



**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO**

**APLICACIÓN DEL GENIALLY COMO HERRAMIENTA
DIDÁCTICA PARA EL DOMINIO DE LA GRAMÁTICA DEL
IDIOMA INGLÉS EN LOS ALUMNOS DE 5TO DE PRIMARIA
DEL COLEGIO CLARETIANO (LIMA 2020)**

**PRESENTADA POR
DIEGO DANIEL DÍAZ DE LA VEGA HERRERA**

**ASESOR
EMILIO AUGUSTO ROSARIO PACAHUALA**

**TESIS
PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN CON
MENCIÓN EN DOCENCIA VIRTUAL**

**LIMA – PERÚ
2023**



CC BY-NC-ND

Reconocimiento – No comercial – Sin obra derivada

El autor sólo permite que se pueda descargar esta obra y compartirla con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se puede cambiar de ninguna manera ni se puede utilizar comercialmente.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
SECCIÓN DE POSGRADO**

**APLICACIÓN DEL GENIALLY COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA EL DOMINIO
DE LA GRAMÁTICA DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ALUMNOS DE 5TO DE PRIMARIA
DEL COLEGIO CLARETIANO (LIMA 2020)**

**TESIS PARA OPTAR
EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN
CON MENCIÓN EN DOCENCIA VIRTUAL**

**PRESENTADO POR:
DIEGO DANIEL DÍAZ DE LA VEGA HERRERA**

**ASESOR:
DR. EMILIO AUGUSTO ROSARIO PACAHUALA**

**LIMA, PERÚ
2023**

**APLICACIÓN DEL GENIALLY COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA EL DOMINIO
DE LA GRAMÁTICA DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ALUMNOS DE 5TO DE PRIMARIA
DEL COLEGIO CLARETIANO (LIMA 2020)**

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO

ASESOR:

Dr. Emilio Augusto Rosario Pacahuala

PRESIDENTA DEL JURADO:

Dra. Patricia Edith Guillén Aparicio

MIEMBROS DEL JURADO:

Dr. Dante Manuel Macazana Fernández

Dr. César Herminio Capillo Chávez

DEDICATORIA

A mi familia, por el esfuerzo y apoyo constante;
sobre todo a mis padres y hermano, que
estuvieron siempre al pendiente, alentándome en
cada paso de este proceso.

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad de San Martín de Porres. Al colegio Claretiano, y a los alumnos de 5to de primaria que conformaron la población de estudio.

ÍNDICE

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTOS	v
ÍNDICE	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	vii
ÍNDICE DE FIGURAS	viii
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
Introducción.....	1
Capítulo I: Marco Teórico.....	5
1.1 Antecedentes de la investigación.....	5
1.2 Bases teóricas	12
1.2.1 Tecnologías de Información y Comunicación en la Educación.....	12
1.2.2 Educación tradicional y moderna:.....	13
1.2.3 Gamificación:	17
1.2.4 Genially como recurso didáctico	18
1.2.5 El aprendizaje del inglés como lengua extranjera	22
1.2.6 El Marco Común Europeo de Referencias para las Lenguas (MCER) y el Proyecto English Profile en el currículo nacional:.....	22
1.2.7 La Gramática	26
1.3 Definición de términos básicos:	27
Capítulo II: Hipótesis y Variables	29
2.1 Formulación de hipótesis principal y secundarias	29
2.1.1 Hipótesis principal:.....	29
2.1.2 Hipótesis secundarias:.....	29
2.2 Variables y definición operacional	30
Capítulo III: Metodología	33
3.1 Diseño metodológico	33

Enfoque: Cuantitativo	33
3.2 Diseño muestral:.....	36
3.3 Técnicas de recolección de datos	38
3.4 Técnicas estadísticas para el procesamiento de la información	38
3.5 Aspectos éticos	39
Capítulo IV: Resultados.....	40
4.1 Resultados descriptivos	40
4.2 Prueba de hipótesis:.....	44
Capítulo V: Discusiones:.....	52
5.1 Discusión.....	52
Conclusiones	56
Recomendaciones.....	58
Fuentes de Información	59
ANEXOS	67

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1: NIVELES DEL MARCO COMÚN EUROPEO.....	24
TABLA 2: NIVELES Y RANGOS USADOS PARA EL ANÁLISIS ESTADÍSTICO	38
TABLA 3: RESULTADOS DESCRIPTIVOS DEL DOMINIO DE LA GRAMÁTICA DEL IDIOMA INGLÉS	40
TABLA 4: RESULTADOS DESCRIPTIVOS DE LOS REGULAR VERBS.....	42
TABLA 5: RESULTADOS DESCRIPTIVOS DE LOS IRREGULAR VERBS	43
TABLA 6: PRUEBA DE NORMALIDAD PARA LA PRUEBA DE HIPÓTESIS	44
TABLA 7: PRUEBA DE WILCOXON DEL DOMINIO DE LA GRAMÁTICA DEL IDIOMA INGLÉ	45
TABLA 8: PRUEBA U DE MANN WHITNEY DEL DOMINIO DE LA GRAMÁTICA DEL IDIOMA INGLÉS	46
TABLA 9: PRUEBA DE WILCOXON DEL DOMINIO DE LOS REGULAR VERBS DEL IDIOMA INGLÉS	47
TABLA 10: PRUEBA U DE MANN WHITNEY Y DIMENSIÓN REGULAR VERBS	48
TABLA 11: PRUEBA DE WILCOXON DEL DOMINIO DE LOS IRREGULAR VERBS DEL IDIOMA INGLÉS	49
TABLA 12: PRUEBA U DE MANN WHITNEY Y DIMENSIÓN IRREGULAR VERBS.....	50

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1: INTERFAZ DEL GENIALLY	20
IMAGEN 2: CONTENIDO DEL GENIALLY	21
FIGURA 3: RESULTADOS ESTADÍSTICOS DEL DOMINIO DE LA GRAMÁTICA DEL IDIOMA INGLÉS	41
<i>RESULTADOS ESTADÍSTICOS DEL DOMINIO DE LA GRAMÁTICA DEL IDIOMA INGLÉS</i>	41
FIGURA 4: RESULTADOS ESTADÍSTICOS DE LOS REGULAR VERBS	42
FIGURA 5: RESULTADOS ESTADÍSTICOS DE LOS IRREGULAR VERBS	43

RESUMEN

La presente investigación se centró en identificar el efecto de la aplicación de la herramienta didáctica Genially para el aprendizaje y dominio de la gramática del idioma inglés en los alumnos de 5° de primaria del colegio Claretiano (Lima 2020), en la cual se empleó un diseño cuasi experimental conformado por dos grupos de estudio para observar los resultados: un grupo de control y un grupo experimental, conformados por 70 y 70 estudiantes respectivamente, del curso de inglés en los alumnos de 5° de primaria del colegio Claretiano (Lima 2020), mismos que fueron agrupados antes de la experimentación. Con respecto al enfoque, esta investigación es cuantitativa de tipo aplicada y experimental, en donde se utilizó una prueba objetiva, para medir el aprendizaje y dominio del idioma inglés enfocado en los temas del pasado simple de los estudiantes, aplicados tanto al grupo control como al grupo experimental en dos tiempos (pretest y posttest) para hacer la comparación de resultados; en cuanto a los resultados se pudo concluir que el rendimiento académico del estudiante es afectado de manera positiva por la aplicación de la herramienta Genially obteniendo una diferencia significativa de 13.74 de promedio del grupo experimental en comparación de 13.13 en promedio del grupo de control.

Palabras clave: *Genially, Tic, verbos regulares, verbos irregulares.*

ABSTRACT

The present investigation focused on identifying the effect of the application of the Genially didactic tool for learning and mastering the grammar of the English language in the 5th grade students of the Claretian school (Lima 2020, in which a design was used quasi-experimental made up of two study groups to observe the results: a control group and an experimental group, made up of 70 and 70 students respectively, of the English course in the 5th grade students of the Claretian school (Lima 2020), same that were grouped before the experimentation Regarding the approach, this research is quantitative of an applied and experimental type, where an objective test was used to measure the learning and mastery of the English language focused on the topics of the past simple of the students. students, applied to both the control group and the experimental group in two times (pretest and posttest) to compare results; in how much Based on the results, it was possible to conclude that the student's academic performance is positively affected by the application of the Genially tool, obtaining a significant difference of 13.74 on average for the experimental group compared to 13.13 on average for the control group.

Keywords: *Genially, Tic, regular verbs, irregular verbs.*

NOMBRE DEL TRABAJO

**APLICACIÓN DEL GENIALLY COMO HER
RAMIENTA DIDÁCTICA PARA EL DOMINI
O DE LA GRAMÁTICA DEL IDIOMA INGLÉ
S**

AUTOR

**DIEGO DANIEL DÍAZ DE LA VEGA HERRE
RA**

RECUENTO DE PALABRAS

18627 Words

RECUENTO DE CARACTERES

104941 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

107 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

2.0MB

FECHA DE ENTREGA

Jul 19, 2023 1:26 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jul 19, 2023 1:30 PM GMT-5

● 20% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 19% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 7% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Base de datos de trabajos entregados
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)
- Material bibliográfico
- Material citado
- Fuentes excluidas manualmente

Introducción

Actualmente el inglés es un requisito para poder escalar a nivel profesional y cultural, convirtiéndose en el lenguaje universal de la comunicación. De acuerdo a David Crystal, en su libro “A History of the English Language” (2006), aproximadamente 2 billones de personas hablan inglés alrededor del mundo, quizás como su primera lengua o como idioma extranjero. Por ello, si se necesita hablar con alguna persona alrededor del mundo, comúnmente se realiza a través de esta.

