competencias implican el dominio del discurso y su coherencia. Todos estos factores externos influyen en las representaciones mentales de los interlocutores. Las competencias pragmáticas están relacionadas con el conocimiento que el usuario de una lengua tiene de cómo los mensajes se organizan y estructuran, cómo se usan para conseguir unas funciones comunicativas y cómo se diseñan siguiendo los esquemas convencionales.

3.2.2.7.4. Niveles Comunes de Referencia.

Como plantea el CEFR (2001), esta es una descripción que se establece como un estándar para facilitar la comparación de diferentes currículos, programas, etc. De esta manera se logra establecer cuánto es lo que un alumno es capaz de realizar mediante el uso del inglés.

Esta descripción puede desglosarse en tres etapas distintas. El nivel o grado más básico o fundamental, que a su vez se segmenta en A1 y A2. Los hablantes del nivel A1 son capaces de comprender y emplear términos comunes y enunciados sencillos orientados al cumplimiento de tipos de requisitos básicos. El nivel A2 es capaz de comprender frases y expresiones de uso común en relación con ámbitos de experiencia que le resultan pertinentes.

Luego se encuentra el nivel de usuario independiente o nivel B, que se subdivide en B1 y B2. B1 puede comprender los puntos más importantes de textos claros y relativamente simples si estos tratan sobre cuestiones con las que está familiarizado. B2 ya es capaz de comprender ideas principales sobre textos más abstractos, incluso si estos son de carácter técnico.

Y finalmente el nivel de usuario competente o nivel C, que se subdivide en C1 y C2. C1 puede comprender una amplia variedad de textos largos y llega a entender los sentidos implícitos en ellos. Puede expresarse de forma fluida sin muestras muy evidentes de esfuerzo. C2 puede comprender con facilidad prácticamente cualquier cosa que pueda escuchar o leer. Puede interpretar información de forma coherente y resumida. Se expresa de forma espontánea, fluida y con un alto grado de precisión.

3.2.2.8. Principales Exámenes Internacionales de Cambridge.

Como prueba fehaciente a la hora de acreditar el nivel de inglés de

quien lo posee, los certificados de idiomas se emiten por entidades de renombre mundial que disponen de todo el aval de la comunidad académica.

Se pueden encontrar diferentes exámenes para obtener la certificación de inglés, según Cambridge Assessment English, los siguientes son los principales:

- **Key English Test (KET):** Es un examen el cual acredita un nivel básico del idioma inglés, por lo que viene a ser la prueba más adecuada para todos los candidatos que inician su formación en el idioma. Según el MCER, dicho examen está dirigido a la obtención de un nivel A2 que evidencia que la persona es capaz de leer textos sencillos, desenvolverse e interactuar aplicando el idioma en situaciones cotidianas (Cambridge Assessment English , 2020)
- **Preliminary English Test (PET):** Viene a ser una certificación de inglés cuyo nivel es intermedio, B1 según el MCER; a través de este examen los candidatos prueban que son los suficientemente capaces de leer y redactar textos y correos electrónicos en inglés empleando un lenguaje sencillo acerca de temas referentes a la vida diaria, además, expresan sus puntos de vista y emociones de manera conciente tanto al redactar como al expresarse oralmente (Cambridge Assessment English , 2020)
- **First Certificate in English (FCE):** Se trata de un examen que avala el nivel intermedio alto, B2 de acuerdo con el MCER, asimismo, diversas universidades, empresas y gobiernos a nivel mundial la homologan. Los candidatos que obtienen dicha certificación son personas capaces de ejercer sus actividades profesionales en un contexto de habla inglesa, aplicar en cursos de formación que requieran un nivel de inglés intermedio alto y establecerse en cualquier país en donde se hable el inglés (Cambridge Assessment English , 2019)

- **Certificate in Advanced English (CAE):** Es una de las certificaciones de inglés de mayor reconocimiento para los hablantes de otras lenguas y con gran validez e impacto en los distintos centros de estudio, empresas y organizaciones de todo el mundo. Dicho examen está dirigido a aquellos candidatos que poseen un nivel de inglés muy avanzado, que equivale a un nivel C1 tomando como base el MCER, el cual les permitirá tomar clases en alguna universidad, desenvolverse satisfactoriamente en el ámbito laboral, en la dirección de personas, como también, efectuar investigaciones complejas (Cambridge Assessment English, 2019).
- **Certificate of Proficiency in English (CPE):** Esta viene a ser la certificación de más alto nivel de inglés que un candidato puede obtener, está enfocado al nivel C2 del MCER. Tiene reconocimiento a nivel mundial y prueba que el candidato puede desenvolverse sin dificultad en entornos tanto académicos como profesionales, demostrando así que su destreza en el idioma le permite estudiar postgrados, doctorados, contribuir con plena seguridad en seminarios, reuniones o tutorías, dirigir importantes proyectos, como también, tratar y persuadir a los directivos empresariales con eficacia (Cambridge Assessment English, 2019).

3.2.2.9.Importancia del Marco Común Europeo de Referencia (MCER)

El Marco Común Europeo de Referencia resulta imprescindible puesto que sirve como una base para lograr el reconocimiento internacional de las cualificaciones lingüísticas, y esto mismo hace posible la cooperación entre diferentes instituciones educativas del mundo (CEFR, 2001).

El aprendizaje y la enseñanza de idiomas se hacen necesarios para conseguir un crecimiento en el desplazamiento de las personas al rededor

del mundo, una mayor eficacia en la comunicación entre naciones aunada al respeto hacia la cultura y la diversidad, además de facilitar el acceso a un gran número de información, un mayor intercambio entre individuos, menores dificultades en la relación laboral, así como un entendimiento aún más pleno entre las partes; es por ello que resulta fundamental que se impulse y facilite el aprendizaje de idiomas como una ardua e importantísima tarea a desarrollar desde la infancia hasta la adultez.

3.2.2.10. Dimensiones de la variable aprendizaje de inglés.

Las dimensiones de la variable del aprendizaje del idioma inglés constan de las cuatro habilidades de la misma: Escuchar, escribir, lectura y habla considerando el examen internacional “PET” nivel B1 según el Marco Común Europeo de Referencia. Como se mencionó anteriormente, Preliminary English Test, PET o Preliminary (como ha pasado a llamarse desde la última actualización), es un examen exigente y completo que certifica las habilidades de nivel intermedio de los estudiantes.

Con el fin de garantizar el nivel de calidad en las certificaciones, Cambridge se encarga de actualizar de manera regular sus exámenes. Hasta la fecha, la última actualización se realizó en el año 2020, en donde se hicieron algunas modificaciones. A continuación, se dan a conocer los más relevantes aspectos que deben de tenerse en cuenta respecto a este examen.

3.2.2.10.1. Partes del Examen.

En la última actualización del examen se puede apreciar que este ya no consta de tres partes sino de cuatro, ya que se ha optado por separar comprensión de textos y elaboración de textos escritos. Seguidamente se pasará a detallar cada una de las partes que contiene el examen, tal como refiere Cambridge Assessment English (2020):

- **Competencia de Lectura:** En dicho apartado el candidato debe demostrar que tiene la capacidad de comprender la información más relevante que le es presentada a través de carteles, revistas u otro formato de texto, de igual modo, debe probar que puede emplear el vocabulario y las estructuras correcta y apropiadamente. Tiene una duración de 45 minutos, se divide en 6 tareas o partes y consta de 32 ítems.

En la primera parte se presentan 5 textos cortos de diferentes tipos, cada uno de estos tiene una pregunta de opción múltiple (A, B y C). Como recomendación para los candidatos, es preciso leer y comprender bien el texto para decidir cuál de las opciones es la que responde a dicha interrogante, además, para identificar el contexto resulta de mucha ayuda la información visual, es muy importante comparar cada una de las alternativas antes de escoger la que será la respuesta. Esta primera tarea equivale a 5 puntos.

En la segunda parte se presentan 5 breves descripciones de distintas personas y 8 textos pequeños sobre un determinado tema. Se da como recomendación a los candidatos, leer de forma detenida cada una de las descripciones y los textos, subrayar aquellas posibles similitudes y detalles importantes, es preciso también hacer una segunda revisión para asegurarse de que el texto reúne todos los criterios de la descripción; por otro lado, hay que procurar no dejarse llevar por las palabras idénticas para seleccionar la respuesta sino enfocarse en el mensaje completo del texto. Esta tarea equivale a 5 puntos.

En la tercera parte se presenta un texto de opinión del autor, el cual es algo más extenso, y 5 preguntas de opción múltiple con 4 alternativas (A, B, C y D). En este apartado, el candidato debe tener en cuenta que las preguntas 11, 12, 13 y 14 se ciñen al orden en que está

el texto y la pregunta 15 está enfocada en el mensaje central. Equivale a 5 puntos.

La cuarta parte presenta un texto largo al cual le han sido eliminadas 5 oraciones y están enumeradas, se presentan también 8 oraciones (A-H) con las que deberán completar dichos espacios en blanco en base a la comprensión, coherencia y estructura del texto. Se recomienda leer el texto completo una vez elegidas las oraciones. Esta tarea equivale a 5 puntos.

En la quinta parte se presenta un texto breve al cual le han sido eliminadas 6 palabras y se dan 4 alternativas para completar cada una de estas. Una vez examinado el texto completo, es muy importante también analizar las oraciones con la palabra faltante para así elegir la opción correcta. Una vez completados los espacios en blanco, leer el texto entero para asegurarse de que no carece de sentido. Equivale a 6 puntos.

En la sexta parte se presenta un texto breve al cual le han sido eliminadas 6 palabras, en esta tarea no se brindarán alternativas, en base al análisis del texto en general y de cada oración, el candidato deberá pensar y escribir en cada espacio la palabra más adecuada para completar esta, asegurándose también de que esté correctamente escrita. Esta tarea equivale a 6 puntos.

- **Competencia de escritura:** La tarea que se le plantea al candidato en este apartado viene a ser el de escribir un correo electrónico en respuesta al que se le presenta, además, debe redactar un artículo o una historia. Tiene una duración de 45 minutos y se divide en 2 tareas o partes.

En la primera parte se presenta un correo electrónico que contiene una pregunta, la cual el candidato deberá responder teniendo

en cuenta las anotaciones hechas en él y el contexto del mensaje. Una vez que esté claro el destinatario y el propósito del mensaje, deben procurar responder a las 4 indicaciones teniendo presente las subescalas en las que serán evaluados, que son contenido, logro comunicativo, organización y lenguaje. Los errores ortográficos, gramaticales o de puntuación no serán necesariamente considerados, esto, siempre y cuando no provoque una discontinuidad en la comunicación. Para su respuesta deberá emplear entre 100 a 120 palabras por lo que es importante practicar para lograr una redacción clara, concisa y en el tiempo prudente. Esta tarea equivale a 20 puntos.

En la segunda parte se da al candidato la opción de elegir redactar una historia o un artículo que abarque aproximadamente 100 palabras. En el caso del artículo, se le presentará un anuncio de revista o un sitio web con el tema a tratar y algunas interrogantes a responder. Por otro lado, para la redacción de la historia, se les dará la primera oración en base a la cual deberán seguir escribiendo. Es fundamental que antes de redactar se planifique y organice bien el contenido. Es importante también que el candidato elija la tarea con la que este mucho más familiarizado. En la historia, se debe considerar los nombres y pronombres utilizados en la oración base. Por último, en ambos casos se debe tener presente las exigencias lingüísticas y las escalas de evaluación. Equivale a 20 puntos.

- **Competencia de escucha:** En este apartado se le presenta al candidato una serie de recursos orales en donde deberá probar que cuenta con la capacidad de seguir y comprender anuncios y conversaciones sobre aspectos de la vida diaria. Tiene una duración de 30 minutos aproximadamente, se divide en 4 tareas o partes y consta de 25 ítems.

La primera parte consiste en identificar la información clave de 7 pequeños monólogos o diálogos y seleccionar de entre tres imágenes la que responda mejor a la pregunta. Los candidatos tendrán solo dos oportunidades para oír los audios, se recomienda que en la primera se enfoquen en captar la información esencial y la mejor opción, y dejen la segunda oportunidad para revisar su respuesta. Esta tarea equivale a 7 puntos.

Para la segunda parte, se presentarán 6 diálogos cortos y una pregunta con 3 alternativas. Esta actividad requiere la habilidad del candidato para captar la información esencial. Solo podrán oír los diálogos 2 veces, por lo que es importante captar los datos esenciales y elegir la mejor respuesta a la primera y en la segunda oportunidad corroborar las respuestas. Equivale a 6 puntos.

En la tercera parte se le presentará al candidato un monólogo en base al cual deberá completar un texto que presenta 6 palabras faltantes, a medida que el audio se reproduzca, se deberá captar los datos y completar los espacios con estos, los cuales pueden ser una o dos palabras, un número, una fecha o una hora. Se recomienda leer el texto durante la pausa que se da luego de las indicaciones, pensar en el contexto y el tipo de lenguaje o información que por lo general suele ser sobre lugares y eventos, personas hablando sobre cursos viajes o actividades de vacaciones. Se le proporcionará al candidato un apartado en donde podrán hacer apuntes cortos, lo cual es preferible hacerlo durante la primera reproducción del audio y durante la segunda revisar si sus respuestas tienen sentido y si están correctamente escritos. Equivale a 6 puntos.

En la cuarta parte se presenta una entrevista larga y 6 preguntas con 3 alternativas cada una. Se recomienda que durante la pausa los candidatos lean las preguntas y se hagan una idea del contexto. Podrán

oír las entrevistas solo dos veces, por lo que es preferible que durante la primera se enfoquen en captar los datos esenciales y elijan la mejor alternativa, y en la segunda hagan la revisión. Equivale a 6 puntos.

- **Competencia de habla:** Para desarrollar este apartado, se requiere de la participación de dos o tres candidatos en donde cada uno de ellos deberá demostrar la habilidad que tienen para responder preguntas, intercambiar puntos de vista, opiniones frente a los temas que plantee el examinador o los otros candidatos. Tiene una duración de 12 a 17 minutos y se divide en 4 tareas o partes.

La primera parte tiene una duración de 2 minutos y consiste en responder preguntas de información personal elaboradas por el interlocutor. Para esta tarea podrá emplearse un lenguaje sencillo y de uso cotidiano. Es fundamental estar atentos y oír cuidadosamente la pregunta formulada, cabe mencionar también que las respuestas no pueden ser cortas (sí y no), sino que debe ahondarse un poco en detalles, razones y ejemplos concisos.

Para la segunda parte, el candidato tiene 3 minutos para describir una imagen que por lo general muestra situaciones cotidianas. La descripción debe ser sencilla y prescindir de especulaciones sobre el contexto o ampliar el tema. Se recomienda que al describir las imágenes lo hagan de manera detallada y den a conocer el amplio repertorio de vocabulario que poseen. Podrán nombrar los objetos que contiene la imagen, colores, vestimenta, tiempo, etc. En caso de que el candidato olvide alguna palabra, es posible que se dé a conocer esta misma a través de paráfrasis u otras estrategias.

La tercera parte consiste en una discusión entre dos candidatos en un tiempo de 4 minutos; primero, el interlocutor da a conocer la premisa y a continuación presenta el material visual, los candidatos deberán intercambiar, discutir ideas, dar recomendaciones y al final

llegar a un consenso. Se recomienda a los candidatos aportar de manera activa en la discusión y no plantear las conclusiones demasiado rápido; en esta tarea no se evalúa haber completado a cabalidad la dinámica así que no hay problema si el tiempo acaba sin haber llegado al consenso, deben concentrarse en mostrar sus habilidades lingüísticas.

En la cuarta parte el interlocutor conduce la interacción a través de preguntas dirigidas a los candidatos sobre el tema planteado en la tercera tarea, dichas preguntas incidirán en las preferencias, hábitos, puntos de vista de cada candidato. Es preciso mencionar que no existen respuestas correctas o incorrectas en este apartado y tiene una duración de 3 minutos.