Como mencionamos anteriormente el inglés influye como una ventaja que ayuda a alcanzar mejores puestos de trabajos, tener acceso a una mayor cantidad de información en internet, libros y referencias, puesto que la mayoría de información siempre es traducida en este idioma, en términos de oportunidades educativas, postular a una beca de estudios en el extranjero sería una opción.

Sin embargo, muchos colegios, ya sean nacionales o privados, no se preocupan mucho de la importancia del aprendizaje de este idioma. Por lo general presentan un contenido básico, en vez de un contenido curricular, que está a la vanguardia con temas enfocados en dictar y reforzar el idioma inglés a sus estudiantes.

En Perú, gracias a las nuevas políticas nacionales como la de “Inglés, puertas al mundo”, la cual está orientada a la enseñanza, aprendizaje y uso de este idioma con el objetivo de que más personas en el Perú desarrollen competencias comunicativas bilingües, y ayuden al estudiante a insertarse al mercado global, con un nivel óptimo que favorezca su

desarrollo personal.

La competencia gramatical es el conocimiento de un idioma no materno, denominado competencia comunicativa por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (2001, MCER), incluye competencias lingüísticas, sociolingüísticas y pragmáticas. Según el MCER (2001), la competencia gramatical es parte de la competencia lingüística. A su vez, ésta es el dominio de normas morfológicas y sintácticas, que a su vez pueden dividirse en unidades de nivel lingüístico.

La parte gramatical es un punto vital para la comprensión del idioma, especialmente en este punto muchos estudiantes, lo encuentran tedioso de aprenderla por la variedad de estructuras gramaticales que se pueden formar.

Para ello, la gamificación juega un rol muy importante, ya que es una propuesta interactiva para la consolidación del aprendizaje, no solamente en el área de inglés, pero también en todas las demás áreas: Genially, es una herramienta didáctica que ayuda al docente a generar y editar plantillas que facilitan la interacción con el estudiante, pues los nativos digitales están acostumbrados al uso del internet y del Smartphone. El docente al utilizar el Genially, puede, desarrollar los temas que se trabajará en clases de manera mucho más didáctica, poniendo diversas herramientas como audios, imágenes, videos, etc.

Se propone ante esto la siguiente hipótesis de investigación: ¿En qué medida la aplicación del Genially como herramienta didáctica contribuye al aprendizaje y dominio de la gramática del idioma inglés en los alumnos de 5° de primaria del colegio Claretiano (Lima 2020)?

De esta interrogante general parte el objetivo de la investigación: Determinar en qué medida el Genially como herramienta didáctica contribuye al aprendizaje y dominio de la gramática del idioma inglés en los alumnos de 5° de primaria del colegio Claretiano (Lima 2020).

En dicho contexto, luego de aplicar el experimento, se comprobó la hipótesis general: La aplicación del Genially como herramienta didáctica contribuye al aprendizaje y dominio de la gramática del idioma inglés en los alumnos de 5° de primaria del colegio

Claretiano (Lima 2020).

La investigación tiene un enfoque cuantitativo, un diseño cuasi experimental por lo cual, se hizo una formación de un grupo de control y un grupo experimental naturalmente ubicados. Además, se tiene una muestra de 140 estudiantes en los alumnos de 5° de primaria del colegio Claretiano (Lima 2020).

En consecuencia, la presente investigación se dividió en los siguientes capítulos:

Capítulo I: Marco teórico, el cual está constituido por antecedentes analizados, las bases teóricas y las definiciones conceptuales pertinentes. Capítulo II: Hipótesis y variables de la muestra, las hipótesis planteadas en esta investigación, las variables de estudio y su respectiva operacionalización. El capítulo III: Metodología que muestra la perspectiva de la investigación y el diseño aplicado. Además, precisa la población objetivo y la muestra estudiada, las técnicas e instrumentos usados para la recolección de datos, las técnicas estadísticas para su estudio, y los aspectos éticos. Capítulo IV: Resultados de la muestra, los cuales contienen las tablas y gráficos de los resultados obtenidos con su respectiva interpretación. Capítulo V: Discusión que precisa una breve comparación entre los resultados de la presente investigación y los logrados en los antecedentes revisados, además de conclusiones y recomendaciones finales.

Capítulo I: Marco Teórico

1.1 Antecedentes de la investigación

La tecnología y sus medios se actualizan constantemente, de igual forma la manera de educar ha ido evolucionando a tal punto de lograr integrar las nuevas herramientas virtuales para brindar una enseñanza de calidad. El inglés como lengua extranjera resulta de gran importancia hoy en día, pero muchas veces resulta un reto para muchas personas, por ello es aconsejable aprenderlo a una edad temprana, y qué mejor si está incluida dentro de la malla educativa de los colegios para formar desde temprano a estudiantes capaces de dominar con fluidez la lengua extranjera.

El mundo laboral y social se ha vuelto muy competitivo, y la lengua extranjera en especial el inglés han contribuido al intercambio cultural, a su vez que abre distintas puertas y opciones, por ello la sociedad actual, intercultural, globalizada y multilingüística, hace que los niños asuman mayores retos y desde edades muy tempranas adquieran conocimientos sobre las lenguas extranjeras, siendo los padres los primeros interesados por buscar en primeras instancias centros educativos capaces donde sus hijos puedan aprender un segundo idioma de forma eficiente.

En el ámbito internacional, el tema del aprendizaje del inglés, en especial de la gramática que es la base del idioma para la producción ya sea oral o escrita es un proceso complejo, por lo que el docente debe de estar capacitado y formado en metodologías que puedan cumplir con el objetivo, a su vez con la habilidades necesarias

en el manejo de las Tic, entre otros, este último punto es muy importante ya que para sobresalir en el ámbito laboral y social un docente que maneje de manera adecuada las Tic tendrá un mayor impacto en los estudiantes para su aprehensión del idioma inglés en este caso.

Cocoma y Orjuela (2017), en su tesis “Las Tic como recurso pedagógico para la enseñanza del inglés”. Nos explican cómo diseñaron estrategias pedagógicas para incorporar las TICS al proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera en la institución educativa técnica Bolívar ubicada en la zona rural del municipio de Santa Isabel en el departamento del Tolima. La investigación se llevó a cabo usando técnicas de análisis de datos cualitativas para abordar el objetivo propuesto por medio de cuestionarios para encuestar a docentes y estudiantes de la institución educativa Bolívar con el fin de identificar las falencias en la didáctica del inglés y proponer estrategias de mejoramiento a nivel pedagógico con respecto al proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera en la institución, concluyendo con los resultados de esta propuesta de investigación, que se pudieron identificar las diferentes falencias en las didácticas usadas para la enseñanza del inglés como lengua extranjera, y también conocimos las limitaciones que tienen los docentes a la hora de integrar nuevas herramientas como las TIC y promover su buen uso y apropiación en pro del mejoramiento de la calidad del aprendizaje del inglés en los estudiantes.

En otro escenario Atoche (2019) realizó la tesis “La aplicación de la plataforma moodle en el rendimiento académico en el curso de informática de la facultad de derecho usmp – 2019”, donde se empleó un diseño experimental conformados por 35 y 33 estudiantes respectivamente, del curso de Informática de la Facultad de Derecho de la Universidad de San Martín de Porres, mismos que fueron agrupados antes de la experimentación. Con respecto al enfoque, esta investigación es cuantitativa de tipo aplicativo de nivel explicativo y método hipotético deductivo, en donde se utilizó una

prueba objetiva llamada Evaluación Académica de Informática, para medir el rendimiento conceptual y procedimental; y un cuestionario de actitudes de Informática, para medir el rendimiento actitudinal de los estudiantes, aplicados tanto al grupo control como al grupo experimental en dos tiempos (pretest y postest) para hacer la comparación de resultados, de los cuales se pudo concluir que el rendimiento académico del estudiante es afectado de manera positiva por la aplicación de la plataforma Moodle en el curso de Informática de la Facultad de Derecho USMP - 2019, al obtener una diferencia de medias de 8 puntos, en escala vigesimal, mayor en el grupo experimental.