3.2.2.10.2. Calificaciones.

Otra de las modificaciones que presenta la última actualización del examen viene a ser la denominación de las puntuaciones; es así que ahora lo que se conocía como Pass with distinction pasa a ser A, Pass with merit pasa a llamarse B y Pass cambia a C.

El Nivel A va desde una puntuación de 160 a 170 y es la puntuación más alta, de acuerdo con la escala de Cambridge English. Los candidatos que logren obtener este nivel, habrán demostrado que cuentan con las habilidades y destrezas en el idioma inglés que los hacen merecedores del respectivo certificado de nivel B2 que lo avala.

El nivel B va desde una puntuación de 140 a 159, en caso de que el candidato obtenga un nivel B o C, le corresponderá el certificado PET de nivel B1 que es intermedio y da a conocer que el candidato ha conseguido dominar las competencias básicas, sin embargo, no se encuentran aptos para cursar estudios ni desenvolverse en un ambiente laboral íntegramente en inglés.

El nivel C va desde una puntuación de 120 a 139. Cuando el desempeño del candidato es inferior al nivel B1, pero se sitúa dentro del nivel A2, se le entregará una certificación que valide sus competencias en un nivel A2 (Cambridge Assessment English , 2020).

3.2.2.10.3 Ventajas de Obtener la Certificación PET.

Un estudio llevado a cabo por la Asociación de Evaluadores de Lenguas de Europa (ALTE), dio a conocer lo que los candidatos pueden realizar de manera usual según cada nivel del MCER.

En su calidad de miembro fundador de ALTE, Cambridge English recurre a dicho marco con el objetivo de garantizar que sus exámenes se ajusten a las competencias lingüísticas exigentes en la vida real.

Dentro de las capacidades generales que el candidato debe de poseer están las de entender información referente a temas cotidianos, redactar cartas o anotaciones sobre asuntos familiares o habituales, captar indicaciones y anuncios sencillos. En lo que respecta al ámbito social y turístico debe estar en condiciones de entender notas de diarios, escritos que se usan normalmente en hoteles y mensajes que manifiesten juicios personales, reconocer la temática principal de un noticiero siempre que hay un componente visual importante y pedir información sobre lugares de alojamiento y viajes. En el aspecto laboral puede entender propósito de cartas y artículos que están relacionados con su área de trabajo. Puede tomar notas en reuniones o distintos eventos con cierta precisión, puede hacer una presentación simple y proporcionar asistencia a los usuarios pertenecientes a su área laboral. En lo concerniente a lo académico, de igual manera los candidatos demuestran que son capaces de comprender textos de carácter objetivo e indicaciones dadas por el profesor, tomar apuntes

sobre su área de estudio, como también intervenir en seminarios (Cambridge Assessment English , 2020).

3.3. Bases conceptuales

- **Gamificación:** Citando a Werbach y Hunter (2015) los factores que deben incluirse en una Gamificación son las puntuaciones, los emblemas, los marcadores, los obstáculos, los personajes y los resultados del aprendizaje mientras se juega.
- **Quizizz:** Para Chennath y Gupta (2017), los desarrolladores de Quizizz, dicen que el énfasis de Quizizz es el examen formativo, es decir, que el alumno tenga la posibilidad de recibir una retroalimentación continua sobre su estudio de una manera fluida y agradable.
- **Recursos didácticos:** La forma de utilizar los recursos tiene una gran repercusión en la adquisición y la enseñanza de las lenguas. Por ello, se encargan de dirigir las distintas fases de la enseñanza. Estas fases fomentan el aprendizaje auténtico, y los recursos pedagógicos se reparten entre textos fundamentales y materiales adicionales (Brown, 2007; Harwood, 2010; Mediano, 2010).
- **Reportes de Quizizz:** Se trata de un informe detallado acerca de los resultados obtenidos al utilizar Quizizz. Esta herramienta posee un gran rol en el aspecto de la retroalimentación tanto para los docentes como los alumnos ya que permite observar el progreso de forma estadística.
- **Motivación:** Una persona no puede comportarse por que sí, más bien todo comportamiento es guiado por un motivo; tal motivo es lo que Santrock (2002) denomina como motivación.
- **Conocimiento de contenidos:** Es conocer mucho más allá del contenido en sí mismo, es decir, implica conocer tales informaciones en una perspectiva y fin de enseñanza (Shulman, 1987).
- **Evaluación:** Es la acción de recolectar datos con el objetivo de decidir respecto a las acciones a realizar (Davies et al.,1999).
- **Certificate in Advanced English (CAE):** Es una de las certificaciones que está dirigida a aquellos candidatos que poseen un nivel de inglés muy avanzado, que equivale a un nivel C1 tomando como base el MCER, el cual les permitirá tomar

clases en alguna universidad, desenvolverse satisfactoriamente en el ámbito laboral, en la dirección de personas, como también, efectuar investigaciones complejas (Cambridge Assessment English, 2019).

- **Certificate of Proficiency in English (CPE):** Esta viene a ser la certificación de más alto nivel de inglés que un candidato puede obtener, está enfocado al nivel C2 del MCER. Tiene reconocimiento a nivel mundial y prueba que el candidato puede desenvolverse sin dificultad en entornos tanto académicos como profesionales, demostrando así que su destreza en el idioma le permite estudiar postgrados, doctorados, contribuir con plena seguridad en seminarios, reuniones o tutorías, dirigir importantes proyectos, como también, tratar y persuadir a los directivos empresariales con eficacia (Cambridge Assessment English, 2019).
- **Habilidad auditiva:** La entonación y acentuación deben ser correctas, pues el alumno deberá de usar estas interpretaciones del idioma como ejemplo. El estudiante al inicio solo escuchara un montón de sonidos confusos que no poseen ningún significado para él. Es usual que el estudiante en este punto pueda confundir los sonidos (Sanchez, 1982).
- **Habilidad de escritura:** Es importante que se hagan prácticas de escritura desde la primera etapa del aprendizaje del inglés. Preparar párrafos con espacios en blanco para que puedan ser rellenados por los estudiantes y pedirles realizar resúmenes de historias cortas. Para lograr llegar a este punto el docente debe haber programado una serie de ejercicios con los que poco a poco le haya ido concediendo libertad al estudiante (Quishpe, 2011).
- **Habilidad de habla:** Al inicio es recomendable que el estudiante repita mecánicamente los clásicos ejercicios de repetición. Con el tiempo estas dramatizaciones deberán dar paso a conversaciones reales. Para llegar a este punto es indispensable no quedarse estancado en el mero repetimiento de ejercicios mecánicos (Sanchez, 1982).
- **Habilidad de lectura:** La práctica de esta destreza requiere que el profesor lea

primero en voz alta los textos que los alumnos leerán posteriormente. Esto es importante debido a la diferencia que hay entre la lengua hablada y la lengua escrita, lo cual suele ser muy confuso para la mayoría de hispanohablantes que se aventuran a aprender el idioma. La práctica de la lectura deberá ir mejorando hasta llegar a la lectura de periódicos, revistas y novelas. Es recomendable empezar esta práctica en las etapas más tempranas del aprendizaje del inglés (Quishpe, 2011).

- **Competencias lingüísticas:** La comprensión del léxico, la fonología y la sintaxis de una lengua, así como la capacidad de utilizarla eficazmente, se denominan competencias lingüísticas (CEFR, 2001).
- **Competencias pragmáticas:** Durán y Úbeda (2005), las competencias pragmáticas se caracterizan por la utilización de activos lingüísticos y la selección de una forma adecuada del lenguaje para cada circunstancia. Estas competencias implican el dominio del discurso y su coherencia.
- **Competencias sociolingüísticas:** Con base en el CEFR (2016), se refiere a las condiciones socioculturales que acompañan al uso del lenguaje.
- **First Certificate in English (FCE):** Se trata de un examen que avala el nivel intermedio alto, B2 de acuerdo con el MCER, asimismo, diversas universidades, empresas y gobiernos a nivel mundial la homologan. Los candidatos que obtienen dicha certificación son personas capaces de ejercer sus actividades profesionales en un contexto de habla inglesa, aplicar en cursos de formación que requieran un nivel de inglés intermedio alto y establecerse en cualquier país en donde se hable el inglés (Cambridge Assessment English , 2019)
- **Key English Test (KET):** Es un examen el cual acredita un nivel básico del idioma inglés, por lo que viene a ser la prueba más adecuada para todos los candidatos que inician su formación en el idioma. Según el MCER, dicho examen está dirigido a la obtención de un nivel A2 que evidencia que la persona es capaz de leer textos sencillos, desenvolverse e interactuar aplicando el idioma en situaciones cotidianas (Cambridge Assessment English , 2020).

- **Calificaciones:** Conforman una de las etapas de la evaluación, así, se puede entender que es una síntesis del juicio y presenta como propósito el generar cambios positivos en la práctica pedagógica.
- **Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas:** Es un documento de reconocimiento internacional que provee una serie de lineamientos referidos a la elaboración de programas para el aprendizaje de lenguas, la formulación de orientaciones curriculares como también de exámenes e instructivos que permitirán medir el nivel de los estudiantes de idiomas en lo que respecta a la expresión oral, producción de textos escritos y de igual manera la comprensión de textos orales y escritos.
- **Preliminary English Test (PET):** Viene a ser una certificación de inglés cuyo nivel es intermedio, B1 según el MCER; a través de este examen los candidatos prueban que son lo suficientemente capaces de leer y redactar textos y correos electrónicos en inglés empleando un lenguaje sencillo acerca de temas referentes a la vida diaria, además, expresan sus puntos de vista y emociones de manera consciente tanto al redactar como al expresarse.

CAPÍTULO IV

MARCO METODOLÓGICO

4.1. Ámbito de estudio

La presente investigación se realizó en la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, ubicado en la ciudad de Tacna. Con los estudiantes del IV ciclo de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Escuela Profesional de Educación en la Facultad de Educación, Comunicación y Humanidades en el 2021.

Caracterización del participante: Los participantes se caracterizaron por estar matriculados en el IV ciclo, entre varones y mujeres. Aproximadamente, entre edades de 20 a 24 años. Todos los participantes residían en la ciudad de Tacna al momento de realizarse la experimentación.

4.2. Tipo y nivel de investigación

El tipo de investigación fue de diseño cuasi-experimental porque estuvo orientada a resolver un problema práctico del campo educativo comparando dos grupos. Según Vara (2015), el atractivo de la investigación aplicada radica en que los hallazgos se ponen al instante para ser utilizados en la solución de problemas del mundo real. Para ayudar a los alumnos a aprender correctamente el idioma inglés, en esta investigación se utilizó una estrategia didáctica. Se utilizó el nivel explicativo-experimental porque la acción es única y pretende aliviar las preocupaciones en el campo pedagógico; por otro lado, se utilizaron técnicas estadísticas para evaluar su eficacia como medidas de su efecto en los indicadores primarios (Supo, 2011).

4.3. Población y muestra

4.3.1. Descripción de la población

La población de estudio estuvo constituida por los estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, matriculados en el año académico 2021.

Tabla 2*Estudiantes de la carrera de Idioma Extranjero*

Población	Muestra	
232 estudiantes de la carrera de Idioma Extranjero	Año de estudios	Número de estudiantes
	Primer	59
	Segundo	32
	Tercer	52
	Cuarto	32
	Quinto	59
	Total	234

4.3.2. Muestra y método de muestreo

Con el propósito de aplicar la investigación, el tamaño muestral estuvo determinado a través del muestreo no probabilístico de acuerdo a la conveniencia del investigador planteado por Carrasco (2007) y Vara (2015). De tal manera, se tomó en cuenta a un total de 32 estudiantes del cuarto ciclo de la carrera profesional de Idioma extranjero, conformando la muestra. En la misma línea, Ramírez (2004) resalta que la muestra censal debe ser considerada como la consideración de cualquiera de las unidades investigativas como muestra.

4.3.3. Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión:

- Estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero-UNJBG.
- Estudiantes matriculados en la mayoría de los cursos en el segundo año de estudios.
- Estudiantes con asistencia regular a las clases.

Criterios de exclusión:

- Estudiantes de la carrera profesional de Idioma Extranjero-UNJBG que no lleven cursos en el segundo año de estudios.
- Estudiantes con limitaciones de visión que les pidan utilizar dispositivos

electrónicos.

- Estudiantes con más de 30% de inasistencias a clases.

4.4. Diseño de investigación

El diseño utilizado fue el cuasiexperimental, como lo hacen notar Hernández et al. (2014) indican en referencia a este diseño que, de manera deliberada, se manipula una de las variables de estudio con el fin de conocer cuál es su efecto sobre otras variables que dependen de ella. En donde el Grupo de control, enseñanza de inglés sin el uso de Quizizz, (pretest y posttest) Grupo experimental, enseñanza de inglés con el uso de Quizizz, (pretest y posttest).

GE: O1 -----(x)----- O2

GC: O3 ----- O4

Dónde:

G.E. = Grupo Experimental

G.C. = Grupo Control

O1 y O3 = Pre Test

O2 y O4 = Post Test

X = Aplicación de la variable independiente

Asimismo, a ambos grupos se les pide que resuelvan un pretest antes de la experimentación, de modo que sus resultados sirvan para conocer las similitudes entre ambos grupos en un inicio. Después, ambos grupos son comparados al presentar el post test, de modo que se conozca los efectos que causaron la experimentación en la variable de estudio.

4.5. Técnicas e instrumentos

4.5.1. Técnicas

4.5.2. Instrumentos

V1 Quizizz

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo

La técnica utilizada fue la observación, a través de un instrumento como la lista de cotejo para la obtención de data relacionada a la eficacia de la estrategia. A través del monitoreo de la plataforma Google Classroom para compartir las diferentes actividades de Quizizz en las cuatro habilidades del Idioma Inglés.

V2 Aprendizaje de inglés

Técnica: Examen (pretest y post test)

Instrumento: Prueba Escrita

El examen fue la técnica utilizada para recolectar los datos. Además, el examen con las características del examen internacional PET permitirán conocer el nivel de aprendizaje de inglés.

El instrumento empleado para medir el nivel el aprendizaje de inglés, fue la prueba pedagógica, antes (pretest) y después (post test) con una sola prueba. La prueba pedagógica se desarrolló según las cuatro dimensiones de la variable: habilidad escrita, escucha, auditiva y de habla. La habilidad escrita y de habla se sustentarán a través de una rúbrica.

4.5.2.1. Validación de los instrumentos para la recolección de datos.

No requirió de validación, ya que se consideró trabajar con el examen internacional PET, es un examen validado por estándares internacionales según Marco común europeo de las lenguas y por la Universidad de Cambridge. La presente solo se sustenta y refiere a la variable dependiente, debido a que la independiente no quiere de medición

del caso.

4.5.2.2. Confiabilidad de los instrumentos para la recolección de datos.

No se necesitó de confiabilidad por ser un examen internacional, viable y confiable, examen que sustentan el nivel de inglés de países a nivel internacional. La confiabilidad solo se sustenta y refiere a la variable dependiente, debido a que la independiente no quiere de medición del caso.

4.6. Técnicas para el procesamiento y análisis de datos

Los datos se procesaron utilizando los recursos computacionales correspondientes: Las medidas inferenciales se pueden calcular con el SPSS versión 23 y Microsoft Excel 2019 (para la organización de los datos, el diseño de las tablas y las representaciones gráficas).

Los datos se analizaron utilizando estadísticas descriptivas e inferenciales. Se utilizaron tablas de frecuencia para representar la información analizada y organizada siguiendo sus clasificaciones o niveles; además, se calcularon estadísticas básicas para explicar las variables de la investigación en forma de tablas de frecuencia.