Por su parte Saavedra (2017) presentó en la Universidad César Vallejo, la tesis de maestría titulada “Aplicación de la plataforma Moodle y rendimiento académico de los educandos del área inglés CAE”, siendo el objetivo de la investigación “determinar si la aplicación de la Plataforma Moodle influye el rendimiento académico de los educandos en el área de Inglés CAE del CEP Mixto Peruano-Alemán Reina del Mundo, La Molina UGEL 06” (Saavedra, 2017, p. 50) para la cual se utilizaron técnicas e instrumentos de recolección de datos como encuesta, cuestionario Colles (escala politómica estandarizada por universidades internacionales) y registro de notas con enfoque cuantitativo, y diseño pre experimental longitudinal a una muestra de 14 de una población de 121 estudiantes del quinto grado de educación secundaria; pudiéndose comprobar “que el rendimiento académico de los educandos en el área de inglés CAE” (Saavedra, 2017, p. 11) fue positivo sobre todo en la producción de textos (writing), expresión oral (speaking) y comprensión oral (listening).

Pardo (2019) en su tesis “Aplicación del Kahoot como herramienta didáctica para la mejora del dominio de unidades sintácticas del idioma inglés en estudiantes universitarios” tuvo como objetivo determinar en qué medida la aplicación del Kahoot en las clases tradicionales del área de inglés mejora el dominio de unidades sintácticas del idioma, teniendo como sujetos experimentales a los estudiantes del curso de Inglés VI,

los cuales tienen un nivel B2 según el Marco Común Europeo de Referencia (intermedio-alto), de la Universidad San Ignacio de Loyola. Esta investigación se efectuó a través de un enfoque cuantitativo y un diseño de investigación cuasi experimental en dos grupos: experimental y control. Cada grupo contaba con 25 estudiantes. El instrumento utilizado fue una evaluación para ambos grupos. El grupo experimental que estuvo expuesta a la práctica continua con el aplicativo Kahoot obtuvo una mejoría del dominio de las unidades sintácticas del idioma inglés, concluyendo en que la aplicación de Kahoot como herramienta didáctica mejoró significativamente el dominio de unidades sintácticas del idioma inglés, obteniendo una media del postest en el grupo experimental de (17,68) que fue mayor a la media del grupo control (14,75). Por lo tanto, se aceptó la hipótesis 1, y se rechaza la hipótesis 0; demostrando que los estudiantes que hicieron uso de la aplicación Kahoot durante el semestre obtuvieron mejores resultados.

A su vez Giubergia, Socolovsky y Ré (2017) de Argentina, en su artículo "Incorporación de Tic a las clases de Análisis Matemático" presentan una propuesta de incorporación de trabajos prácticos basados en las Nuevas Tecnologías (NTIC) para los cursos de Análisis Matemático I, del primer año de las carreras de Ingeniería de la Facultad Regional Córdoba de la Universidad Tecnológica Nacional, que se inscribe en el marco del proyecto de investigación uti3833: "Incorporación de las tic en el ciclo general de conocimientos básicos (cgcb) a través de la práctica virtual"; haciendo uso de una metodología experimental y valiéndose en la herramienta Geogebra específicamente el trabajo realizado y los correspondientes resultados obtenidos, destacan la importancia de la incorporación de herramientas informáticas a la enseñanza-aprendizaje de la Matemática. La utilización de la herramienta de software Geogebra como recurso didáctico y complemento de la clase tradicional, ha demostrado a través de la experiencia y de las estadísticas presentadas, ser práctica, útil y de un valor agregado apreciable.

Gutiérrez, Aristizabal y Rincón (2020) de Colombia en su artículo "Procesos de visualización en la resolución de problemas de matemáticas en básica primaria

apoyados en ambientes de aprendizaje mediados por las TIC”, mostraron resultados obtenidos de pruebas rendidas por estudiantes sobre cómo muchos docentes en ocasiones dan poca trascendencia a procesos como la visualización, que contribuye al desarrollo de una comprensión más profunda y significativa tanto de las ideas matemáticas, así como de las relaciones entre los conceptos matemáticos. Para esta investigación se enmarcó en un diseño cuasi experimental; tomaron tres instituciones, por sus características, con una metodología que fue de tipo cualitativa orientada a la comprensión. Dentro de los resultados obtenidos en las diferentes actividades planteadas en cada una de las instituciones educativas participantes, se evidenció que la visualización juega un papel muy importante en cuanto a los estilos de resolución de problemas de los estudiantes. De acuerdo con la categorización de las tareas, los estudiantes privilegiaron las siguientes: hacer gráficas o bosquejos, construcciones, esquemas sinópticos, transformaciones, conteo, plegables, vistas, composiciones, gestos, descripción desde el lenguaje, demostraciones sin palabras y usar sistemas de representación.

En el ámbito nacional, Zegarra (2017) en su tesis *Gestión pedagógica de TIC y construcción de conocimiento en aula en estudiantes de la Universidad Nacional Tecnológica de Lima Sur*; busca determinar la relación de la gestión pedagógica de las TIC con la construcción de conocimiento en el aula en los estudiantes de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Nacional Tecnológica de Lima Sur (UNTELS) ubicada en Villa El Salvador. El tipo de investigación utilizada es descriptiva correlacional, haciendo uso de una población de estudio que está conformada por todos los estudiantes de la carrera profesional de Ingeniería de Sistemas, que son un total de 230 alumnos para el año 2016. El muestreo fue probabilístico, con una muestra que estuvo conformada por 144 estudiantes de la Carrera Profesional de Ingeniería de Sistemas de la UNTELS, donde se concluyó que la relación de la gestión pedagógica de las TIC con la construcción de conocimiento en el aula en los estudiantes de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Nacional Tecnológica de Lima Sur (UNTELS) es significativa.

Por otro lado, la investigación de Fuentes (2017) “Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) y efectos en el nivel de rendimiento académico en Técnicas de Estudio y Comunicación en la Facultad de Ingeniería Electrónica y Mecatrónica de la UTP – 2011”, consistió en la aplicación del programa asistido por tecnologías de información y comunicación al grupo experimental, así como la toma del pre test y post test se realizan durante el año 2011. Haciendo uso de diseño cuasi experimental planteo como objetivo determinar la influencia de las tecnologías de información y comunicación en el rendimiento académico en técnicas de estudio y comunicación en estudiantes de la Facultad de Electrónica y Mecatrónica de la Universidad Tecnológica del Perú, Lima 2011. Utilizo un diseño cuasi experimental dando como resultados de la investigación que demuestra una eficacia de las tecnologías de información y comunicación en estudiantes que han conformado el grupo experimental, evidenciándose una media aritmética para el GE de 14,943 y de 12,543 para el GC; concluyendo que las tecnologías de la información y comunicación (TIC) son eficaces en la mejora del rendimiento académico en el curso de Técnicas de Estudio y Comunicación en estudiantes del primer ciclo de la Facultad de Electrónica y Mecatrónica de la Universidad Tecnológica del Perú. Así, los estudiantes sometidos al programa con tecnologías de la información y comunicación han obtenido una media aritmética más alta que los estudiantes que no han participado de las TIC.

Ore (2017) en su tesis Influencia de la plataforma Moodle como recurso didáctico en la mejora de las capacidades de la formación específica del módulo ocupacional de digitación en ofimática en los estudiantes del centro de educación técnico-productiva Nuestra Señora de Lourdes. Este trabajo de investigación consideró el uso de las TIC dentro de la enseñanza y logro de aprendizajes, bajo la influencia de la plataforma Moodle. Se propuso como objetivo primordial demostrar que Moodle influye en la mejora de capacidades de la formación específica del módulo ocupacional de Digitación en Ofimática en los estudiantes. La metodología utilizada tuvo un enfoque cuantitativo, diseño del tipo cuasi experimental, con dos grupos iniciales con características similares

pertenecientes al mismo módulo de aprendizaje. El diseño permitió aplicar el uso de la plataforma Moodle a uno de los grupos. Teniendo como resultado que el uso de dicha plataforma mejoró significativamente el logro de capacidades de la formación específica del módulo en mención. Se concluyó que el uso de la plataforma Moodle influye significativamente en la mejora de las capacidades de digitación en Ofimática.

Cachay (2019) describe en “Importancia de la implementación de las TIC en las instituciones educativas en la enseñanza de las matemáticas” el alcance que puede llegar a tener la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), como un nuevo recurso que dispone el docente en el proceso educativo actual y en especial en el área de las matemáticas. También se abordan los retos que traen consigo la implementación de estas TIC en las instituciones educativas, la constante actualización y manejo de estos recursos por parte del docente al momento de guiar a sus estudiantes. Finalmente, se mencionan algunos recursos que están disponibles en la red, que se pueden utilizar en las instituciones educativas, para luego relatar la experiencia desarrollada con los alumnos en una sesión de aprendizaje, concluyendo que son de gran utilidad si el docente sabe emplearlas adecuadamente en transmitir la información que requiere el estudiante, ya que es un nuevo método de estudio que no están acostumbrados; para poder motivarlos en aprender las matemáticas.

Por su parte Aguirre. (2019) en su tesis “Uso de la plataforma Moodle y el desempeño académico de los estudiantes de la carrera de Electrónica Industrial en la asignatura de Matemática I, de la Escuela de Ingeniería en el Instituto Superior Tecnológico Privado CIBERTEC; 2017-II”, mediante un análisis correlativo para determinar la relación entre las variables. Consideró a cuarenta y seis estudiantes (del primer ciclo) de la escuela en mención; y así, obtener la respectiva información después de aplicar el diseño de investigación correlativo transversal directo, obteniendo un P valor de 0,000 acompañado con un coeficiente de contingencia de 69,6%, concluyendo en la alta relación que existe entre las variables, además de que se tiene que el uso de

las TIC contribuye a mejorar el desempeño académico de los estudiantes, para lo cual es indispensable una buena gestión de contenidos, que logre captar la atención y se planifique en función de los intereses de los estudiantes, a fin de cambiar del modelo tradicional de enseñanza, basado en el docente, al modelo centrado en el estudiante, tal como lo propone la teoría constructivista del aprendizaje y lo promueven múltiples instituciones, entre las que destaca la UNESCO, como solución para mejorar la calidad de la educación en los países en vías de desarrollo.

1.2 Bases teóricas

1.2.1 *Tecnologías de Información y Comunicación en la Educación*

Las TIC son la creación educativa de esta era y permiten tanto a docentes como a estudiantes cambios determinantes en el quehacer diario del aula y en su proceso de enseñanza-aprendizaje (Gallardo y Buleje, 2010). A su vez podemos decir, que las TIC según Nakano (2014, como se citó en Bazan, 2018) no solo han impactado al aprendizaje, sino a diferentes rubros y que a su vez la sociedad está incorporándolos en su vida diaria de forma inherente, logrando una globalización integrada; mayormente este impacto lo podemos observar en las instituciones de educación, donde las TIC se pueden complementar de distintas maneras.

Las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), según López (2013) son el conjunto de herramientas tecnológicas que construyen la sociedad de la comunicación e información, incluyendo la informática, el internet, la multimedia y los sistemas de telecomunicaciones por los cuales uno distribuye el mensaje. Estas herramientas se complementan y están relacionadas entre sí.

Una definición más específica es la que nos da De la Rosa (2011):

Las TIC son herramientas que permite la difusión de contenidos de forma ágil y masiva, que hacen posible la interrelación e interacción entre estudiantes y

docentes sin importar las distancias en que se encuentren. Las estructuras formales de las universidades están siendo reemplazadas por las redes sociales, utilizando métodos interactivos diferentes, tales pueden ser 43 los libros electrónicos, la multimedia y sus aplicaciones variadas que agilizan la transmisión y recepción de datos. Así mismo, puede utilizarse para esta interactividad los medios de audio y video con el objetivo de mejorar e incrementar el aprendizaje. (p.4).

Por lo tanto, las Tic no solamente incluyen las nuevas tecnologías, sino también los diversos medios de difusión tradicionales, tales como la radio, telefonía y televisores, siendo la característica más resaltante, la facilidad de hacer llegar la información por diversos medios de una forma mucho más simplificada y dinámica.

Tomando en consideración lo descrito por estos autores podemos concluir que las Tic son herramientas que surgieron acorde al dinamismo que ocurre debido al cambio continuo de la tecnología que no solo afecta a los estudiantes, sino al docente mismo a la hora de reinventar la forma de impartir las clases, haciendo uso de herramientas didácticas para la motivación de los estudiantes.

1.2.2 Educación tradicional y moderna:

La educación hasta hace poco parece seguir siendo la misma, que se ha implementado a lo largo de varios años, compuesto por un profesor, una pizarra y alumnos, desarrollándose que el profesor entra a la clase, dicta la lección a los alumnos y considera que han comprendido todo lo explicado, considerando que es suficiente. Por un lado, la mayoría toman apuntes de lo explicado y escuchan todo lo que se ha dicho, pero solamente utilizan y repasan esa información para la llegada del examen, posterior a eso una gran parte olvida parte o incluso toda la información. Con esto podemos considerar que el único fin de esta educación es que los estudiantes aprueben unas pruebas y obtener resultados satisfactorios.

Actualmente esto ha ido cambiando debido al cambio tecnológico, se logró implementar diferentes herramientas que volvieran más dinámica a la enseñanza, y que tengan como objetivo que el alumno no se prepare únicamente para una prueba, sino que retenga la información y que la pueda utilizar correctamente, según Schank (2007 citado en Larrañaga-Otal, 2012), podría considerarse que esta ha cambiado muy lentamente a lo largo del tiempo en cuanto a las metodologías, las formas de enseñar y los modos de acceso a la información. Debido a ello se ve limitada frente a los diversos avances tecnológicos y las nuevas formas de interacción de los estudiantes.

Es necesario precisar que la sociedad ha ido evolucionando, y por lo tanto, la educación debe afrontar nuevos y drásticos cambios que respondan a las necesidades actuales. Autores como Larrañaga-Otal (2012) se cuestionan sobre cómo hacer atractiva la enseñanza y el aprendizaje, logrando adoptar viejas prácticas tradicionalistas a una educación que responda a las demandas y las nuevas exigencias del siglo XXI.

De lo anterior, es imperativo reconocer que los estudiantes tienen diferentes métodos, medios y herramientas de comunicación a su alcance, en especial todo aquello relacionado con la tecnología que les permite estar conectado gran parte del tiempo. Por consiguiente, gran parte de los docentes en especial los tradicionales, se sienten encajonados debido a los grandes avances. Para Michael (2006 citado en Triana, 2017) el tiempo de las certezas sociales ha cumplido su ciclo, por lo que este nuevo tiempo es impredecible y debe estar abierto a múltiples oportunidades de cambio. En este sentido, las nuevas generaciones que se están formando le exigen a la escuela formas novedosas de enseñar para lograr adaptarse a los requerimientos del mundo actual.

Por otro lado, Gómez (2008 citado en Campos-Gutiérrez, 2014) afirma que el fin de la educación tradicionalista es mantener el orden, por lo que centra su misión en mantener la autoridad y manejar el poder, castigando, promoviendo y calificando. Sin

embargo, los desarrollos y los avances de las formas de enseñar y aprender han progresado, a pesar de que en las aulas se sigan reproduciendo prácticas tradicionales, desconociendo el auge de nuevas perspectivas educativas y avances tecnológicos.

Desde otra perspectiva, Prensky (2010 citado en Larrañaga-Otal, 2012) afirma que los estudiantes de la actualidad son totalmente diferentes y tienen intereses opuestos a los que tenían las generaciones anteriores. Sin embargo, el sistema educativo continúa estructurado desde una lógica jerárquica y piramidal, en la cual los docentes se sitúan en el rango más alto, mientras que los estudiantes componen el nivel subordinado. Estos choques de las perspectivas entre los intereses y las demandas de los estudiantes y la estructura de la educación requieren un replanteamiento del modelo educativo, transformándose en uno asociativo que permita a docentes y alumnos establecer fuertes vínculos y una doble vía de comunicación para que ambas voces sean escuchadas. En este sentido, los docentes deben tomar el rol de mediador, cuyo fin sea el de fomentar habilidades básicas para que los estudiantes desarrollen por su propia cuenta las capacidades de pensar, analizar y reflexionar por sí mismo, frente a las diversas situaciones que se les presenten.

No obstante, en pleno siglo 21 un gran número de docentes aun manejan un modelo de enseñanza tradicional, basado en lo dicho anteriormente, con un enfoque memorístico, monótono y mecánico. Esto genera que los estudiantes no realicen una buena comprensión de lo aprendido y se frustren frente al aprendizaje. Además, desde ese punto el docente no logra involucrarse ni entender a sus alumnos, basándose solamente en lo que los registros del progreso en las notas.

Desde esa perspectiva, parece que el colegio se ha estancado, lo que plantea grandes retos a los docentes en torno a la demanda de las nuevas generaciones, que buscan una educación adecuada para los nativos digitales.

Entre las características asociadas, podemos observar las siguientes:

- Deseo de obtener la información de una forma más sencilla y fluida.
- Prefieren un sistema basado en gamificación, que uno convencional (tradicional).
- Eligen antes los gráficos a los textos.
- Se denota un mayor y mejor rendimiento cuando trabajan en Red
- Se obtiene una sensación de progresión, al recibir una recompensa inmediata, basada en los logros.
- Capaces de realizar tareas de forma continua y en paralelo.

De esta manera, las prácticas tradicionales de la escuela deben de entrar a una reinención en cuanto la enseñanza que se aplica, agregando a sus bases nuevas formas de transmitir la información en un mundo globalizado y dominado por las redes sociales. Sin dejar de lado que, con la implementación de estas tecnologías, se abre paso a un mar de conocimiento que debe de ser bien manejado y medido para que lo recepcionen los estudiantes.

De acuerdo con Castells (2005 citado en Triana-Cárdenas, 2017) la nueva sociedad de conocimiento plantea el interrogante sobre qué hacer con tanta información adquirida. Desde este punto de vista, entonces, los docentes deben de encontrar la forma en que los estudiantes se puedan relacionar con la información captada, para que pueda utilizarla y sea relevante para su vida al aplicarla.

Adicionalmente, Gerver (2010, citado en Larrañaga-Otal, 2012) sostiene que la educación debe fundamentarse en ayudar a cada uno de sus estudiantes a reencontrarse consigo mismo, para lograr identificar aquello que le gusta y con lo que más se identifica.