En este estudio se empleó la prueba t de los estudiantes y la prueba de datos emparejados para comprobar las hipótesis del estudio que se habían establecido.

4.7. Aspectos éticos

Cuando se obtuvo la resolución de aprobación de proyecto de tesis. Se solicitó el permiso correspondiente a la Escuela de Educación, Comunicación y Humanidades para la aplicación del proyecto con los estudiantes del IV ciclo de la carrera profesional de Idioma Extranjero y se aplicó el instrumento.

CAPÍTULO V

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

5.1. Análisis descriptivo

5.1.1. Nivel de aprendizaje del inglés

Tabla 3

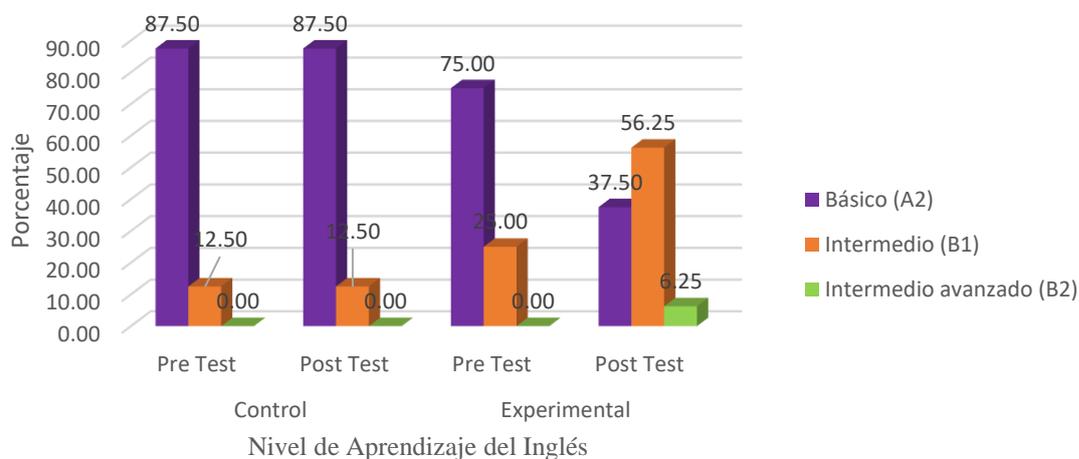
Niveles	CONTROL				EXPERIMENTAL				Nivel de
	Pre test		Post Test		Pre Test		Post Test		
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	
Básico (A2)	14	87,50	14	87,50	12	75,00	6	37,50	
Intermedio (B1)	2	12,50	2	12,50	4	25,00	9	56,25	
Intermedio avanzado (B2)	0	0,00	0	0,00	0	0,00	1	6,25	
Total	16	100,00	16	100,00	16	100,00	16	100,00	

Aprendizaje del inglés

Fuente: Prueba: Pre test y Post test

Figura 1

Nivel de Aprendizaje del inglés



Fuente: Tabla 3

Interpretación

En la tabla 3 se observa el nivel de aprendizaje del inglés de los estudiantes del grupo de control antes de la aplicación del “Quizizz”, se observa en un inicio que más del quinto superior se encuentran en un nivel básico (A2), es decir 87,50% de los estudiantes presentaban dificultades en sus habilidades en lectura, escritura, en escuchar y del habla, seguidamente un 12,50% presentó un nivel intermedio y finalmente no se encontró ningún estudiante en el nivel de intermedio avanzado (B2).

Mientras tanto, después de la aplicación del “Quizizz” en el grupo experimental, un poco más de la mitad de los estudiantes pasaron al nivel de intermedio (B1), esto quiere decir, el 56,25% ya no presentaban dificultades en sus habilidades en lectura, en escritura, en escuchar y del habla, y un poco más de un tercio, se encontraron en el nivel básico (A2), con el 37,50%, finalmente un 6,25% alcanzó un nivel de intermedio avanzado (B2).

Finalmente se puede apreciar que la aplicación del “Quizizz” mejora significativamente el nivel de aprendizaje del inglés en los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021.

Tabla 4

Promedio Global del Grupo Control y Experimental

Medida Descriptiva	Estudiantes			
	Control		Experimental	
	Pres Test	Post Test	Pres Test	Post Test
Media	130,81	131,56	134,44	145,25

Fuente: SPSS versión 26.0

La valoración promedio del grupo de control está en el nivel básico con 130,81 puntos con tendencia al nivel intermedio; y la valoración promedio del grupo experimental se ubica en el nivel de intermedio con 145,25 puntos, por lo tanto, los estudiantes mejoraron en el aprendizaje del inglés con la aplicación del “Quizizz”.

5.1.2. Nivel de aprendizaje de la habilidad de habla en inglés

Tabla 5

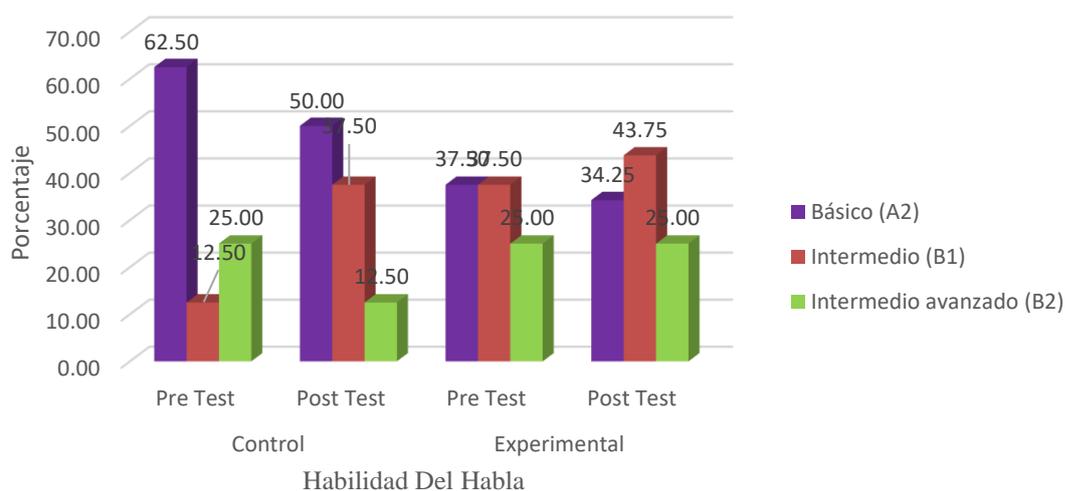
Nivel de Aprendizaje de la Habilidad de Habla en Inglés

Niveles	CONTROL				EXPERIMENTAL			
	Pre test		Post Test		Pre Test		Post Test	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Básico (A2)	10	62,50	8	50,00	6	37,50	5	31,25
Intermedio (B1)	2	12,50	6	37,50	6	37,50	7	43,75
Intermedio avanzado (B2)	4	25,00	2	12,50	4	25,00	4	25,00
Total	16	100,00	16	100,00	16	100,00	16	100,00

Fuente: Prueba: Pre test y Post test

Figura 2

Nivel de Aprendizaje de la Habilidad de Habla en Inglés



Fuente: Tabla 5.

Interpretación

En la tabla 5 se observa la habilidad del habla de los estudiantes del grupo de control antes de la aplicación del “Quizizz”, se observa en un inicio que un poco más de la mitad se encuentran en un nivel básico (A2), es decir 62,50% de los estudiantes presentaban dificultades en sus habilidades del habla, seguidamente un quinto presentó un nivel intermedio (B1) con el 25% y finalmente el 12,50% se encontraban en el nivel de intermedio avanzado (B1).

Mientras tanto, después de la aplicación del “Quizizz” en el grupo experimental, un poco más de un tercio de los estudiantes pasaron al nivel de intermedio (B1), esto quiere decir, el 43,75% ya no presentaban dificultades en sus habilidades del habla, seguidamente del 31,25% se encontraron en el nivel básico (A2), y finalmente un cuarto de los estudiantes alcanzaron un nivel de intermedio avanzado (B2).

Finalmente se puede apreciar que la aplicación del “Quizizz” mejora significativamente la habilidad del habla en los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021.

5.1.3. Nivel de aprendizaje de la habilidad escrita en inglés

Tabla 6

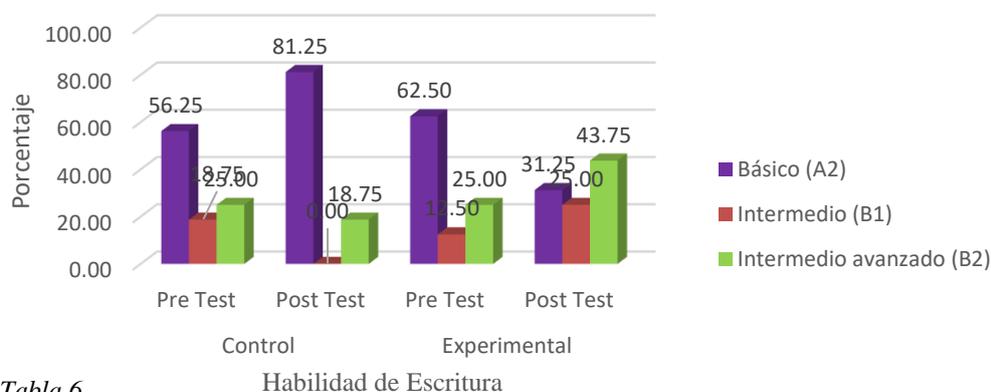
Nivel de Aprendizaje de la Habilidad Escrita en inglés

Niveles	CONTROL				EXPERIMENTAL			
	Pre test		Post Test		Pre Test		Post Test	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Intermedio avanzado (B2)	9	56,25	13	81,25	10	62,50	5	31,25
Intermedio (B1)	3	18,75	0	0,00	2	12,50	4	25,00
Avanzado (A1)	4	25,00	3	18,75	4	25,00	7	43,75
Total	16	100,00	16	100,00	16	100,00	16	100,00

Fuente: Prueba: Pre test y Post test

Figura 3

Nivel de Aprendizaje de la Habilidad Escrita en inglés



Fuente: Tabla 6

Interpretación

En la tabla 6 se observa la habilidad de escritura de los estudiantes del grupo de control antes de la aplicación del “Quizizz”, se observa en un inicio que un poco más de la mitad se encuentran en un nivel básico (A2), es decir 56,25% de los estudiantes presentaban dificultades en sus habilidades en escritura, seguidamente un 25% presentó un nivel intermedio avanzado (B2) y finalmente un poco menos del quinto inferior se encontraban en el nivel de intermedio (B1).

Mientras tanto, después de la aplicación del “Quizizz” en el grupo experimental, un poco más de un tercio de los estudiantes pasaron al nivel de intermedio avanzado (B2), esto quiere decir, el 43,75% ya no presentaban dificultades en sus habilidades en escritura, y un cuarto se encontraron en el nivel intermedio (B1), con el 25%, y finalmente un 31,25% alcanzaron un nivel de básico (A2).

Finalmente se puede apreciar que la aplicación del “Quizizz” mejora significativamente la habilidad en la escritura en los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021.

5.1.4. Nivel de aprendizaje de la habilidad auditiva en inglés

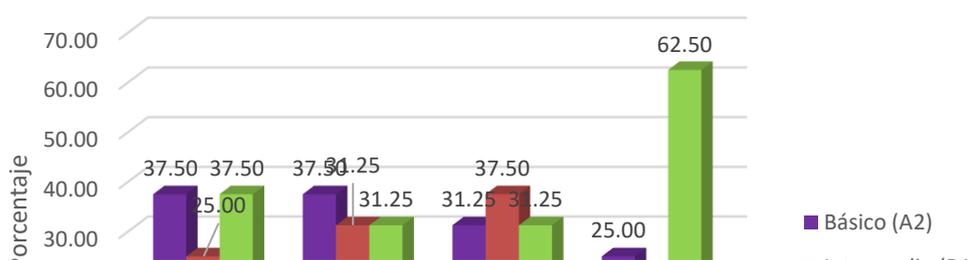
Niveles	CONTROL				EXPERIMENTAL			
	Pre test		Post Test		Pre Test		Post Test	
	N _o	%						
Básico (A2)	6	37,5 0	6	37,5 0	5	31,2 5	4	25,0 0
Intermedio (B1)	4	25,0 0	5	31,2 5	6	37,5 0	2	12,5 0
Intermedio avanzado (B2)	6	37,5 0	5	31,2 5	5	31,2 5	1 0	62,5 0

Total	16	100,00	16	100,00	16	100,00	16	100,00
-------	----	--------	----	--------	----	--------	----	--------

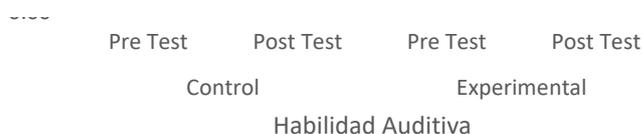
Tabla 7

Nivel de Aprendizaje de la Habilidad Auditiva en inglés

Fuente: Prueba: Pre test y Post test

**Figura 4**

Nivel de Aprendizaje de la Habilidad Auditiva en inglés



Fuente: Tabla 7.

Interpretación

En la tabla 7 se observa la habilidad auditiva de los estudiantes del grupo de control antes de la aplicación del “Quizizz”, se observa en un inicio que un poco más de un tercio se encuentran en un nivel básico (A2) e intermedio avanzado (B2), es decir 37,50% de los estudiantes presentaban dificultades en sus habilidades auditivas, seguidamente un 25% encontrándose en un nivel intermedio (B2).

Mientras tanto, después de la aplicación del “Quizizz” en el grupo experimental, un poco más de la mitad de los estudiantes pasaron al nivel de intermedio avanzado (B2), esto quiere decir, el 62,50% ya no presentaban

dificultades en sus habilidades auditivas, y un cuarto se encontraron en el nivel básico (A2), con el 25%, y finalmente un poco menos del quinto inferior se concentraban en nivel intermedio (B1)

Finalmente se puede apreciar que la aplicación del “Quizizz” mejora significativamente la habilidad auditiva en los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021.

5.1.5. Nivel de aprendizaje de la habilidad de lectura en inglés

Tabla 8

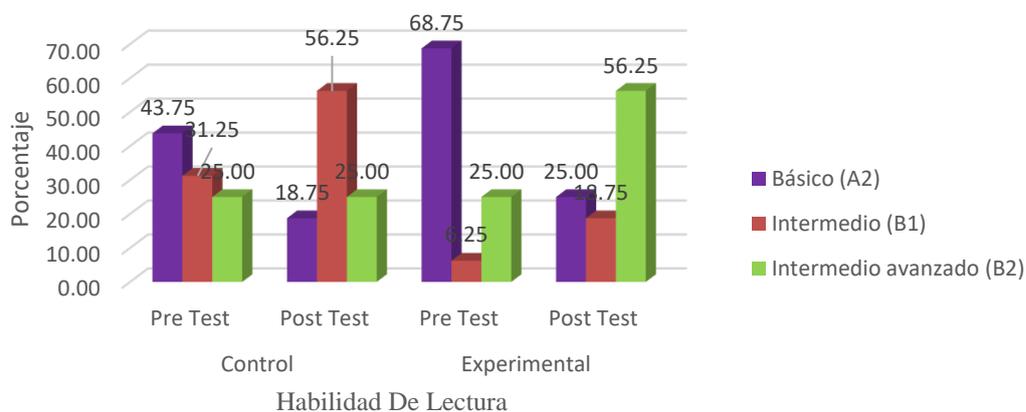
Nivel de Aprendizaje de la Habilidad de Lectura en inglés

Niveles	CONTROL				EXPERIMENTAL			
	Pre test		Post Test		Pre Test		Post Test	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Básico (A2)	7	43,75	3	18,75	11	68,75	4	25,00
Intermedio (B1)	5	31,25	9	56,25	1	6,25	3	18,75
Intermedio avanzado (B2)	4	25,00	4	25,00	4	25,00	9	56,25
Total	16	100,00	16	100,00	13	100,00	16	100,00

Fuente: Prueba: Pre test y Post test

Figura 5

Nivel de Aprendizaje de la Habilidad de Lectura en inglés



Fuente: Tabla 8.