Por lo tanto, las prácticas tradicionales, basadas en la memorización y la estandarización, no responden adecuadamente a las necesidades y los intereses que

puede desarrollar cada uno de ellos. En relación con esto Taylor Gatto (2009 citado en Larrañaga-Otal, 2012) plantea que la educación se ha estandarizado a partir del cumplimiento de unos horarios y rutinas determinadas por medio de timbres que indican el cambio de actividad de acuerdo a lo establecido en el currículo de la institución educativa. Podemos decir que las clases se encuentran divididas de acuerdo a ciertos estándares como el rango de edad y además se plantea el cumplimiento de ciertos reglamentos y normas.

1.2.3 Gamificación:

Los juegos siempre han sido significado de alegría y motivación en las personas, en especial de los niños a lo largo de la historia, la gran variedad de juegos crea un margen muy grande de selección de las mismas; hoy en día los juegos están muy arraigados con el tema educativo, ya que no solo se ven como una forma de diversión, sino como una fuente de aprendizaje; se demuestra la relevancia que los juegos han obtenido y tienen actualmente en todas los pueblos del mundo, así como por su contribución a disfrutar la vida, y por el progreso en los vínculos sociales y en el aprendizaje (Sánchez Benítez, 2010).

Zarzycka-Piskorz (2016) sostiene que la educación basada en el juego construye una motivación intrínseca que motiva el compromiso de cada estudiante con su aprendizaje, este tipo de aprendizaje basado en juegos motiva y capta la atención del estudiante, haciendo que la experiencia de aprendizaje sea más amena. Papastergiou (2009) sustenta que el enfoque de aprendizaje basado en el juego incrementa el interés, la creatividad y el aprendizaje activo en los estudiantes.

Asimismo, Laski y Siegler (2014) descubrieron que, para obtener buenos resultados en el aprendizaje de los estudiantes, es necesario usar plataformas de aprendizaje basado en juegos que favorezcan el proceso de aprendizaje de los estudiantes, el cual usa diversos estilos de juegos con distintos participantes en su investigación.

Aportando a la gamificación, Del Cerro (2015), argumenta que con el uso de metodología activa apoyado en la gamificación beneficiaron a los estudiantes en su aprendizaje significativo, así como en el desarrollo de competencias. Infiriendo que usar la gamificación para el proceso de aprendizaje, propiciar actividades lúdicas en los diferentes cursos. Ayudó a que los estudiantes se involucren en sus aprendizajes.

Hoy en día la gamificación se ha vuelto imprescindible dentro de un aula de clase; Sánchez (2010), argumenta que desde la antigüedad los juegos han sido parte de la humanidad. Mientras que Su y Cheng (2015), definen a la gamificación como "El uso de elementos de diseño del juego y la mecánica del juego en contextos donde no hay juegos para involucrar a las personas y resolver problemas (p.259)".

El docente dentro del aula debe de impulsar el tema colaborativo de tal forma que al implementar la gamificación dentro del aula pueda este aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes para aprender.

Martínez (2016), expone que la gamificación a pesar de ser relacionada como un estímulo, hace factible generar motivación en los estudiantes, únicamente por el gusto de jugar, competir y participar con sus compañeros y obtener la oportunidad de ser el ganador, sin la necesidad que entre en juego una recompensa, peculiaridad de la motivación extrínseca.

1.2.4 Genially como recurso didáctico

Genially nació en Córdoba a través de una StartUp compuesta por un equipo multidisciplinar de diseñadores, programadores, desarrolladores, biólogos, periodistas, publicistas e ingenieros (Diario de Córdoba, 2015).

Presenta como principal función el crear contenido interactivo base de plantillas o presentaciones, ya sean creadas propiamente o utilizando plantillas prediseñadas, con su gran variabilidad nos brinda una serie de ventajas como lo son una interfaz intuitiva

y muy sencilla, presenta una compatibilidad con otros ordenadores, permite a varios autores trabajar a la vez sobre la presentación y su modificación en línea hace que la tarea sea más cronometrada, dispone de una comunidad de creadores que de forma periódica suben nuevos contenidos y actualizaciones, además que presenta una gran cantidad de moldes prefabricados adaptables.

En los últimos años, con el avance tecnológico, la educación ha promovido diversas herramientas participativas, colaborativas e interactivas, relacionadas a un enfoque ya sea grupal, individual o mixto, que beneficia la participación de los estudiantes dentro de un aula, ya sea físico o virtual, aun dentro de la coyuntura que se vive actualmente, la mayoría de las clases han pasado de desarrollarse de forma virtual o semipresencial.

Kapp (2012), sostiene que el juego tiene como fin atraer la atención de los estudiantes y fomentar el aprendizaje, para que así pudieran realizar ejercicios o resolver los problemas del curso de una manera lúdica, pues se motiva a los estudiantes a obtener el puntaje más alto.

Genially mezcla dos características importantes la de flexibilidad por su espacio virtual donde se puede manejar a gusto del docente y de su interactividad que ofrece a los estudiantes con sus herramientas didácticas.

Características del Genially

Según el (Diario de Córdoba, 2015); Esta herramienta nos brinda una serie de ventajas con respecto a otras herramientas convencionales de difusión de contenido:

- Diversos moldes prefabricados adaptables.
- Una interfaz intuitiva que resulta muy sencilla de mecanizar.
- Infinitas versiones y adaptaciones.
- Permite el trabajo Cooperativo entre alumnos y docentes.

- Dispone de una comunidad de creadores que de manera periódica suben nuevos diseños y actualizaciones.
- Compatible con todos los ordenadores, ya que solo necesita conexión a Internet.
- Guardado automático en la nube, no cabe la posibilidad de perder el trabajo realizado o de que las versiones de los estudiantes sean diferentes unas de otras.
- Permite que varios autores trabajen a la vez sobre la presentación y lo modifiquen gracias a su funcionamiento en línea.

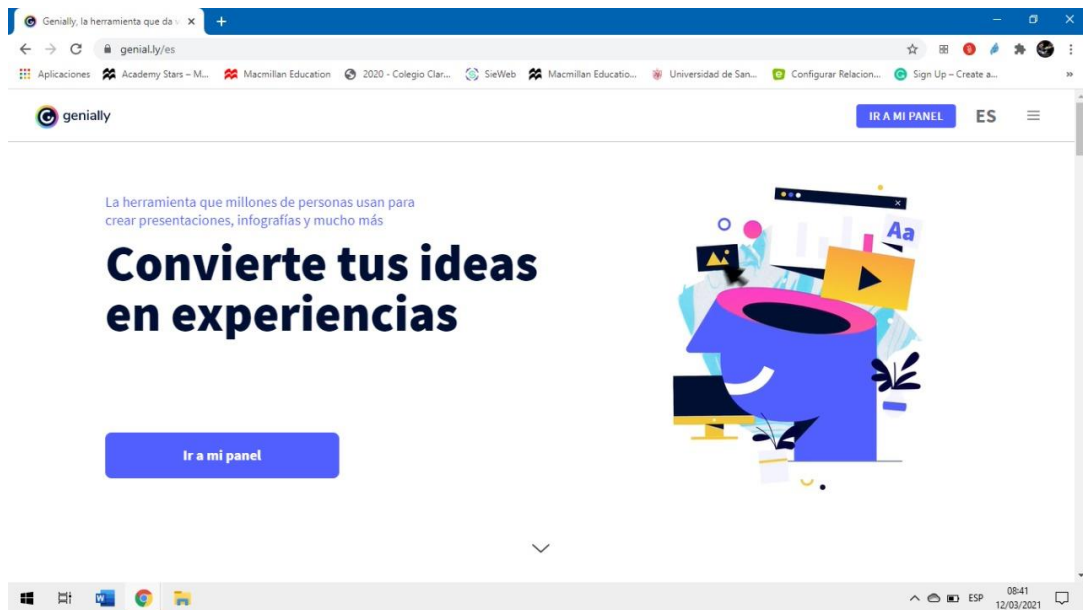
Estructura del Genially:

La herramienta Genially, se orienta según el uso que deseamos darle:

- Corporaciones
- Medios
- Educación
- Diseñadores

Figura 1:

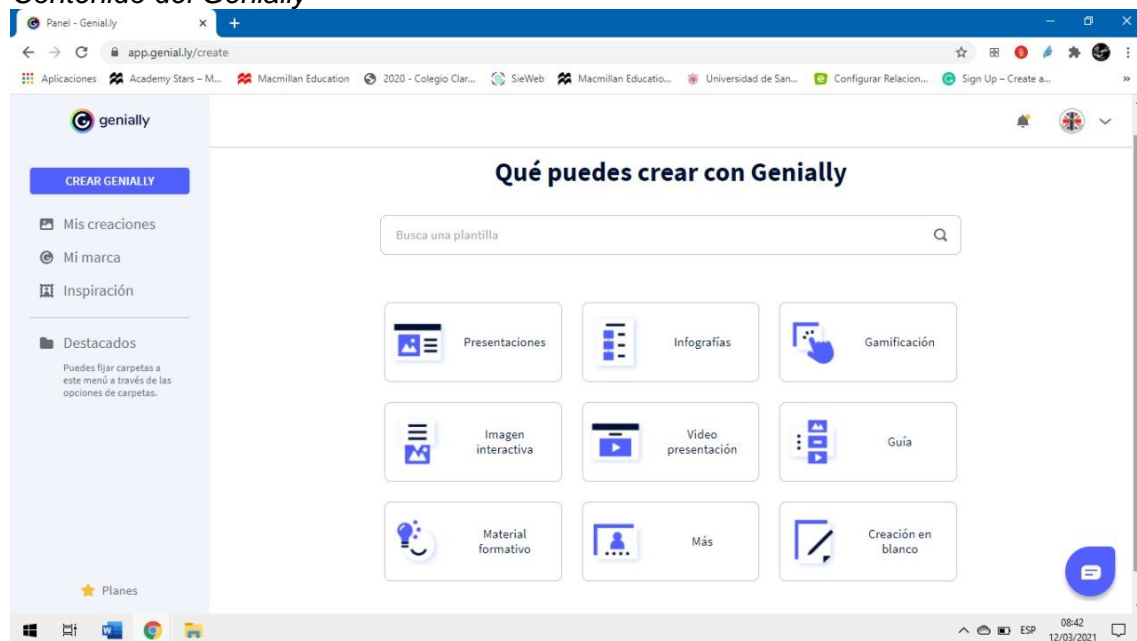
Interfaz del Genially



Nota: la imagen representa la interfaz de bienvenida que da Genially a los usuarios, con la opción de ir ingresar un usuario para registrarse en la página y tener un mayor control de la misma, en caso de contar con una cuenta nos dará la opción de ir a nuestro panel para trabajar de forma directa.

Imagen 2:

Contenido del Genially



Nota: Los contenidos del Genially se estructuran según las plantillas prediseñadas por

la aplicación, las creadas por otros usuarios y las creadas por uno mismo, las cuales pueden ser usadas y editadas en cualquier momento.

1.2.5 El aprendizaje del inglés como lengua extranjera

La presente tesis está centrada en analizar la influencia que tiene el Genially en el dominio de la gramática del idioma inglés en los estudiantes de quinto de primaria del colegio Claretiano (2020), por ende, al tratarse de estudiantes peruanos, la lengua meta que se proyecta a que aprendan es el inglés, la cual se considera como lengua extranjera.

El idioma extranjero es un idioma distinto a la lengua materna, el cual no se usa en la vida diaria del estudiante y las actividades que realiza (Mei, 2008). Según Gass (2013), el término adquisición de segundas lenguas es la adquisición a una lengua diferente a la nativa y que es aprendida luego de que la lengua nativa haya sido adquirida.

El aprendizaje del idioma se puede dar de muchas formas, hoy en día integrándose con las tics quienes desempeñan un gran papel a la hora de concentrar y distribuir la información que requiera el usuario para hacer uso de ellas y lograr una mejor aprehensión del conocimiento.

1.2.6 El Marco Común Europeo de Referencias para las Lenguas (MCER) y el Proyecto English Profile en el currículo nacional:

El marco europeo nos brinda una referencia de las bases para los diversos programas de aprendizaje de idiomas, manuales, exámenes, orientaciones curriculares, elaboración de programas de lenguas, etc., en toda Europa. Este marco define así mismo, niveles de dominio de la lengua que permiten comprobar el progreso de los alumnos en cada fase del aprendizaje y a lo largo de su vida.

El Consejo de Europa sostiene que los descriptores en este marco pueden aplicarse a cualquier contexto de aprendizaje, por ello, tienen un enfoque pragmático centrado en

lo que pueden hacer los estudiantes. Sin embargo, no ofrecen información de los conocimientos lingüísticos que poseen por ser esto de un modo general adaptado a cualquier idioma extranjero. Por tanto, los elementos lingüísticos deben de tratarse fuera del MCER por ser determinados para cada idioma. Muy aparte el consejo ha generado diversos indicadores de niveles para lo cual el proyecto english profile el que está destinado al inglés por University of Cambridge: el cual nos indica tres niveles con dos subniveles cada uno siendo A1 el usuario más básico hasta el C1 siendo el usuario con maestría en el dominio de la lengua.

Dentro del contexto nacional este marco común europeo esta implementado en “Inglés, puertas al mundo” que es el nombre de la política nacional orienta en la enseñanza, aprendizaje y uso del idioma, con el objetivo para que los peruanos puedan ser más competentes a la hora de desenvolverse en una segunda lengua, a su vez puedan insertarse con éxito dentro del mercado global favoreciendo su desarrollo personal y contribuyendo a la productividad y competitividad del país.

Este proyecto fue decretado en el mandato de Ollanta Humala, tras su firma conjuntamente con el Ministro Saavedra señalaron que Chile, Brasil, Argentina, Colombia y Ecuador ya contaban con una política de inglés, aspecto que el Perú no podía dejar de emular dado que esa herramienta es fundamental para avanzar en materia de competitividad, globalización y prosperidad, posteriormente con su implementación inicial en el laboratorio de inglés de la Institución Educativa Isabel La Católica, donde observaron cómo las alumnas utilizan tecnología de punta para reforzar su aprendizaje, se pudo comprobar que este sistema ayudaría en gran medida al progreso de los estudiantes.

De acuerdo a este MCER presenta una progresión de seis niveles patrón para representar los logros obtenidos del aprendizaje de los estudiantes con el objeto de identificar los problemas y sus causas, y con ellos poder generar distintas estrategias que ayuden a mejorar las dificultades que tengan.

Esta división se agrupa en tres bloques, lo que podríamos comparar con los términos que empleamos hasta hace poco: básico, intermedio y avanzado; teniendo en cuenta que no existe congruencia exacta. Según la normativa que aprueba los lineamientos para enseñar inglés en instituciones públicas de Educación Básica Regular, se establece que los jóvenes egresados de Secundaria deben llegar hasta el nivel B1, según la siguiente tabla.

Tabla 1:

Niveles del Marco Común Europeo

NIVELES	DESCRIPCIÓN
C2	<p>Es capaz de comprender con facilidad prácticamente todo lo que oye o lee.</p> <p>Sabe reconstruir la información y los argumentos procedentes de diversas fuentes, ya sean en lengua hablada o escrita, y presentarlos de manera coherente y resumida.</p> <p>Puede expresarse espontáneamente, con gran fluidez y con un grado de precisión que le permite diferenciar pequeños matices de significado incluso en situaciones de mayor complejidad.</p>
C1	<p>Es capaz de comprender una amplia variedad de textos extensos y con cierto nivel de exigencia, así como reconocer en ellos sentidos implícitos.</p> <p>Sabe expresarse de forma fluida y espontánea sin muestras muy evidentes de esfuerzo para encontrar la expresión adecuada.</p> <p>Puede hacer un uso flexible y efectivo del idioma para fines sociales, académicos y profesionales.</p>

	<p>Puede producir textos claros, bien estructurados y detallados sobre temas de cierta complejidad, mostrando un uso correcto de los mecanismos de organización, articulación y cohesión del texto.</p>
B2	<p>Es capaz de entender las ideas principales de textos complejos que traten de temas tanto concretos como abstractos, incluso si son de carácter técnico, siempre que estén dentro de su campo de especialización.</p> <p>Puede relacionarse con hablantes nativos con un grado suficiente de fluidez y naturalidad, de modo que la comunicación se realice sin esfuerzo por parte de los interlocutores.</p> <p>Puede producir textos claros y detallados sobre temas diversos, así como defender un punto de vista sobre temas generales, indicando los pros y los contras de las distintas opciones.</p>
B1	<p>Es capaz de comprender los puntos principales de textos claros y en lengua estándar si tratan sobre cuestiones que le son conocidas, ya sea en situaciones de trabajo, de estudio o de ocio.</p> <p>Sabe desenvolverse en la mayor parte de las situaciones que pueden surgir durante un viaje por zonas donde se utiliza la lengua.</p> <p>Es capaz de producir textos sencillos y coherentes sobre temas que le son familiares o en los que tiene un interés personal.</p> <p>Puede describir experiencias, acontecimientos, deseos y aspiraciones, así como justificar brevemente sus opiniones o explicar sus planes.</p>

A2	<p>Es capaz de comprender frases y expresiones de uso frecuente relacionadas con áreas de experiencia que le son especialmente relevantes (información básica sobre sí mismo y su familia, compras, lugares de interés, ocupaciones, etc.).</p> <p>Sabe comunicarse a la hora de llevar a cabo tareas simples y cotidianas que no requieran más que intercambios sencillos y directos de información sobre cuestiones que le son conocidas o habituales.</p> <p>Sabe describir en términos sencillos aspectos de su pasado y su entorno, así como cuestiones relacionadas con sus necesidades inmediatas.</p>
A1	<p>Es capaz de comprender y utilizar expresiones cotidianas de uso muy frecuente, así como, frases sencillas destinadas a satisfacer necesidades de tipo inmediato.</p> <p>Puede presentarse a sí mismo y a otros, pedir y dar información personal básica sobre su domicilio, sus pertenencias y las personas que conoce.</p> <p>Puede relacionarse de forma elemental siempre que su interlocutor hable despacio y con claridad y esté dispuesto a cooperar.</p>

Nota: Adaptado de Centro Virtual Cervantes, por Díaz

(2022), https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf. p.26.