Interpretación

En la tabla 8 se observa la habilidad de lectura de los estudiantes del grupo de control antes de la aplicación del “Quizizz”, se observa en un inicio que un poco más de un tercio se encuentran en un nivel básico (A2), es decir 43,75% de los estudiantes presentaban dificultades en sus habilidades en lectura, seguidamente un 31,25% presentó un nivel intermedio (B1) y finalmente un cuarto se encontraban en el nivel de intermedio avanzado (B2).

Mientras tanto, después de la aplicación del “Quizizz” en el grupo experimental, un poco más de la mitad de los estudiantes pasaron al nivel de intermedio avanzado (B2), esto quiere decir, el 56,25% ya no presentaban dificultades en sus habilidades en lectura, y un cuarto se encontraron en el nivel básico (A2), con el 25%, y finalmente un 18,75% alcanzaron un nivel de intermedio (B1).

Finalmente se puede apreciar que la aplicación del “Quizizz” mejora significativamente la habilidad en la lectura en los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021.

5.2. Análisis inferencial y/o contrastación de hipótesis

5.2.1. Prueba de normalidad

Anterior a la verificación de la prueba de hipótesis, se comprobó si se cumplía la normalidad de las variables en relación a los instrumentos de medición en la investigación, en donde la variable es el aprendizaje del inglés, con la prueba de Kolmogórov-Smirnov y Shapiro Wilk.

1. Formular hipótesis

H₀: La distribución de la variable de medición en estudio es normal

H₁: La distribución de la variable de medición en estudio no es normal.

2. Nivel de significancia

$$\alpha = 5\% = 0,05$$

3. Estadística de prueba

Tabla 9

Pruebas de normalidad

Instrumentos de medición	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Di	0,895	16	0,066

Fuente: SPSS versión 26.0

4. Decisión

Como p-valor=sig. (0,066) es mayor que el nivel de significancia ($\alpha = 0,05$), entonces se rechaza la H₁.

5. Conclusión

Con un nivel de significación del 5%, podemos suponer con seguridad que la variable de estimación estudiada tiene una distribución normal después de realizar la prueba de normalidad, y esto nos muestra que los resultados del pre-test y del post-test (Di) siguen una distribución de curva normal, por lo que debemos utilizar la estadística paramétrica para probar la hipótesis.

5.2.2. Verificación de Hipótesis General

1. Planteamiento de la hipótesis

H_0 : Quizizz no influye significativamente en el aprendizaje del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021

H_1 : Quizizz influye significativamente en el aprendizaje del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021.

2. Nivel de significancia

$$\alpha = 5\% = 0,05$$

3. Estadístico de prueba

Tabla 10

Prueba "t" para muestras relacionadas - Hipótesis General

	Media	Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Pre test-Post test	-14,437	7,456	1,864	-18,411	-10,464	-7,745	15	0,000

Fuente: SPSS versión 26.0

4. Decisión

Como $p\text{-valor}=0,000$ es menor al nivel de significancia $\alpha=0,05$; entonces se rechaza H_0 .

5. Conclusión

Al nivel del 5% de significancia se concluye que, el Quizizz influye significativamente en el aprendizaje del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021.

5.2.2. Verificación de Hipótesis Específicas

Hipótesis Especifica 1

1. Planteamiento de la hipótesis

H_0 : Quizizz no influye significativamente en el nivel de aprendizaje de la habilidad de lectura del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021.

H_1 : Quizizz influye significativamente en el nivel de aprendizaje de la habilidad de lectura del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021.

2. Nivel de significancia

$\alpha = 5\% = 0,05$

3. Estadístico de prueba

Tabla 11

Prueba "t" para muestras relacionadas - Hipótesis Especifica 1

	Me dia	Desvi ación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	g l	Sig. (bila teral)
				Inf eri or	Sup erio r			
Pre tes t- Po st tes t	- 14, 81 2	9,975	2,494	- 20, 12 8	- 9,4 97	- 5, 9 4 0	1 5	0,00 0

Fuente: SPSS versión 26.0

4. Decisión

Como $p\text{-valor}=0,000$ es menor al nivel de significancia $\alpha=0,05$; entonces se rechaza H_0 .

5. Conclusión

Al nivel del 5% de significancia se concluye que, el Quizizz influye significativamente en el nivel de aprendizaje de la habilidad de lectura del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021.

Hipótesis Especifica 2

1. Planteamiento de la hipótesis

H_0 : Quizizz no influye significativamente en el nivel de aprendizaje de la habilidad de escritura del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021.

H_1 : Quizizz influye significativamente en el nivel de aprendizaje de la habilidad de escritura del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021.

2. Nivel de significancia

$\alpha = 5\% = 0,05$

3. Estadístico de prueba

Tabla 12

Prueba "t" para muestras relacionadas - Hipótesis Especifica 2

	Me dia	Desvi ación	Desv. Error prome dio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	ξ 1	Sig. (bil ateral)
				Inf eri or	Su per ior			
Pre test- Post test	- 20, 500	12,89 4	3,224	- 27, 37 1	- 13, 62 9	- 6, 3 5 9	1 ξ	0,00 0

Fuente: SPSS versión 26.0

P								
re								
te								
st								
-	-	10,	2,500	-	-	-	1	0,00
P	16,	000		21,	11,	6,	5	0
o	500			82	171	0		
st				9		0		
te								
st								

Fuente: SPSS versión 26.0

4. Decisión

Como $p\text{-valor}=0,000$ es menor al nivel de significancia $\alpha=0,05$; entonces se rechaza H_0 .

5. Conclusión

Al nivel del 5% de significancia se concluye que, el Quizizz influye significativamente en el nivel de aprendizaje de la habilidad auditiva del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021.

Hipótesis Especifica 4

1. Planteamiento de la hipótesis

H_0 : Quizizz no influye significativamente en el nivel de aprendizaje de la habilidad del habla del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021.

H_1 : Quizizz influye significativamente en el nivel de aprendizaje de la habilidad del habla del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021.

2. Nivel de significancia

$\alpha=5\% = 0,05$

3. Estadístico de prueba

Tabla 14*Prueba "t" para muestras relacionadas - Hipótesis Específica 4*

	Media	Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	ξ	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Pre test- Post test	- 16,6 25	7,58 0	1,895	- 20,6 64	- 12,58 6	- 8,7 7 4	1 4	0,0 00

Fuente: SPSS versión 26.0

4. Decisión

Como p-valor=0,000 es menor al nivel de significancia $\alpha=0,05$; entonces se rechaza H_0 .

5. Conclusión

Al nivel del 5% de significancia se concluye que, el Quizizz influye significativamente en el nivel de aprendizaje de la habilidad del habla del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021.

5.3. Discusión de resultados

Con relación a los resultados obtenidos a través de la investigación, y resaltando el logro del nivel Intermedio (B1) con el 56,25 % de los estudiantes junto con la mejora de 10.88 puntos en el promedio, se establece que la herramienta Quizizz demuestra influir de manera significativa en la adquisición del idioma inglés en alumnos de nivel universitario. Tales resultados positivos son similares a las investigaciones de Anak y Hua (2021) y Laura et al. (2020) donde los alumnos demostraron incremento en los puntajes del postest al aplicar la mencionada herramienta, así como la investigación de Zavala (2021) donde también se obtuvo mejoría en el logro de competencias.

Los resultados significativos en la adquisición del idioma se pueden deber a diversos factores. Por ejemplo, de acuerdo a variadas investigaciones acerca de la percepción de Quizizz por parte de los alumnos se resaltó que la herramienta lograba que los estudiantes estén motivados por sus características gamificadas como la tabla de posiciones, “poderes”, música, memes, etc. (Fadillah y Maryanti, 2021; De la Cruz, 2022; Priyanti, 2019). Con ello, dichos recursos influyen en la atención del estudiante y provoca que el aprendizaje sea considerado un proceso divertido o lúdico. Además, la retroalimentación y el enfoque de evaluación formativa brindada por la herramienta ayudó a que los estudiantes reconozcan su desempeño en el curso y estén informados sobre sus fortalezas y debilidades para una pronta mejora y puesta en acción (Suo et al., 2018).

Otro motivo que pudo desencadenar tales resultados está relacionado con las características de los estudiantes de hoy en día, quienes son considerados nativos digitales (Álvarez, 2019) y, por ende, suelen sentirse más motivados y cómodos en espacios virtuales. En tal sentido, Quizizz se presentó como una experiencia completamente opuesta a la metodología aplicada por la enseñanza tradicional, generando un cambio agradable e innovador para los estudiantes.

Por otro lado, la contextualización de los cuestionarios de acuerdo con las necesidades e intereses de los alumnos fue necesaria durante el proceso de experimentación. Tal actividad pudo haber jugado un rol importante en el logro de resultados satisfactorios, puesto que investigadores como Zhao (2019) y Laura (2020) reafirman que tal acción es necesaria si se espera lograr resultados favorables en la inserción de una herramienta tecnológica en el aula, ya que la realidad estudiantil varía de institución en institución.

Respecto a los resultados encontrados en la habilidad de lectura, se pudo determinar que la aplicación Quizizz no solo ayudó con el avance significativo de tal aspecto, sino que los resultados obtenidos en la habilidad de lectura sobresalieron al ser comparados con las demás habilidades. Estos resultados no son sorprendentes, puesto que en anteriores contextos la aplicación Quizizz ya había demostrado mejorar

la comprensión lectora (Abubakar y Asa'd, 2020; Laura et al., 2021; Kartika, 2019).

Tal resultado puede ser consecuencia de la potencialidad que tiene la herramienta para la adquisición de habilidades de reconocimiento literal de palabras y vocabulario a través de su interfaz, mejorando así la comprensión de textos en inglés (Priyanti et al., 2019). Además, otra causa puede estar relacionada a lo notado por Zuhrihya y Pratolo (2021), quienes resaltaron la importancia de Quizizz para la práctica del método de *skimming*, dado que, para obtener puntajes más altos, los estudiantes debían responder más rápido y, por ende, realizar una lectura enfocada a la detección de palabras clave que le ayuden a distinguir la respuesta correcta.

De misma relevancia, la rápida retroalimentación brindada por la herramienta parece ser otro factor que los estudiantes aprecian puesto que les permite conocer si su comprensión del texto es correcta, ayudándoles a direccionar sus futuras respuestas acorde a las experiencias obtenidas con las preguntas anteriores (Mohammad et al., 2021).

En el caso del aprendizaje de las habilidades de escritura, también se obtuvieron resultados significativos, los cuales se observan en el alcance del nivel B1 o B2 por un gran porcentaje de los alumnos. Tales resultados se reafirman con los obtenidos por Malvado et al. (2021), donde también se obtuvieron mejoras en las habilidades de escritura después de la aplicación de la herramienta Quizizz.

Los motivos de la mejora en la escritura pueden estar relacionados a los ejercicios de respuesta abierta, los cuales ayudan a que los alumnos respondan a las preguntas considerando un límite de palabras a causa del tiempo brindado para tal actividad, practicando así la precisión de sus respuestas (Amiroh, 2021); o a los ejercicios de enunciados incompletos, donde se requiere que los estudiantes escriban correctamente las palabras apropiadas según las reglas gramaticales y el vocabulario impartido (Huei et al., 2021).

Asimismo, la habilidad de escritura pudo obtener una mejoría debido a que la herramienta Quizizz ofrece una experiencia cómoda y cercana a los estudiantes,

sujetos de la era digital, quienes expresan gran preferencia por los textos escritos de manera electrónica que de forma manual o tradicional (Bottentuit, 2020).

La habilidad de escucha también obtuvo resultados positivos después de la aplicación de Quizizz, ya que incrementó el número de estudiantes en el nivel B2 posterior a la aplicación de Quizizz. Así, esta experiencia es similar a la del investigador Sakti (2020), quien aplicó la herramienta en cuestión para el aprendizaje del idioma alemán, logrando una mejor comprensión oral del idioma.

Un factor que contribuyó a la mejora de la habilidad de escucha fue la inserción de audios en el cuestionario, los cuales promovieron en los estudiantes el reconocimiento de determinadas palabras o frases cortas para verificar su comprensión (Şan, 2020). En cambio, se prescindió de la inserción de audios más extensos en los cuestionarios de Quizizz, puesto que pueden influenciar de manera negativa en la evaluación de los resultados.

En consecuencia, se prefirió utilizar el cuestionario de Quizizz con la ayuda de la reproducción por separado del audio. No obstante, a través de esta experiencia, los estudiantes tuvieron la oportunidad de practicar la toma de apuntes y extracción de palabras clave del audio, siendo tales estrategias importantes para un mejor rendimiento en pruebas como la del PET (Zohrabi y Esfandyari, 2014).

En el caso de la habilidad del habla, se pudo observar que se obtuvo un ligero avance porcentual en el nivel B1 y que se mantuvo el porcentaje de estudiantes en el nivel B2. Tal resultado se refuerza con la investigación de Fakhrian y Luardini (2020), quienes también obtuvieron resultados positivos en tal capacidad al reforzar de manera previa las cuatro habilidades del inglés a través de Quizizz.

Diversos investigadores afirman que las habilidades del inglés están interconectadas (Laura, 2019; Orosz et al., 2018; Robles et al., 2021). De esta forma, al haber obtenido resultados positivos en las anteriores habilidades, se podría explicar el ligero avance y posicionamiento estable en los niveles intermedios por parte de la muestra.

No obstante, es necesario reconocer que la herramienta Quizizz no cuenta con características que estén relacionadas de manera estrecha con la habilidad del habla, como la inserción de notas de voz o videos como respuesta a los cuestionarios, siendo tal aspecto verificable al no encontrarse estudios relacionados a las variables de expresión oral y la herramienta Quizizz.

La actual investigación contó con ciertas limitaciones, tales como el tamaño muestral, el cual afecta de manera negativa en la generalización de los resultados obtenidos. Además, el tiempo de experimentación pudo ser mayor para obtener resultados más profundos acerca de la mejora de las habilidades. Asimismo, es necesario notar que la motivación junto con el avance de nuevas herramientas varía con el tiempo por lo que los resultados obtenidos en la actual investigación podrían diferir en el futuro.

Eventualmente, se recomienda que futuras investigaciones trabajen con muestras más extensas en un período de tiempo más largo o que contrasten las experiencias de la herramienta Quizizz con otra; de modo que la literatura científica se robustezca para el conocimiento y mejora de la práctica educativa.

5.4. Aporte científico de la Investigación

El aporte de la siguiente investigación sostiene la relevancia de utilización de herramientas de gamificación, como en este caso Quizizz, que fue de gran aporte en el mejoramiento del nivel de aprendizaje de inglés según estándares internacionales pues el instrumento fue un Examen Internacional de nivel B1 en estudiantes universitarios de la carrera profesional de Idioma Extranjero. A través de las sesiones de aprendizaje ejecutadas se reforzó las cuatro habilidades del idioma inglés con la utilización de la herramienta mencionada, en su modo de lección y cuestionario que simbolizó una oportunidad favorable en el desarrollo de las habilidades. Sin duda alguna, la presente investigación dejará un precedente importante en la priorización del inglés en institución de nivel superior considerando el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas al momento de elaborar y/o considerar en las diferentes mallas curriculares de las carreras profesionales interesadas en incluirla.