1.2.7 La Gramática

La gramática es un sistema por el cual nos permite describir y explicar oraciones y enunciados ya sea de manera hablada o escrita, por lo cual es indispensable a la hora

de aprender un idioma, ya que, sin un uso correcto de esta, será imposible transmitir de forma efectiva algún mensaje en el idioma extranjero.

La competencia gramatical es un elemento primordial de cada sistema lingüístico, ya que se vincula con la pronunciación o el vocabulario. Además, es un área de estudio más fácil por su carácter sistemático. El término “gramática” también es usado en el sentido de las reglas de gramática de un libro o la aplicación de las reglas de cada persona.

1.3 Definición de términos básicos:

Aprendizaje: “El aprendizaje es un proceso mediante el cual los seres humanos se apropian de la realidad, la integran al acervo personal y desarrollan la capacidad de elaborar una explicación del mundo en torno de ellos”. (Negrete, 2010).

B-learning: Es un sistema híbrido de aprendizaje que combina la capacitación presencial con la educación online, teniendo muchas ventajas para la educación superior, entre ellas se puede poner a disposición de los alumnos un amplio volumen de información y contenidos fácilmente actualizables. (Núñez; Monclúz y Ravina-Ripoll, 2019).

Gamificación: La gamificación se basa en el uso de elementos del diseño de videojuegos en contextos que no son de juego para hacer que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador (Detering, 2011)

Método de Enseñanza: Un método de enseñanza es el conjunto de técnicas y actividades que un profesor utiliza con el fin de lograr uno o varios objetivos educativos, que tiene sentido como un todo y que responde a una denominación conocida y compartida por la comunidad científica. (González, 2012, p. 96).

Metodología: Es el grupo de mecanismos o procedimientos racionales, empleados para el logro de un objetivo, o serie de objetivos que dirige una investigación científica. Este término se encuentra vinculado directamente con la

ciencia, sin embargo, esta puede presentarse en otras áreas como la educativa, en donde se encuentran a la metodología didáctica o la jurídica en el derecho. (Navarro, 2022).

Motivación: “Es un proceso complejo que causa la conducta. Intervienen múltiples variables (biológicas y adquiridas) que influyen en la activación, direccionalidad, intensidad y coordinación del comportamiento encaminado a conseguir determinadas metas”. (García, 2012, p. 26)

Nativos digitales: hace alusión a las personas nacidas a partir de la década de los noventa. Esto implica que han llegado al mundo cuando las nuevas tecnologías ya tenían una fuerte presencia en la sociedad, lo que provoca que tengan unas habilidades y una intuición mayores para el uso de dispositivos y herramientas digitales. Los nativos digitales tienen una fuerte relación de dependencia con las nuevas tecnologías, que utilizan para informarse, estudiar, relacionarse, comprar y entretenerse. (Vásquez, 2019, p.129).

Sintaxis: Parte de la rama de la gramática que estudia el modo en que se combinan las palabras a fin de elaborar oraciones y expresar conceptos de modo coherente y los grupos que estas forman para expresar significados, así como las relaciones que se establecen entre todas esas unidades. (Pérez, 2008).

Capítulo II: Hipótesis y Variables

2.1 Formulación de hipótesis principal y secundarias

Como lo comenta Zamudio (2009), la hipótesis es una superposición basada en la inducción, la analogía y otras formas de razonamiento. Sin embargo, para evitar equívocos, hemos de señalar que la hipótesis es más que una suposición o conjetura: su formulación implica y exige constituirse como parte de un sistema de conocimiento, al mismo tiempo que ayuda a la construcción de ese sistema.

2.1.1 Hipótesis principal:

La aplicación del Genially como herramienta didáctica contribuye al aprendizaje y dominio de la gramática del idioma inglés en los alumnos de 5° de primaria del colegio Claretiano (Lima 2020).

2.1.2 Hipótesis secundarias:

- El uso del Genially como herramienta didáctica contribuye al aprendizaje y dominio de los regular verbs del idioma inglés en los alumnos de 5° de primaria del colegio Claretiano (Lima 2020).
- El uso Genially como herramienta didáctica contribuye al aprendizaje y dominio de los irregular verbs del idioma inglés en los alumnos de 5to de primaria del colegio Claretiano (Lima 2020).

2.2 Variables y definición operacional

Es la descripción precisa de las normas y procedimientos que seguirá el investigador para objetivar las variables en su estudio, como resultado de la información obtenida del conocimiento científico previo, así como de su experiencia personal. (Oyola, 2021)

2.2.1 Variables

- Variable Independiente: La aplicación del Genially como herramienta didáctica.
- Variable Dependiente: Aprendizaje y dominio de gramática del idioma inglés.

2.2.2 Operacionalización de variables

Para dar mayor validez al estudio realizado, se plantea a manera de tabla la operacionalización de variables (Ver tabla 2), en la que las filas contienen las variables del estudio y las columnas las características de cada una de ellas (Villavicencio, Torranchi, Pariona y Alvear, 2019)

- Tratamiento de la variable independiente:

Variable 1: La aplicación del Genially como herramienta didáctica.

Definición conceptual: promover el uso del aplicativo Genially para la creación de contenidos didácticos e interactivos, nos permiten mejorar el aspecto de las presentaciones y nos beneficia por trabajar en una interfaz sencilla y automática, capaz de convertir un texto animado en una presentación de videos y demás, fomentando el trabajo cooperativo entre el docente y los estudiantes y logrando una forma dinámica de aprendizaje. (Catalán & Pérez, 2019).

Definición operacional: Genially es una herramienta didáctica que nos ayudara a crear presentaciones y diseñar actividades logrando de una forma más fluida y dinámica la enseñanza a los alumnos, teniendo en cuenta sus características instructiva, colaborativa y motivadora.

- Tratamiento de la variable dependiente:

Variable 2: Aprendizaje y dominio de gramática del idioma inglés.

Definición conceptual: Beillerot (como se citó en Roch,2016), define que el aprendizaje designa un proceso que permite al individuo crear conocimiento para poder pensar y actuar.

Definición operacional: se tomarán dentro de la gramática del idioma inglés (past simple) a los regulars e irregular verbs.

Tabla 2:

Operacionalización de variables

variable	Dimensión	indicador
Aplicación del genially	Instructiva	<ul style="list-style-type: none"> • Cuenta con material actualizado orientado a facilitar el aprendizaje. • Incluye enlaces a direcciones electrónicas relacionadas a mejorar temas gramaticales vistos en clase.
	Colaborativa	<ul style="list-style-type: none"> • Incluye actividades colaborativas.
	Motivadora	<ul style="list-style-type: none"> • Existe armonía entre los textos e imágenes en relación a lo trabajado en el curso.
	Regular verbs	<ul style="list-style-type: none"> • Affirmative sentences • Negative sentences

Aprendizaje y dominio de la gramática del idioma inglés		<ul style="list-style-type: none">• Interrogative sentences
(past simple)	Irregular verbs	<ul style="list-style-type: none">• Affirmative sentences• Negative sentences• Interrogative sentences

Capítulo III: Metodología

3.1 Diseño metodológico

Ámbito de Estudio:

El estudio se realizó en el colegio Claretiano (Lima 2020), en el quinto grado de educación primaria.

Tipo de investigación:

Para Sampieri (2014) el tipo aplicado se refiere a buscar estrategias o mecanismos que permitan lograr un objetivo en concreto. En la presente investigación se plantea si el uso del Genially como una herramienta didáctica permite mejorar el aprendizaje y dominio del idioma inglés, es tal el motivo por el cual el tipo de la siguiente investigación es aplicada.

Enfoque: Cuantitativo

Por las características de la investigación, éste ha sido abordado desde un enfoque cuantitativo porque usa la recolección de datos para probar una hipótesis con base en los resultados obtenidos en pruebas pre y post test, además de que este

enfoque se caracteriza por privilegiar la lógica empírico-deductiva, a partir de procedimientos rigurosos, métodos experimentales y el uso de técnicas de recolección de datos estadísticos.

Hernández, Fernández y Baptista (2010, p.11), señalan los siguientes aspectos respecto a la recolección de los datos desde el enfoque cuantitativo de investigación:

La recolección se basa en instrumentos estandarizados.

- Es uniforme para todos los casos.
- Los datos se obtienen por observación, medición y documentación de mediciones.
- Se utilizan instrumentos que han demostrado ser válidos y confiables en estudios previos o se generan nuevos basados en la revisión de la literatura y se prueban y ajustan.

Nivel de la investigación:

Para Sampieri (2014) el nivel explicativo se refiere a que van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; están dirigidos a responder a las causas de los eventos físicos o sociales, se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da éste, o por qué dos o más variables están relacionadas. En la presente investigación se plantea si utilizando la herramienta Genially nos permiten mejorar el rendimiento en el dominio gramatical del idioma inglés, es tal el motivo por el cual el nivel de la siguiente investigación es Explicativo.

Método de investigación:

El método experimental es un tipo de método de investigación en el que el investigador controla deliberadamente las variables para delimitar relaciones entre ellas y está basado en la metodología científica.