Por otro lado, de acuerdo al resultado obtenido en el presente informe de investigación tiene una relevancia teórico científico, en contribuir en la línea de investigación del aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera con la utilización de herramientas digitales para conocer el factor de impacto y eficacia de los mismo, además desde la perspectiva pedagógica brinda diferentes aristas que permiten a los docentes considera los mismos en sus sesiones de clase. Finalmente, sostiene una relevancia práctica, incentivando a más docentes y estudiantes a fines a carreras profesionales de inglés a seguir investigando sobre el tema sustentado y afianzar lazos académicos para fortalecer la línea de investigación propuesta.

CONCLUSIONES

Primera. Se ha comprobado mediante la prueba de “t” para muestras relacionadas que el nivel de aprendizaje del inglés mejora con la aplicación de Quizizz en los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, contando como resultado un p-valor (0,00) menor al nivel de significancia (0,05), rechazando de esa forma la hipótesis nula.

Segunda. Se ha verificado a través de la prueba estadística “t” para muestras relacionadas que, Quizizz influye significativamente en el nivel de aprendizaje de la habilidad de lectura del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Basadre Grohmann de Tacna.

Tercera. Se ha comprobado a través de la prueba estadística “t” para muestras relacionadas con un nivel de 95% de confianza que, Quizizz influye significativamente en el nivel de aprendizaje de la habilidad de escritura del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Basadre Grohmann de Tacna.

Cuarta. Se ha verificado a través de la prueba estadística “t” para muestras relacionadas que, Quizizz influye significativamente en el nivel de aprendizaje de la habilidad auditiva del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Basadre Grohmann de Tacna.

Quinta. Se ha comprobado a través de la prueba estadística “t” para muestras relacionadas con un nivel de 95% de confianza que, Quizizz influye significativamente en el nivel de aprendizaje de la habilidad de habla del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Basadre Grohmann de Tacna.

SUGERENCIAS

Primera. La dirección académica, docentes, graduados y estudiantes de la carrera de idioma extranjero deben involucrarse en el desarrollo de habilidades comunicativas del idioma inglés. Por ello, de cara a los exámenes internacionales, se recomienda realizar actividades académicas para mejorar sus habilidades para su conocimiento y pronta postulación.

Segunda. Se sugiere que los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero se empalmen con el uso de herramientas digitales y de gamificación, para afianzar sus conocimientos pedagógicos y aplicarlos en diferentes situaciones de sus futuras clases, asimismo realizar investigaciones sobre el uso, percepción y exploración de la misma.

Tercera. Se recomienda a los docentes de la especialidad de Idioma Extranjero responsables de cursos en la especialidad, implementen el uso de herramientas digitales con la mira de mejorar habilidades del idioma inglés, además en su práctica pedagógica para promover mejoras en las competencias digitales de los involucrados.

Cuarta. Se recomienda a los estudiantes utilizar Quizizz como recurso autodidáctico para mejorar sus habilidades del idioma inglés, con diferentes retos y niveles propuestas. De esa manera, conocer más a profundidad su uso y por ende proponer una forma diferente de promover su utilización en su rol docente a sus futuros estudiantes.

Quinta. Se recomienda a los docentes valorar la utilización de herramientas digitales que refuerzan el aprendizaje autónomo, recepción de retroalimentación sincrónico y asincrónica. Además, promueve un ambiente flexible de aprendizaje donde el estudiante toma las decisiones de aprendizaje. Entonces, se recomienda realizar una revisión sistemática sobre el uso de las mismas en el aprendizaje del idioma inglés.

REFERENCIAS

- Alderson, J. 2000. *Assessing Reading*. Cambridge: Cambridge University Press
- Alliende, F., Condemarín, M. y Milicic, N. (1991). Manual para la aplicación de la Prueba de Comprensión Lectora de Complejidad Lingüística Progresiva: 8 niveles de lectura. Universidad Católica de Chile. Santiago de Chile, Chile
- Alderson, J. y Urquhart, A. 1984. *Reading in a Foreign Language*. London: Longman.
- Ausubel, D., Novak, J. y Hanesian, H. (1997). Psicología Educativa, un punto de vista cognoscitivo. México: Editorial Trillas.
- Bazán, S. (2019). Diseño de la estrategia Easy Understanding para la mejora de comprensión auditiva en los estudiantes de tercer año de la especialidad de Idioma Extranjero de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna.
- Basuki, Y., y Hidayati, Y. (2019, July 9). *Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives*. <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>
- Britton, B. K., Glynn, S. M., Meyer, B. J., y Penland, M. J. (1982). Effects of text structure on use of cognitive capacity during reading. *Journal of Educational Psychology*, 74(1), 51-61. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.74.1.51>
- Brown, H. (2007). *Teaching by principles*. White Plains: Longman.
- Bruner, Jerome. (2004). *Desarrollo Cognitivo y Educación*. Madrid: Morata
- Catalá, G., Catalá, M., Molina, E., & Monclús, R. (2001). Evaluación de la comprensión lectora. Barcelona: Grao.
- Carrasco, S. (2007). *Metodología de la investigación científica*. Lima, Perú: Editorial San Marcos

- Castañeda, S. (2001), *Evaluación y fomento de la comprensión estratégica de textos*: México, Instituto Tecnológico de Sonora, pp. 227–263.
- Cebrián, Sánchez, Ruiz, y palomino. (2009). El impacto del TIC en los centros educativos. Síntesis. España. pp 137. España: pp 137.
- Chao, J., Parker, K., & Fontana, A. (2011). Developing an interactive social media-based learning environment. *Issues in Informing Science and Information Technology*, 8, 323-334.
- Cheenath, D. y Gupta, A. (2017). Quizizz Co-Founders: <https://virtual.educ.ubc.ca/wp/etec522/2020/02/02/quizizz-co-founders-deepak-joy-cheenath-and-ankit-gupta/>
- Contreras, R. S., y Eguia, J. L. (2017). Gamificación en aulas universitarias. *Bellaterra: Institut de la Comunicació*. <https://ddd.uab.cat/record/166455>
- Davies, A., Brown, A., Elder, C., Hill, K., Lumley, T., & McNamara, T. (1999). *Dictionary of language testing*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Education First. (18 de noviembre de 2020). El dominio del inglés en América Latina sigue siendo bajo. Hispantv. <https://www.hispantv.com/noticias/sociedad/314697/paises-latinoamerica-dominan-lengua-inglesa>
- Espínola, J. (2018). Comprensión lectora y producción de textos de inglés de la Institución Educativa N° 6080 del nivel secundaria– Ugel 01-2017, UNFV. <http://repositorio.unfv.edu.pe/handle/UNFV/2364>
- García, A. (2018). Gestión de aula y Gamificación. Utilización de elementos del juego para mejorar el clima de aula. Grado de maestro en educación primaria. Universidad de Cantabria. España.
- García, F. (2008). *Motivar para el aprendizaje desde la actividad orientadora*. Madrid:

Ministerio de Educación y Ciencia/Centro de Investigación y Documentación Educativa.

García, R., Bonilla, M. y Diego, J. M. (2018). Gamificación en la escuela 2.0: una alianza educativa entre juego y aprendizaje.

Gutiérrez, A. (2019). Implementación de herramientas de evaluación en tiempo real: una experiencia práctica con Kahoot!, Plickers y Quizizz. [https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/15072/Implementacion de herramientas de evaluacion en tiempo real una experiencia practica con Kahoot%21%2C Plickers y Quizizz..pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/15072/Implementacion%20de%20herramientas%20de%20evaluacion%20en%20tiempo%20real%20una%20experiencia%20practica%20con%20Kahoot%21%2C%20Plickers%20y%20Quizizz..pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Hedgcock, J. y Ferris, D. (2009). Teaching readers of English: Students, texts, and contexts. New York/Oxon: Routledge.

Hernandez, S., Fernandez, C., y Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. 6ta edición. México: McGraw Hill.

Herrera, F. (2017). Revista de LdeLengua 02. [Gamificar el aula de español]. Cádiz, España. Editado por Francisco Herrera. Publicado por formacionele.com y LdeLengua. Recuperado el 25 de julio de 2017 de: <http://formacionele.com/almacen/ebook02-formacionele-gamificacion.pdf>

Hoyo, G. (2017). Kahoot como herramienta para reconocer progresos en el aprendizaje.

Harwood, N. (2010). English language teaching materials: Theory and practice. Cambridge: Cambridge University Press.

Iglesias, M. y Sánchez, M. (2007). Diagnóstico e intervención didáctica del lenguaje escolar. Oleiros: Netbiblo.

Jesús, K. y Pretel, R. (2015). Los materiales didácticos y la comprensión de lectura en inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria del Colegio Experimental de Aplicación de la Universidad Nacional de Educación Enrique

Guzmán y Valle, Chosica, 2015

- Laura, K. y Valarde, J. (2019). La Aplicación de un Software en Comprensión de Textos en Inglés para Estudiantes en Perú. *Neumann Business Review*, 5(2), 118. <https://doi.org/10.22451/3002.nbr2019.vol5.2.10042>
- Laura, K., Morales, K., Clavitea, M., & Aza, P. (2021). Aplicación Quizizz y comprensión de textos en inglés con el contenido de la plataforma educativa “Aprendo en Casa”. *Revista Innova Educación*, 3(1), 151-159. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.01.007>
- Lems, K., Miller, L. y Soro, T. (2010). *Teaching reading to English language learners: Insights from Linguistics*. New York: The Guilford Press.
- López A., (2014). *La evaluación como herramienta para el aprendizaje: conceptos, ddetju estrategias y recomendaciones 2ª*. Ed.-Bogotá: Editorial magisterio.
- Kapp, K. L. (2010). *The gamification of learning and instruction*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Mediano, F. (2010). Selección y elaboración de materiales educativos. En D. Cervera (Ed.), *Didáctica de la tecnología*. Barcelona: Ministerio de Educación/Editorial GRAÓ.
- Mei, S.Y., Ju, S.Y., y Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*, 5, 194 - 198.
- Moncada, A. (2017). Quizizz, preguntas y respuestas para una educación lúdica y disruptiva. En: *Compartir palabra maestra*. Febrero 15. Recuperado de: <https://www.compartirpalabramaestra.org/recursos/herramientastic/quizizz-preguntas-y-respuestas-para-una-educacion-ludica-ydisruptiva>
- Montero, E., Ruiz, M. y Díaz, B. (2010). *Aprendiendo con video juegos: Jugar es pensar dos veces*. Madrid: Ministerio de Educación/Narcea.

- Moreno, M.G., y Agapito, J.B. (2016). Gamificación y e-learning: estudio de un contexto universitario para la adecuación de su diseño.
- Neville, C. (2007). Introduction to Research and Research Methods. England: University of Bradford School of Management.
- Nugraha, E.N., Salsabila, S., & Ramadhiani, T.S. (2021). Implementing Online Quiz Application in EFL Classroom. Proceedings International Conference on Education of Suryakencana 2021
- Pinzás, J. (2005). Metacognición y lectura. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Prado-Huarcaya, D., & Escalante-López, M. (2020). Estrategias de aprendizaje y la comprensión de textos escritos del idioma inglés. *Investigación Valdizana*, 14(3), 140-147. <https://doi.org/10.33554/riv.14.3.730>
- Prasongko, A. (2021). Quizizz as Fun Multiplying Learning Media in English Lecturing Process. *EduLink : Education And Linguistics Knowledge Journal*, 3(1), 14 - 23. doi:10.32503/edulink.v3i1.1467
- Puente, A. (1997). Estilos de Aprendizaje y Enseñanza. Madrid: España.
- Reski, S. (2021). *The Use of Quizizz Application in Improving Students' Reading Comprehension Skill at Smkn 3 Takalar* (Licenciatura). Makassar Muhammadiyah University. <https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/6421-Full Text.pdf>
- Richards, J. y Rodgers, T. (2007). Approaches and methods in language teaching. Cambridge: Cambridge University Press.
- Rodríguez, I. (2012). La comprensión lectora del idioma inglés como lengua extranjera para estudiantes de primer año de la carrera de Medicina.

- Ruiz, D. (2018). Quizizz en el aula: evaluar jugando. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. Recuperado de: https://intef.es/observatorio_tecno/quizizz/.
- Sailer, M., Hense, J., Mayr, S., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Comput. Hum. Behav.*, 69, 371-380.
- Sánchez, J. (2011). (Ed.). Nuevas ideas en informática educativa: Memorias del XVI congreso internacional de informática educativa, TISE: Volumen 7. Santiago: Universidad de Chile.
- Santrock, J. (2002). Psicología de la educación. México: Mc Graw-Hill.
- Schwarz, M.; Flammer, A. (1981). «Text structure and title: effects on comprehension and recall», en *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior*, 20: 61-66.
- Sole, I. (1994). Estrategias de lectura. Barcelona: Editorial Graó
- Solé, I. (2001). Competencia lectora y aprendizaje. (España, Editorial de la Universidad de Barcelona).
- Shulman, L. S. (1987). Knowledge and teaching: Foundations of the new reform. *Harvard Educational Review*, 57, 1-22
- Toledo, María, & Díaz, Claudio. (2021). Quizizz and Smartphones: Warm-Up Strategy for Improving University Students' Class Participation. *Revista Chakiñan de Ciencias Sociales y Humanidades*, (13), 19-37. <https://doi.org/10.37135/chk.002.13.01>
- Tomlinson, B. (Ed.). (2011). Materials development in language teaching. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ur, P. (2012). A course in language teaching. Cambridge: Cambridge University Press
- Valle, R. (2017). Gamifying My Language Classroom with Classcraft.

EdTechReview. Recuperado de: <http://edtechreview.in/trends-insights/trends/2963-gamifyingmy-language-classroom-with-classcraft>

Vara, A. (2007). *La evaluación de impacto de los programas sociales*. Lima: Fondo Editorial de la Universidad de San Martín de Porres.

Vara, A. (2015). *Desde La Idea hasta la sustentación: Siete pasos para una tesis exitosa. Un método efectivo para las ciencias empresariales*. Instituto de Investigación de la Facultad de Ciencias Administrativas y Recursos Humanos. Universidad de San Martín de Porres. Lima. Manual electrónico disponible en internet: www.aristidesvara.net 451 pp.

Vygotsky, L. (1979) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Buenos Aires: Grijalbo

Werbach, K. y Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Harrisburg: Wharton Digital Press.

Werbach, K., y Hunter, D. (2013). *Gamificación. Revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos*. Madrid, España: Pearson.

Yule, G. (2010). *The study of language*. Cambridge: Cambridge University Press

Zepeda-Hernández, S, Abascal-Mena, R, & López-Ornelas, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. [Integration of gamification and active Learning in the classroom]. *Ra Ximhai*, 12(6),315-325

Zavala, K. (2021). *Uso de Quizziz como Estrategia Didáctica de Gamificación para el Aprendizaje por Competencias en los Alumnos del Curso Virtual de Historia de la Cultura, Instituto Toulouse Lautrec, Lima* (Maestría). Universidad San Martín de Porres.

ANEXOS

ANEXO 01

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: QUIZIZZ EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL

JORGE BASADRE GROHMANN DE TACNA, 2021

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO	METODOLOGÍA
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿Cómo influye Quizizz en el aprendizaje del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar la influencia de Quizizz en el aprendizaje del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>Quizizz influye significativamente en el aprendizaje del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021.</p>	<p>V(x) Quizizz</p>	<p>Inmersión en el uso de la plataforma</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación del acceso a la plataforma. • Explicación del llenado de datos • Alcance de pautas y recomendaciones. 	<p>Lista de Cotejo</p>	<p>*Población (N): 232</p> <p>*Muestra (n): 30</p> <p>*Nivel de investigación Inv. explicativo-experimental</p>
<p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>a) ¿Cómo influye Quizizz en el nivel de aprendizaje de la habilidad de lectura del inglés de los estudiantes</p>	<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>a) Establecer la influencia de Quizizz en el nivel de aprendizaje de la habilidad de lectura del inglés de los estudiantes</p>	<p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS</p> <p>a) Quizizz influye significativamente en el nivel de aprendizaje de la habilidad de lectura del inglés de los estudiantes</p>		<p>Planificación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño del reactivo de opción múltiple. • Diseño del reactivo de opción de caja. • Diseño del reactivo de opción rellenar espacios en blanco. • Diseño del reactivo de opción encuesta. • Diseño del reactivo de opción de respuesta abierta. 		<p>*Tipo de Investigación Inv. aplicada.</p> <p>*Diseño de Investigación: Cuasiexperimental GE: O1 ----(x)---- O2 GC: O3 ----- O4</p>

<p>Quizizz en el nivel de aprendizaje de la habilidad de habla del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021?</p>	<p>de Quizizz en el nivel de aprendizaje de la habilidad de habla del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021.</p>	<p>significativamente en el nivel de aprendizaje de la habilidad de habla del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021.</p>			<p>control y la amplitud del lenguaje.</p>		
				<p>Habilidad de Escucha</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica información clave de audios cortos. • Identifica información específica y significado de manera detallada. • Comprende, identifica e interpreta información oral. • Comprende las actitudes y opiniones del orador. 		
				<p>Habilidad de Habla</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Proporciona información personal y emplea un vocabulario adecuado. • Emplea el lenguaje funcional para discutir, realizar recomendaciones o ponerse de acuerdo con otros hablantes. 		



ANEXO 02
CONSENTIMIENTO INFORMADO



ID: _____

FECHA: _____

TÍTULO: QUIZIZZ EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN DE TACNA, 2021

OBJETIVO: Determinar la influencia de Quizizz en el aprendizaje del inglés de los estudiantes de la especialidad de Idioma extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021.

INVESTIGADOR: Kevin Mario Laura De La Cruz

Consentimiento/ Participación voluntaria

Acepto participar en el estudio: He leído la información proporcionada, o me ha sido leída. He tenido la oportunidad de preguntar dudas sobre ello y se me ha respondido satisfactoriamente. Consiento voluntariamente participar en este estudio y entiendo que tengo el derecho de retirarme en cualquier momento de la intervención (tratamiento) sin que me afecte de ninguna manera.

- **Firmas del participante o representante legal**

Huella digital si el caso lo amerita

Firma del participante:

Firma del investigador responsable:

Huánuco, 2021.

ANEXO 03**PRELIMINARY ENGLISH TEST**

Reading

Sample Test**Time** 45 minutes**INSTRUCTIONS TO CANDIDATES**

Do not open this question paper until you are told to do so.

Write your name, centre number and candidate number on your answer sheet if they are not already there.

Read the instructions for each part of the paper carefully.

Answer all the questions.

Read the instructions on the answer sheet.

Write your answers on the answer sheet. Use a pencil.

You **must** complete the answer sheet within the time limit.

At the end of the test, hand in both this question paper and your answer sheet.

INFORMATION FOR CANDIDATES

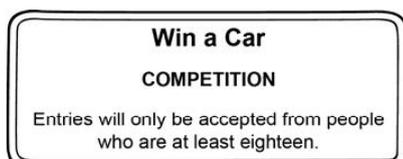
Questions 1-32 carry one mark.

Part 1

Questions 1 – 5

For each question, choose the correct answer.

1



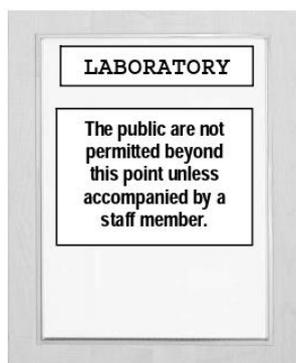
- A The competition is open to people over a certain age.
- B There is a maximum age limit for this competition.
- C Only eighteen-year-olds are allowed to enter this competition.

2



- Adam is telling Rachel to
- A post something for him.
 - B find out how to do something.
 - C give him something he needs.

3



- A Members of staff must be accompanied if they wish to pass this point.
- B Members of the public can't go through unless they are visiting someone working here.
- C Members of the public may go further if a company employee goes with them.

4

Jane,
Mum's leaving really
early tomorrow, so
could you wake me at
7 when you leave for
work? I mustn't be
late for college again!
Tom

- A Tom wants to persuade Jane to take him to college tomorrow morning.
- B Tom would like Jane to do him a favour tomorrow morning.
- C Tom is reminding Jane they have to get up early tomorrow morning.

5

**FREE COPIES OF
ADVERTISEMENTS ON
THIS BOARD ARE
AVAILABLE FROM THE
CAREERS CENTRE**

- A The Careers Centre will give you a copy of any advertisement on this board.
- B This board is used to advertise the work done by the Careers Centre.
- C If you ask the Careers Centre, you can advertise for free on this board.

Part 2

Questions 6 – 10

For each question, choose the correct answer.

The people below all want to visit a city market.
On the opposite page there are there are descriptions of eight markets.
Decide which market would be the most suitable for the people below.

6



Jenny wants to buy locally-produced food traditional to the area. She needs somewhere convenient to eat, and as she's sightseeing in the city, the market shouldn't be far from local attractions.

7



Matt wants a market where he can get something to wear at reasonable prices, and something hot to eat. He's also keen on music, and likes finding rare recordings by different bands.

8



Sammie wants to visit a market after spending the day in the city. He would like to photograph a historic place, and buy a painting by someone unknown.

9



Alexia is looking for a really special necklace for her grandmother's birthday. She'd like to spend the whole day at the market, and wants to avoid the cold by staying inside.

10



Ella is looking for objects from other countries for her friends. She'd like to choose a second-hand book to read on the journey home, and wants a snack at the market, too.

City Markets

- A Beckfield Market**
This market's world-famous for second-hand camera equipment and books on photography. As well as an amazing range of cameras, we have old pictures of local places of interest for you to buy, and of course the stall owners are happy to give you advice for free! Don't miss our hot soup stall in cold weather.
- B Rosewell Hill**
Our market's in an amazing building that's hundreds of years old. Visitors find our late-night opening hours convenient, and there are always performers entertaining the crowds. We've recently opened more stalls specializing in pictures both from well-known artists and also those beginning their careers.
- C Camberwall Market**
There's lots to see in this interesting indoor market, so it's open from morning until late, in a fantastic modern setting. Find everything from rare gold and silver jewellery to designer clothes – although the prices aren't cheap, the quality's excellent. After shopping, enjoy a meal in a nearby restaurant.
- D Cobbledown Road**
A small market that's open in all weathers. Come and find something really fantastic – treat yourself or someone special! We have a wide selection of jewellery and musical instruments, produced locally by highly-skilled people, and home-made cakes to enjoy.
- E Oldford Lane**
Situated in the historic city centre, you'll find a wide range of jewellery and clothes. Arrive early to avoid disappointment – bargains are found in the morning, and the stalls pack up after lunch. If the weather's good, enjoy watching the world go by, although it gets very busy in the tourist season.
- F Purford Market**
Close to museums and art galleries, this is the place to buy something for lunch, as well as fresh fruit and special breads. Try the region's famous cheese – the producers are there with advice on different types. Eat on the seats situated around the market, watching the colourful scene and enjoying music from local bands.
- G Teddingley Market**
Situated under historic city walls, in this busy market you'll find a huge selection of great-value new and second-hand clothes. There are also stalls offering unusual albums by international singers, often hard to find in shops. Our world-food area allows you to taste food from abroad, cooked in front of you by international chefs.
- H Frome Place**
Stalls open during normal daytime shopping hours so, depending on the weather, there's plenty to entertain you the whole day. Try our sandwich bar if you're hungry, and look for an old copy of something by a favourite author. We also have gifts from all over the world.

Part 3**Questions 11 – 15**

For each question, choose the correct answer.

Artist Peter Fuller talks about his hobby

There's a popular idea that artists are not supposed to be into sport, but mountain biking is a huge part of my life. It gets me out of my studio, and into the countryside. But more importantly, racing along as fast as you can leaves you no time to worry about anything that's going on in your life. You're too busy concentrating on not crashing. The only things you pay attention to are the pain in your legs and the rocks on the path in front of you.

I'm in my sixties now, but I started cycling when I was a kid. In the summer my friends and I would ride our bikes into the woods and see who was brave enough to go down steep hills, or do big jumps. The bikes we had then weren't built for that, and often broke, so I used to draw pictures of bikes with big thick tyres that would be strong enough for what we were doing. They looked just like modern mountain bikes. However, it wasn't until many years later that someone actually invented one. By the 1980s, they were everywhere.

At that time I was into skateboarding. I did that for a decade until falling off on to hard surfaces started to hurt too much. Mountain biking seemed a fairly safe way to keep fit, so I took that up instead. I made a lot of friends, and got involved in racing, which gave me a reason to train hard. I wanted to find out just how fit and fast I could get, which turned out to be fairly quick. I even won a couple of local races.

In the end I stopped racing, mainly because I knew what it could mean to my career if I had a bad crash. But I still like to do a three-hour mountain bike ride every week. And if I'm out cycling in the hills and see a rider ahead, I have to beat them to the top. As I go past I imagine how surprised they would be if they knew how old I am.

- 11 Peter enjoys mountain biking because
- A it gives him the opportunity to enjoy the views.
 - B he can use the time to plan his work.
 - C he is able to stop thinking about his problems.
 - D it helps him to concentrate better.
- 12 What does Peter say about cycling during his childhood?
- A He is sorry he didn't take more care of his bike.
 - B His friends always had better quality bikes than he did.
 - C His bike wasn't suitable for the activities he was doing.
 - D He was more interested in designing bikes than riding them.
- 13 Peter says he returned to cycling after several years
- A because he had become unfit.
 - B so that he could enter races.
 - C in order to meet new people.
 - D to replace an activity he had given up.
- 14 How does Peter feel about cycling now?
- A He is proud that he is still so fast.
 - B He is keen to do less now that he is older.
 - C He regrets the fact that he can no longer compete.
 - D He wishes more people were involved in the sport.
- 15 What would be a good introduction to this article?
- A

For Peter Fuller, nothing matters more than mountain biking, not even his career. Here, in his own words, he tells us why.
 - B

Artist Peter Fuller takes mountain biking pretty seriously. Here he describes how it all began and what he gets out of it.
 - C

In this article, Peter Fuller explains how he became an artist only as a result of his interest in mountain biking.
 - D

After discovering mountain biking late in life, Peter Fuller gave up art for a while to concentrate on getting as good as possible.

Part 4

Questions 16 – 20

Five sentences have been removed from the text below.
For each question, choose the correct answer.
There are three extra sentences which you do not need to use.

A new life

I used to work as a college lecturer in the north of England, running photography courses. It wasn't a bad job and I really liked my students, but I began to feel tired of doing the same thing every day.

16

I'd always loved travelling, so one weekend I typed 'international volunteering' into an internet search engine. At the top of the results page was the opportunity to go and stay on an island in the Indian Ocean, thousands of miles away, and help to protect the beaches and the sea life. 17 I had some diving experience, and the more I talked about it, the more I wanted to do it. So I contacted the organisation. One week later they offered to send me to the island and I accepted. 18 After all, the volunteer job was only for two months during the summer holidays. I thought after I'd finished, I'd come home.

As soon as I got to the island, I was sure I'd done the right thing. My first dive was incredible.

19

I felt so lucky to be able to experience that every day.

In fact I loved it so much that I never came home! I've now been on the island for ten years and I have a permanent job. I'm working as a marine educator, teaching volunteers about the sea life and taking them snorkelling and diving. My desk is a picnic table 10 metres from the best beach on the island. Of course not everything about my new life is perfect. 20 However, I can't imagine going back to my old life.

- A** That's why I knew it was a terrible plan.
- B** I had trained in icy water in the UK so the crystal clear warm water felt amazing.
- C** They always ask lots of questions.
- D** I work far harder than I used to.
- E** I began joking to friends about sending in an application.
- F** Afterwards, some people were surprised by my decision but I wasn't too worried.
- G** I decided I needed a break.
- H** I needed to explain that first.

Part 5

Questions 21 – 26

For each question, choose the correct answer.

The Coconut Tree

The coconut tree is thought to be one of the most valuable trees in the world. It is mostly found by the sea where there is a hot and wet (21) The coconuts often fall into the sea and float on the water until they (22) another beach, where more trees then begin to grow.

Holiday makers often see the coconut tree as no more than an attractive sun umbrella that provides (23) However, this amazing tree has hundreds of (24) and more are still being discovered.

People have made houses, boats and baskets from the coconut tree's wood and leaves for centuries. Even today, if you take a (25) in your cupboards, you will find coconut oil in products as (26) as medicine and desserts.

- | | | | | | | | | |
|----|---|-------------|---|-----------|---|---------|---|-----------|
| 21 | A | temperature | B | condition | C | climate | D | weather |
| 22 | A | reach | B | go | C | travel | D | arrive |
| 23 | A | cloud | B | shade | C | dark | D | cold |
| 24 | A | uses | B | jobs | C | roles | D | things |
| 25 | A | scene | B | sight | C | look | D | view |
| 26 | A | opposite | B | separate | C | strange | D | different |

Part 6

Questions 27 – 32

For each question, write the correct answer.
Write **one** word for each gap.

The Natural History Museum

This is one of my favourite places to visit. I've learned a huge amount about animals and plants
(27) time I've visited. I've even seen bits of rock from the moon!

The building's really beautiful and it's easy to find your way around. There are hundreds of interesting things on display, but (28) you like dinosaurs the best time (29) see them is during term-time. I've been twice in the school holidays and the queue was (30) long that I wasn't able to visit that part (31) the museum.

You'll probably want something to eat while you're there. You can take (32) own picnic and eat in the museum garden, or try one of the two museum cafés.

PRELIMINARY ENGLISH TEST

Writing

Sample Test**Time** 45 minutes**INSTRUCTIONS TO CANDIDATES**

Do not open this question paper until you are told to do so.

Write your name, centre number and candidate number on your answer sheet if they are not already there.

Read the instructions for each part of the paper carefully.

Answer the Part 1 question and one question from Part 2.

Write your answers on the answer sheet.

Write clearly in **pen**, not pencil. You may make alterations, but make sure your work is easy to read.

You **must** complete the answer sheet within the time limit.

At the end of the test, hand in both this question paper and your answer sheet.

INFORMATION FOR CANDIDATES

Each question in this paper carries equal marks.

Part 1

You **must** answer this question.

Write your answer in about **100 words** on the answer sheet.

Question 1

Read this email from your English-speaking friend Sandy and the notes you have made.

EMAIL

From: Sandy

Subject: Your visit!

Hi,

I'm so excited that you're coming to stay with me for a week!

Me too!

On your first evening here, there's a rock concert in our town. Would you like to go to the concert or would you prefer us to relax at home?

Say which I prefer

Also, shall we go climbing in the mountains while you're here?

No, because ...

Let me know if you have any questions.

Ask Sandy ...

See you soon

Sandy

Write your **email** to Sandy using **all the notes**.

Part 2

Choose **one** of these questions.

Write your answer in about **100 words** on the answer sheet.

Question 2

You see this notice on an English-language website.

Articles wanted!

FILMS

What kind of films do you enjoy?

Do you prefer watching them at the cinema or at home? Why?

Write an article answering these questions and we will put it on our website!

Write your **article**.

Question 3

Your English teacher has asked you to write a story.

Your story must begin with this sentence.

As the plane flew lower, Lou saw the golden beaches of the island below.

Write your **story**.

PRELIMINARY ENGLISH TEST

Listening

Sample Paper**Time** Approximately 35 minutes (including 6 minutes' transfer time)**INSTRUCTIONS TO CANDIDATES**

Do not open this question paper until you are told to do so.

Write your name, centre number and candidate number on your answer sheet if they are not already there.

Listen to the instructions for each part of the paper carefully.

Answer all the questions.

While you are listening, write your answers on the question paper.

You will have 6 minutes at the end of the test to copy your answers onto the separate answer sheet. Use a pencil.

At the end of the test, hand in both this question paper and your answer sheet.

INFORMATION FOR CANDIDATES

There are four parts to the test.

Each question carries one mark.

You will hear each piece twice.

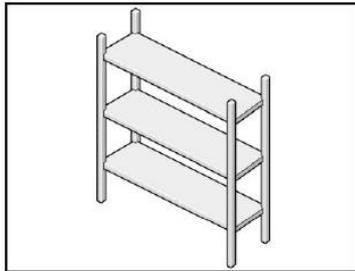
For each part of the test there will be time for you to look through the questions and time for you to check your answers.

Part 1

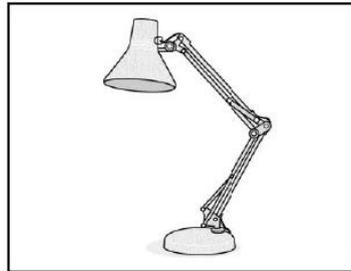
Questions 1 – 7

For each question, choose the correct answer.

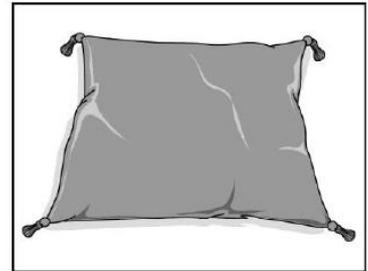
1 What did the girl buy on her shopping trip?



A

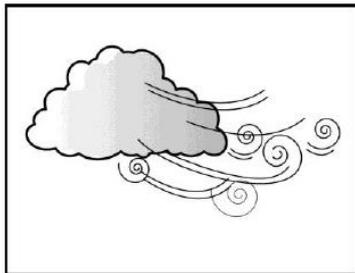


B

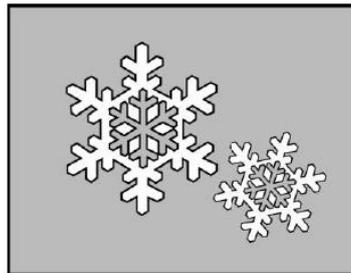


C

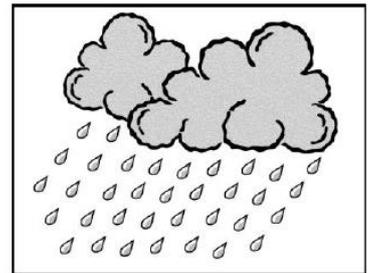
2 Why did the plane leave late?



A



B



C

3 What activity does the woman want to book for the weekend?



A

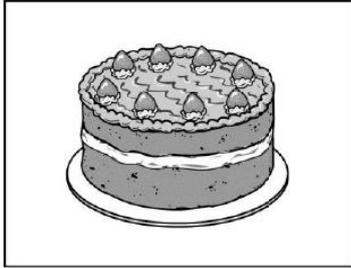


B

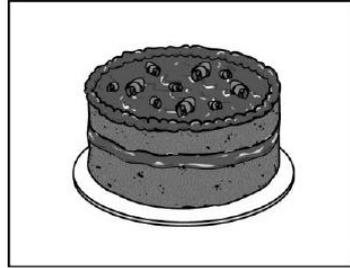


C

4 Which cake will the girl order?



A



B



C

5 How much must customers spend to get a free gift?



A



B

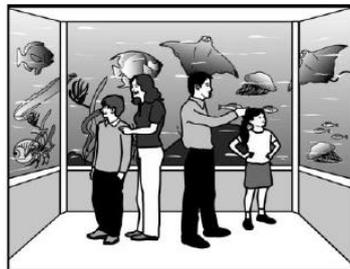


C

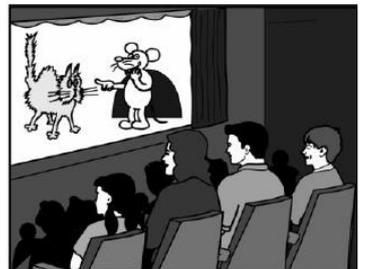
6 What did the family do on Sunday?



A



B



C

7 Which programme is on first?



A



B



C

Part 2**Questions 8 – 13**

For each question, choose the correct answer.

- 8** You will hear two friends talking about a new clothes shop
What does the girl say about it?
- A** The staff are helpful.
 - B** It only has the latest fashions.
 - C** Prices are reduced at the moment.
- 9** You will hear two friends talking about a pop band's website.
They think the site would be better if
- A** its information was up to date.
 - B** it was easier to buy concert tickets.
 - C** the band members answered messages.
- 10** You will hear a woman telling a friend about an art competition she's won.
How does she feel about it?
- A** upset that the prize isn't valuable
 - B** excited that the judges liked her picture
 - C** disappointed that she can't use the prize
- 11** You will hear two friends talking about the girl's flatmate.
The girl thinks that her flatmate
- A** is too untidy.
 - B** talks too much.
 - C** plays music too loud.

- 12** You will hear two friends talking about a football match.
They agree that their team lost because
- A** the players weren't confident enough.
 - B** they were missing some key players.
 - C** the players didn't do the right training.
- 13** You will hear two friends talking about a tennis match they played.
The boy wants the girl to
- A** help him to get fitter.
 - B** practise with him more often.
 - C** enter more competitions with him.

Part 3

Questions 14 – 19

For each question, write the correct answer in the gap. Write **one** or **two words** or a **number** or a **date** or a **time**.

You will hear a radio presenter called Anita talking about her holiday in Cuba.

ANITA'S HOLIDAY IN CUBA:

In the National Gardens, the (14) was the thing that attracted most people.

On the swimming trip, electronic armbands kept the (15) away.

On the day in the countryside, Anita almost fell off a (16)

In the capital city, Anita saw a (17) in a theatre.

Anita enjoyed visiting a farm where (18) is produced.

Anita bought some (19) as gifts.

Part 4**Questions 20 – 25**

For each question, choose the correct answer.

You will hear an interview with a woman called Vicky Prince, a champion swimmer who now works as a swimming coach.

- 20** Vicky first went in for competitions because
- A** she had joined a swimming club.
 - B** her parents were keen on swimming.
 - C** her swimming teacher encouraged her.
- 21** As a teenager, Vicky's training involved
- A** exercising on land as well as in the water.
 - B** going without meals during the day.
 - C** travelling to a pool once a day.
- 22** What did Vicky find hard about her training programme?
- A** She couldn't go on school trips.
 - B** She lost some of her friends.
 - C** She missed lots of parties.
- 23** What helped Vicky to do well in the national finals?
- A** She was not expected to win.
 - B** She trained harder than usual.
 - C** She wanted to take a cup home.
- 24** As a swimming coach, Vicky thinks she's best at teaching people
- A** to deal with failure.
 - B** to improve their technique.
 - C** to get swimming qualifications.
- 25** Why has Vicky started doing long-distance swimming?
- A** She needed to get fit again.
 - B** She thought it would be fun.
 - C** She wanted to do some travelling.

PRELIMINARY SPEAKING

Sample Test 2018

Examiner booklet

Confidential

Contents

Part 1

General questions

Part 2

- 1A Learning a language
- 1B At a party

Parts 3 and 4

- 1 Work and relaxation

**B1: Preliminary
Speaking Test**

Part 1 (2–3 minutes)

**Phase 1
Interlocutor**

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

Hand over the mark sheets to the Assessor.

I'm and this is

To Candidate A What's your name? Where do you live/come from?
Thank you.

To Candidate B And what's your name? Where do you live/come from?
Thank you.

Back-up prompts

B, do you work or are you a student?

Do you have a job?
Do you study?

What do you do/study?

What job do you do?
What subject do you study?

Thank you.

And **A**, do you work or are you a student?

Do you have a job?
Do you study?

What do you do/study?

What job do you do?
What subject do you study?

Thank you.

Phase 2
Interlocutor

*Select one or more questions from the list to ask each candidate.
Ask Candidate A first.*

How do you get to work/school/university every day?

What did you do yesterday evening/last weekend?

Do you think that English will be useful for you in the future? (Why/Why not?)

Tell us about the people you live with.

Thank you.

Back-up prompts

Do you usually travel by car? (Why/Why not?)

Did you do anything yesterday evening/last weekend? What?

Will you use English in the future? (Why?/Why not?)

Do you live with friends/your family?

Speaking Test 1

Part 2 (2–3 minutes)

1A Learning a language

Interlocutor Now I'd like each of you to talk on your own about something. I'm going to give each of you a photograph and I'd like you to talk about it.

A, here is your photograph. It shows **people learning a language**.

*Place **Part 2** booklet, open at **Task 1A**, in front of candidate.*

B, you just listen.

A, please tell us what you can see in the photograph.

Candidate A

🕒 *approx. 1 minute*

Back-up prompts

- Talk about the people/person.
- Talk about the place.
- Talk about other things in the photograph.

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

1B At a party

Interlocutor **B**, here is your photograph. It shows **people at a party**.

*Place **Part 2** booklet, open at **Task 1B**, in front of candidate.*

A, you just listen.

B, please tell us what you can see in the photograph.

Candidate B

🕒 *approx. 1 minute*

Back-up prompts

- Talk about the people/person.
- Talk about the place.
- Talk about other things in the photograph.

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

1A



1B



Speaking Test 1 (Work and Relaxation)
Parts 3 and 4 (6 minutes)
Part 3

Interlocutor Now, in this part of the test you're going to talk about something together for about two minutes. I'm going to describe a situation to you.

*Place **Part 3** booklet, open at **Task 1**, in front of the candidates.*

A young man works very hard, and has only one free day a week. He wants to find an activity to help him relax.

Here are some activities that could help him relax.

Talk together about the different activities he could do, and say which would be most relaxing.

All right? Now, talk together.

Candidates

 *approx. 2–3 minutes*

Interlocutor Thank you. (Can I have the booklet please?) *Retrieve **Part 3** booklet.*

Part 4

Interlocutor *Use the following questions, as appropriate:*

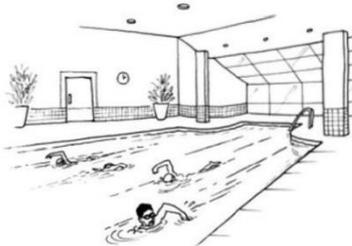
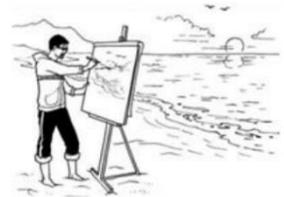
- **What do you do when you want to relax? (Why?)**
- **Do you prefer to relax with friends or alone? (Why?)**
- **Is it important to do exercise in your free time? (Why?/Why not?)**
- **Is it useful to learn new skills in your free time? (Why?/Why not?)**
- **Do you think people spend too much time working/studying these days? (Why?/Why not?)**

Select any of the following prompts, as appropriate:

- **How/what about you?**
- **Do you agree?**
- **What do you think?**

Thank you. That is the end of the test.

Activities to help the man relax



Habilidad de habla – Rubrica de evaluación

Para la primera parte se considera la siguiente rubrica:

B1	Logro General
5	<p>Se desenvuelve al momento de comunicarse en situaciones cotidianas, a pesar de las dificultades.</p> <p>Construye enunciados más extensos, pero no es capaz de utilizar un lenguaje complejo salvo en enunciados bien planificados.</p>
4	El desempeño comparte las características de las bandas 3 y 5.
3	<p>Transmite el significado básico en situaciones cotidianas muy familiares.</p> <p>Emite expresiones que tienden a ser muy cortas -palabras o frases- con frecuentes vacilaciones y pausas.</p>
2	El desempeño comparte las características de las bandas 1 y 3.
1	<p>Tiene dificultades para transmitir un significado básico incluso en situaciones cotidianas muy familiares.</p> <p>Las respuestas se limitan a frases cortas o palabras aisladas con frecuentes vacilaciones y pausas.</p>
0	El desempeño por debajo de la banda 1.

Para la segunda parte se considera la presente rúbrica:

B1	Gramática y vocabulario	Pronunciación	Comunicación interactiva
5	Muestra un buen grado de control de las formas	Es mayormente comprensible, y tiene cierto control de los rasgos fonológicos tanto	Mantiene intercambios sencillos. Requiere muy pocas

	gramaticales simples. Utiliza una gama de vocabulario apropiado al hablar de situaciones cotidianas.	a nivel de enunciado como de palabra. Es mayormente comprensible, y tiene cierto control de los rasgos fonológicos tanto a nivel de enunciado como de palabra.	indicaciones y apoyo.
4	El desempeño comparte las características de las bandas 3 y 5		
3	Muestra un control suficiente de las formas gramaticales sencillas. Utiliza un vocabulario adecuado para hablar de situaciones cotidianas.	Es mayormente comprensible, a pesar del control limitado de los rasgos fonológicos.	Mantiene intercambios sencillos, a pesar de algunas dificultades. Necesita ayuda y apoyo.
2	El desempeño comparte las características de las bandas 1 y 3		
1	Muestra un control limitado de algunas formas gramaticales. Utiliza un vocabulario de palabras y frases aisladas.	Tiene un control muy limitado de los rasgos fonológicos y a menudo es incomprensible.	Tiene una dificultad considerable para mantener intercambios sencillos. Requiere de indicaciones y apoyo adicionales.
0	El desempeño por debajo de la banda 1.		

Habilidad de escritura – Rubrica de evaluación

Banda	Contenido	Organización	Lenguaje
5	<p>Todo el contenido es relevante para la actividad propuesta.</p> <p>El candidato está plenamente informado.</p>	<p>El texto está conectado y es coherente, utilizando palabras de enlace básicas y un número limitado de mecanismos de cohesión.</p>	<p>Utiliza el vocabulario cotidiano generalmente de forma adecuada, aunque ocasionalmente se excede en el uso de cierto léxico.</p> <p>Utiliza formas gramaticales sencillas con un buen grado de control.</p> <p>Aunque los errores son notables, el significado puede el significado.</p>
4	El desempeño comparte las características de las bandas 3 y 5		
3	<p>Pueden existir pequeñas irrelevancias y/u omisiones.</p> <p>El candidato está en general informado.</p>	<p>El texto se conecta utilizando palabras de conexión básica, de alta frecuencia.</p>	<p>Utiliza el vocabulario básico de forma razonablemente adecuadamente.</p> <p>Utiliza formas gramaticales sencillas con cierto grado de control. Los errores pueden obstaculizar el significado a veces.</p>

2	El desempeño comparte las características de las bandas 1 y 3		
1	<p>Irrelevancias y mala interpretación de la tarea pueden estar presentes.</p> <p>El candidato está mínimamente informado.</p>	<p>Es poco probable que la producción esté conectada, aunque los signos de puntuación y los conectores simples (por ejemplo, "y") pueden de vez en cuando.</p>	<p>Produce un vocabulario básico de palabras y frases aisladas.</p> <p>Produce pocas formas gramaticales simples con un control limitado.</p>
0	<p>El contenido es totalmente irrelevante. El candidato no está informado.</p>	<p>El desempeño por debajo de la banda 1.</p>	

ANEXO 04

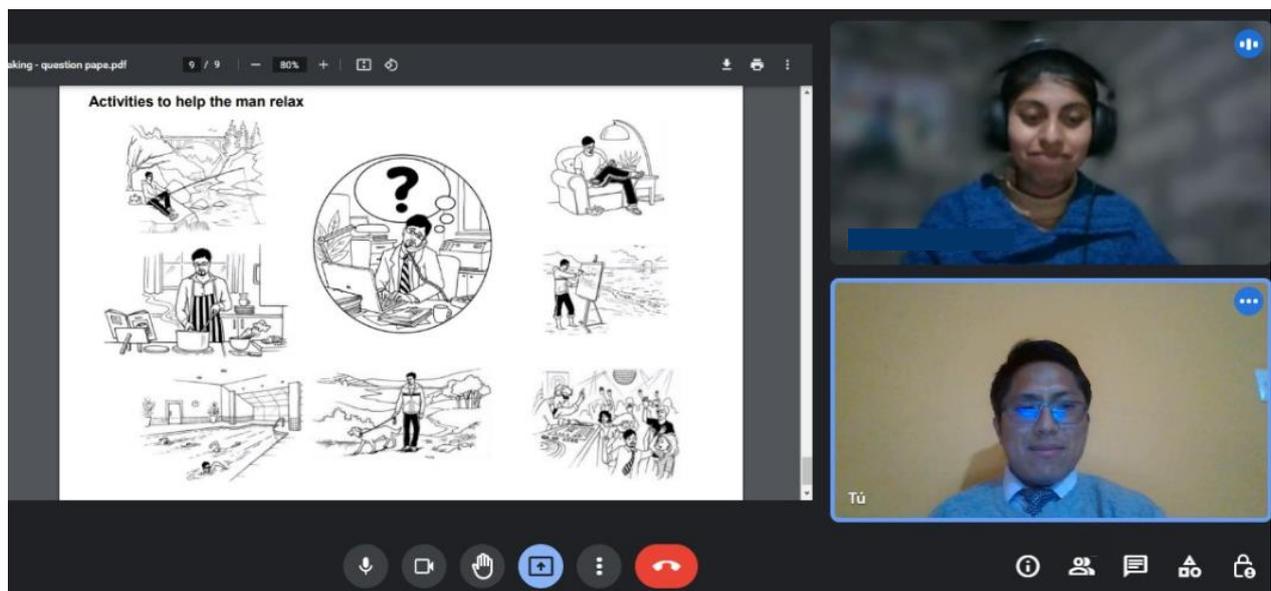
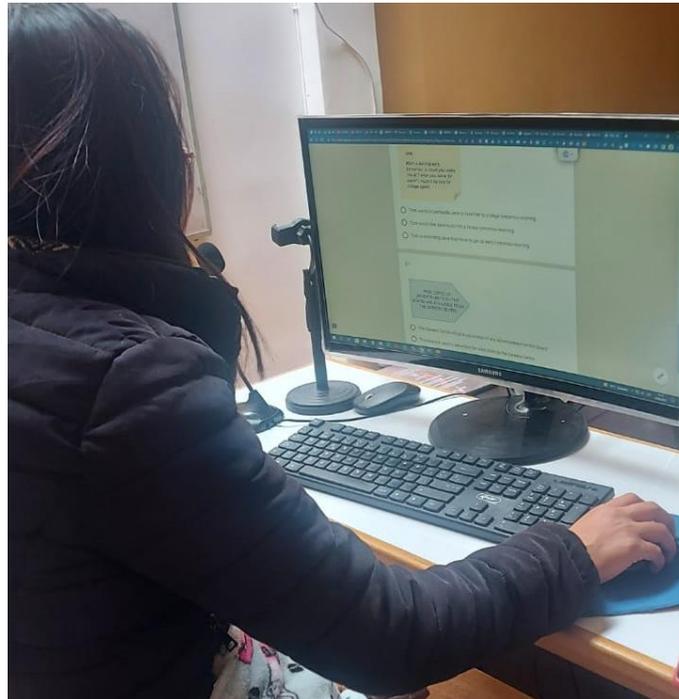
Según lo sustentado en el punto 4.5.2.1. y 4.5.2.2. sobre confiabilidad y validez del instrumento. La variable dependiente: Aprendizaje de inglés, no requirió de confiabilidad y validez alguna, debido a que es un examen internacional que cuenta con lo mencionado anteriormente. Ello se sustenta en el apartado de Investigación y validación de la página principal del examen internacional.

<https://www.cambridgeenglish.org/latinamerica/research-and-validation/>

La calidad de la elaboración de los exámenes internacional considera componentes esenciales: validez, confiabilidad, impacto, funcionalidad y calidad, sustentadas en la página de la Unidad de Cambridge con relación a la confiabilidad y validez de los exámenes en cuestión.

ANEXO 05 EVIDENCIAS

Fotografía enviada por los participantes



NOTA BIOGRÁFICA

Kevin Mario LAURA DE LA CRUZ, nació en la ciudad de Lima el 03 de octubre de año 1994 hijo del Sr. Mario LAURA CANQUI Y Sra. Matilde Bruna DE LA CRUZ ROSARIO sus estudios del nivel primario los realizó en la Escuela Juan Pablo II 7075 y la secundaria en el Colegio Nuestros Héroes de la Guerra del Pacífico. Asimismo, los estudios universitarios lo realizó en la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, en la carrera profesional de Idioma Extranjero y Traductor Intérprete. Los estudios de Postdoctorado en Investigación Cualitativa por la Universidad de Barceló-Argentina, es Doctor en Educación con mención en gestión Educativa y, Maestría en Docencia Universitaria y Gestión Educativa. Cuenta con una segunda especialidad Profesional en: Educación Intercultural Bilingüe, Tecnología Computacional e Informática Educativa, Investigación Educativa, y Docencia en idioma extranjero-inglés. Diplomados y especializaciones en Investigación, Tecnología, Didáctica en la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera. Docente en educación superior y básica regular en cursos de investigación, pedagogía e inglés. Mentor de Semillero de Investigación del departamento de Idioma Extranjero y Coordinador del Instituto Especializado de Investigación en Innovación y del desarrollo Educativo en Idioma Extranjeros de la FECH-UNJBG. Fue seleccionado como Top English Teacher-Perú y Champion Teacher 2020 por el MINEDU y British Council. Es docente Investigador CONCYTEC con vigencia hasta el 2024.



"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"
 UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN - HUÁNUCO
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 UNIDAD DE POSGRADO



Al Servicio de la Sociedad con una Educación de Calidad

ACTA DE DEFENSA DE TESIS DE MAESTRO

En la Plataforma del Microsoft Teams de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación, siendo las **18:00h**, del día **27 DE OCTUBRE DE 2022** ante los Jurados de Tesis constituido por los siguientes docentes:

Dra. Doris Gioconda GUZMAN SOTO
 Dr. Alejandro Máximo LIZANA ZORA
 Dr. Edwin Roger ESTEBAN RIVERA

Presidente
 Secretario
 Vocal

Asesora de tesis: Dra. Melina Penélope TOLENTINO COTRINA (Resolución N° 0965-2021-UNHEVAL-FCE/D)

El aspirante al Grado de Maestro en Educación: mención en Investigación e Innovación Pedagógica, Don Kevin Mario LAURA DE LA CRUZ.

Procedió al acto de Defensa:

Con la exposición de la Tesis titulada: **QUIZZ EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN DE TACNA, 2021.**

Respondiendo las preguntas formuladas por los miembros del Jurado y público asistente.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del Jurado procedió a la evaluación del aspirante al Grado de Maestro, teniendo presente los criterios siguientes:

- Presentación personal.
- Exposición: el problema a resolver, hipótesis, objetivos, resultados, conclusiones, los aportes, contribución a la ciencia y/o solución a un problema social y recomendaciones.
- Grado de convicción y sustento bibliográfico utilizados para las respuestas a las interrogantes del Jurado y público asistente.
- Dicción y dominio de escenario.

Así mismo, el Jurado plantea a la tesis **las observaciones** siguientes:

Obteniendo en consecuencia el Maestría la Nota de Diecisiete (17),
 Equivalente a Muy Bueno, por lo que se declara Aprobado
 (Aprobado o desaprobado)

Los miembros del Jurado firman el presente **ACTA** en señal de conformidad, en Huánuco, siendo las 19:25 horas de 27 de octubre de 2022.


 PRESIDENTE
 DNI N° 22415327


 SECRETARIO
 DNI N° 22407605


 VOCAL
 DNI N° 20719667

Leyenda:
 19 a 20: Excelente
 17 a 18: Muy Bueno
 14 a 16: Bueno

(RESOLUCIÓN N° 2193-2022-UNHEVAL-FCE/D)



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN

UNIDAD DE POSGRADO DE EDUCACIÓN



CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe:

Dra. Clorinda Natividad Barrionuevo Torres

HACE CONSTAR:

Que, la tesis titulada: **QUIZZ EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN DE TACNA, 2021**, realizado por el Maestría en Educación: *mención en Investigación e Innovación Pedagógica* **Kevin Mario LAURA DE LA CRUZ**, cuenta con un **índice de similitud del 21%**, verificable en el Reporte de Originalidad del software **Turnitin**. Luego del análisis se concluye que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio; por lo expuesto, la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias, además de presentar un índice de similitud menor al 25% establecido en el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

Cayhuayna, 05 de agosto de 2022.



DRA. CLORINDA NATIVIDAD BARRIONUEVO TORRES
DIRECTORA
UNIDAD DE POSGRADO - EDUCACIÓN



AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DIGITAL Y DECLARACIÓN JURADA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR UN GRADO ACADÉMICO O TÍTULO PROFESIONAL

1. Autorización de Publicación: (Marque con una "X")

Pregrado		Segunda Especialidad		Posgrado:	Maestría	X	Doctorado
-----------------	--	-----------------------------	--	------------------	----------	---	-----------

Pregrado (tal y como está registrado en SUNEDU)

Facultad	
Escuela Profesional	
Carrera Profesional	
Grado que otorga	
Título que otorga	

Segunda especialidad (tal y como está registrado en SUNEDU)

Facultad	
Nombre del programa	
Título que Otorga	

Posgrado (tal y como está registrado en SUNEDU)

Nombre del Programa de estudio	EDUCACIÓN: MENCIÓN EN INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN PEDAGÓGICA
Grado que otorga	MAESTRO EN EDUCACIÓN: MENCIÓN EN INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

2. Datos del Autor(es): (Ingrese todos los datos requeridos completos)

Apellidos y Nombres:	LAURA DE LA CRUZ KEVIN MARIO						
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular: 948480005
Nro. de Documento:	70980390				Correo Electrónico:	klaurac@unjbg.edu.pe	

Apellidos y Nombres:							
Tipo de Documento:	DNI		Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular:
Nro. de Documento:					Correo Electrónico:		

Apellidos y Nombres:							
Tipo de Documento:	DNI		Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular:
Nro. de Documento:					Correo Electrónico:		

3. Datos del Asesor: (Ingrese todos los datos requeridos completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Asesor)

¿El Trabajo de Investigación cuenta con un Asesor?: (marque con una "X" en el recuadro del costado, según corresponda)								SI	X	NO
Apellidos y Nombres:	TOLENTINO COTRINA MELINA PENELOPE					ORCID ID:	0000-0003-3841-8894			
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		Nro. de documento:	10541954		

4. Datos del Jurado calificador: (Ingrese solamente los Apellidos y Nombres completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Jurado)

Presidente:	GUZMAN SOTO DORIS GIOCONDA
Secretario:	LIZANA ZORA ALEJANDRO MAXIMO
Vocal:	ESTEBAN RIVERA EDWIN ROGER
Vocal:	
Vocal:	
Accesitario	


5. Declaración Jurada: (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos**)

a) Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Titulado: (Ingrese el título tal y como está registrado en el Acta de Sustentación)
QUIZZ EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN DE TACNA, 2021.
b) El Trabajo de Investigación fue sustentado para optar el Grado Académico ó Título Profesional de: (tal y como está registrado en SUNEDU)
MAESTRO EN EDUCACIÓN: MENCIÓN EN INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN PEDAGÓGICA
c) El Trabajo de investigación no contiene plagio (ninguna frase completa o párrafo del documento corresponde a otro autor sin haber sido citado previamente), ni total ni parcial, para lo cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias.
d) El trabajo de investigación presentado no atenta contra derechos de terceros.
e) El trabajo de investigación no ha sido publicado, ni presentado anteriormente para obtener algún Grado Académico o Título profesional.
f) Los datos presentados en los resultados (tablas, gráficos, textos) no han sido falsificados, ni presentados sin citar la fuente.
g) Los archivos digitales que entrego contienen la versión final del documento sustentado y aprobado por el jurado.
h) Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán (en adelante LA UNIVERSIDAD), cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido del Trabajo de Investigación, así como por los derechos de la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causas en la tesis presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello. Asimismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido del trabajo de investigación. De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

6. Datos del Documento Digital a Publicar: (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos**)

Ingrese solo el año en el que sustentó su Trabajo de Investigación: (Verifique la Información en el Acta de Sustentación)			2022			
Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: (Marque con X según Ley Universitaria con la que inició sus estudios)	Tesis	<input checked="" type="checkbox"/>	Tesis Formato Artículo	<input type="checkbox"/>	Tesis Formato Patente de Invención	<input type="checkbox"/>
	Trabajo de Investigación	<input type="checkbox"/>	Trabajo de Suficiencia Profesional	<input type="checkbox"/>	Tesis Formato Libro, revisado por Pares Externos	<input type="checkbox"/>
	Trabajo Académico	<input type="checkbox"/>	Otros (especifique modalidad)	<input type="checkbox"/>		
Palabras Clave: (solo se requieren 3 palabras)	APRENDIZAJE DE INGLÉS	HABILIDADES COMUNICATIVAS	HERRAMIENTAS DIGITALES			
Tipo de Acceso: (Marque con X según corresponda)	Acceso Abierto	<input checked="" type="checkbox"/>	Condición Cerrada (*)	<input type="checkbox"/>		
	Con Periodo de Embargo (*)	<input type="checkbox"/>	Fecha de Fin de Embargo:			
¿El Trabajo de Investigación, fue realizado en el marco de una Agencia Patrocinadora? (ya sea por financiamientos de proyectos, esquema financiero, beca, subvención u otras; marcar con una "X" en el recuadro del costado según corresponda):	SI	<input type="checkbox"/>	NO	<input checked="" type="checkbox"/>		
Información de la Agencia Patrocinadora:						

El trabajo de investigación en digital y físico tienen los mismos registros del presente documento como son: Denominación del programa Académico, Denominación del Grado Académico o Título profesional, Nombres y Apellidos del autor, Asesor y Jurado calificador tal y como figura en el Documento de Identidad, Título completo del Trabajo de Investigación y Modalidad de Obtención del Grado Académico o Título Profesional según la Ley Universitaria con la que se inició los estudios.



7. Autorización de Publicación Digital:

A través de la presente. Autorizo de manera gratuita a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán a publicar la versión electrónica de este Trabajo de Investigación en su Biblioteca Virtual, Portal Web, Repositorio Institucional y Base de Datos académica, por plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente. Se autoriza cambiar el contenido de forma, más no de fondo, para propósitos de estandarización de formatos, como también establecer los metadatos correspondientes.

Firma:			
Apellidos y Nombres:	LAURA DE LA CRUZ KEVIN MARIO		Huella Digital
DNI:	70980390		
Firma:			
Apellidos y Nombres:			Huella Digital
DNI:			
Firma:			
Apellidos y Nombres:			Huella Digital
DNI:			
Fecha: 12/01/2023			

Nota:

- ✓ No modificar los textos preestablecidos, conservar la estructura del documento.
- ✓ Marque con una X en el recuadro que corresponde.
- ✓ Llenar este formato de forma digital, con tipo de letra **calibri**, **tamaño de fuente 09**, manteniendo la alineación del texto que observa en el modelo, sin errores gramaticales (*recuerde las mayúsculas también se tildan si corresponde*).
- ✓ La información que escriba en este formato debe coincidir con la información registrada en los demás archivos y/o formatos que presente, tales como: DNI, Acta de Sustentación, Trabajo de Investigación (PDF) y Declaración Jurada.
- ✓ Cada uno de los datos requeridos en este formato, es de carácter obligatorio según corresponda.