Diseño: Cuasi experimental con dos grupos de estudio

Asimismo, el diseño de esta investigación descrita corresponde a una del tipo cuasi experimental porque se desea mejorar en el aprendizaje del idioma inglés.

El diseño de estudio seleccionado para la presente investigación es el “cuasi experimental”, y según Ballueta y Vergara (2002) definen al diseño cuasi experimental, de la siguiente manera:

Los diseños cuasi experimentales juegan un papel primordial en los contextos de investigación aplicada. Normalmente, el objetivo de estos diseños consiste en comprobar el efecto de determinados tratamientos terapéuticos o programas de intervención social o educativa, (...), estos diseños pretenden establecer relaciones de causalidad entre la(s) variable(s) independiente(s) y la(s) variable(s) dependiente(s). (p. 9).

Al ser esta una investigación en el ámbito de una institución educativa, los grupos se encuentran ya formados desde un inicio (en respectivas aulas de clase) y por los cual existe un grupo experimental y un grupo control. Se trabajará en el final del ciclo académico del presente año, en el colegio Claretiano.

A ambas partes se les evaluará y se compararán los datos obtenidos de las pruebas.

Ge \longrightarrow R1 P (R1, 70) = μ 1

(Con aplicación de Genially) P (R2, 70) = μ 2

Gc \longrightarrow R2

(Sin aplicación de Genially)

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 > \mu_2$$

Donde:

- Gc: Grupo control
- Ge: Grupo experimental
- R1: Resultado del grupo control
- R2: Resultado del grupo experimental
- P: Promedio
- μ_1 : Promedio Gc
- μ_2 : Promedio Ge
- H0: Hipótesis nula
- H1: Hipótesis alterna

3.2 Diseño muestral:

Población:

De acuerdo Hernández et al (2010) se define como población a todos los sujetos con una característica homogénea que componen el contexto de la investigación.

Para esta investigación se tomó en cuenta como población a los estudiantes de 5° de primaria del colegio Claretiano, en contexto de finales del año académico, que constituye a 220 estudiantes.

Muestra:

La muestra de acuerdo con Hernández et al, es una proporción mínima y representativa de la población, siendo que la población es de 220 estudiantes se llevó a cabo un cálculo muestral, considerando estructurado a los alumnos de las secciones en un grupo experimental y grupo aleatorio de manera equitativa, teniendo en cuenta los criterios de inclusión y exclusión, para ello se presentó la siguiente formula

$$n = \frac{Z^2 p x q N}{e^2(N-1) + Z^2 p x q}$$

Donde:

n: es el tamaño de la muestra

Z: es el nivel de confianza: 1.96

p: es la variabilidad positiva: 50%

q: es la variabilidad negativa: 50%

N: es el tamaño de la población e: es la precisión o error: 5%

$$n = \frac{1.96^2(0.5) x (0.5)220}{0.05^2(220-1) + 1.96^2(0.5x0.5)} = 140$$

Según el cálculo realizado se establece que la muestra corresponde a un total de 140 estudiantes de los cuales se separaran en 2 grupos equitativos y a quienes se aplicaran los instrumentos de recolección de datos.

La consideración tomada en cuenta es que, en esta población el rango de edad está comprendido entre 11 a 12 años de edad.

Criterio de selección

Criterios de inclusión:

Siendo que la población es homogénea en la cual todos presentaron la misma posibilidad de pertenecer a la muestra, se procedió a separar a la muestra de 140

estudiantes en dos grupos equitativos siendo 70 para el grupo de control y 70 para el grupo experimental.

Criterios de exclusión:

Estudiantes fuera de quinto de primaria, pertenecientes a otros grados, así como aquellos con inasistencias y reportes de indisciplina reiteradas.

3.3 Técnicas de recolección de datos

Durante el presente trabajo, se tomó en cuenta dos instrumentos para la recolección de datos, uno por variable. Para la variable independiente, se utilizó una ficha de seguimiento.

Para la variable dependiente Aprendizaje y dominio de la gramática del idioma inglés en estudiantes del 5to de primaria del colegio Claretiano, se ha utilizado la técnica de la evaluación, por ello, se ha preparado un instrumento de evaluación, el cual es un examen de preguntas basado en la parte gramatical del simple past. El examen evaluará las dos dimensiones sobre 20 puntos. Éste es un instrumento que permite medir a la variable dependiente a través de dos evaluaciones: Pre test y Post test.

3.4 Técnicas estadísticas para el procesamiento de la información

Se clasificará la variable dependiente y las dimensiones, en base a ello se realizarán un análisis de descripción después de evaluar a los estudiantes mediante un pre y post test.

Tabla 3:

Niveles y rangos usados para el análisis estadístico

Variable/Dimensión	Nivel	Rango
Variable dependiente: Dominio de la gramática del idioma inglés (past simple).	Desaprobado	0-10
	Aprobado regular	11-14
	Aprobado muy bien	15-18
	Aprobado excelente	19-20
Dimensión: regular verb	Bajo	0-3
	Medio	4-7
	Alto	8-10
Dimensión: irregular verb	Bajo	0-3
	Medio	4-7
	Alto	8-10

Para el procesamiento de los datos y la aplicación de las pruebas estadísticas correspondientes se hizo uso del Software estadístico SPSS.

3.5 Aspectos éticos

La presente investigación cumple con los principios básicos de equidad de género, credo, costumbres y raza. Se tuvo el consentimiento de los estudiantes, de sus apoderados y de la institución misma. De igual manera, se respetó la confidencialidad de los mismos, al no publicar sus nombres ni apellidos. Además, no se dañará la imagen, autoestima y/o intimidad de los estudiantes de la institución.

Por otro lado, se respetó todo derecho de autor mediante la publicación de los autores para la elaboración del marco teórico y en las fuentes de información.

Capítulo IV: Resultados

4.1 Resultados descriptivos

A continuación, se muestran los resultados descriptivos del dominio de la gramática del idioma inglés y de las dos dimensiones estudiadas: verbos regulares y verbos irregulares (past simple); obtenidos bajo resultados del Software SPSS.

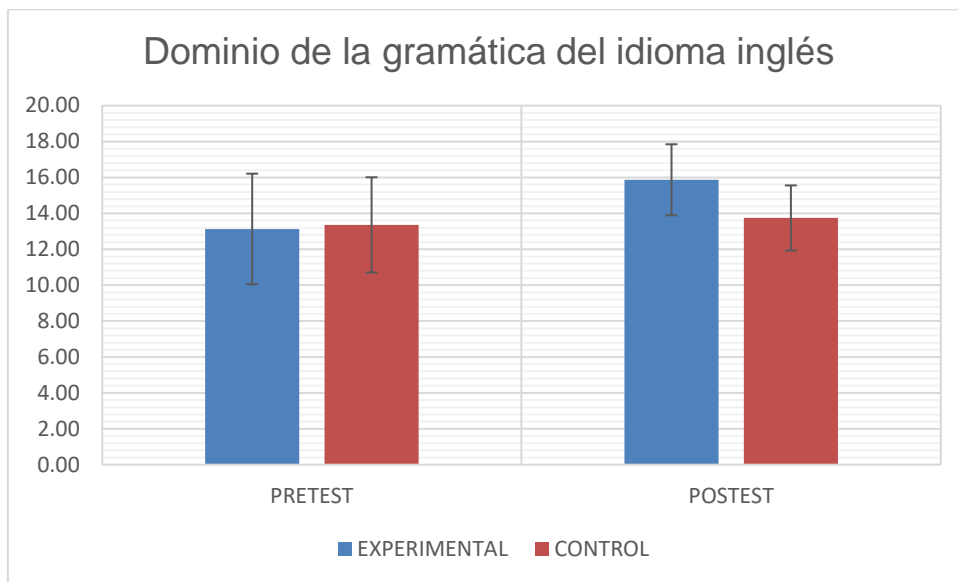
Tabla 4:

Resultados descriptivos del dominio de la gramática del idioma inglés

DOMINIO DE LA GRAMÁTICA	PRETEST				POSTEST		
	N	Media	Desv. Estándar	Mediana	Media	Desv. Estándar	Mediana
GRUPO							
EXPERIMENTAL	70	13.13	3.08	14.00	15.87	1.98	16.00
CONTROL	70	13.36	2.65	13.50	13.74	1.82	14.00

Figura 3:

Resultados estadísticos del dominio de la gramática del idioma inglés



En la tabla 4 y figura 3, en el pretest del grupo control se obtuvo una media de 13.36 puntos de la evaluación tomada, mientras que en el grupo experimental, se obtuvo un promedio 13.13, lo cual nos permite evidenciar que no existe diferencia significativa en los resultados, revelando la homogeneidad de los dos grupos al momento de la aplicación del pretest. Por otro lado, se observa que para el posttest del grupo control se obtuvo una media de 13.74 de la evaluación tomada, mientras que en el grupo experimental, se obtuvo un promedio de 15.87 en la totalidad de calificación, lo que evidencio una diferencia significativa en el rendimiento de los dos grupos.

Dimensión 1: regular verbs:

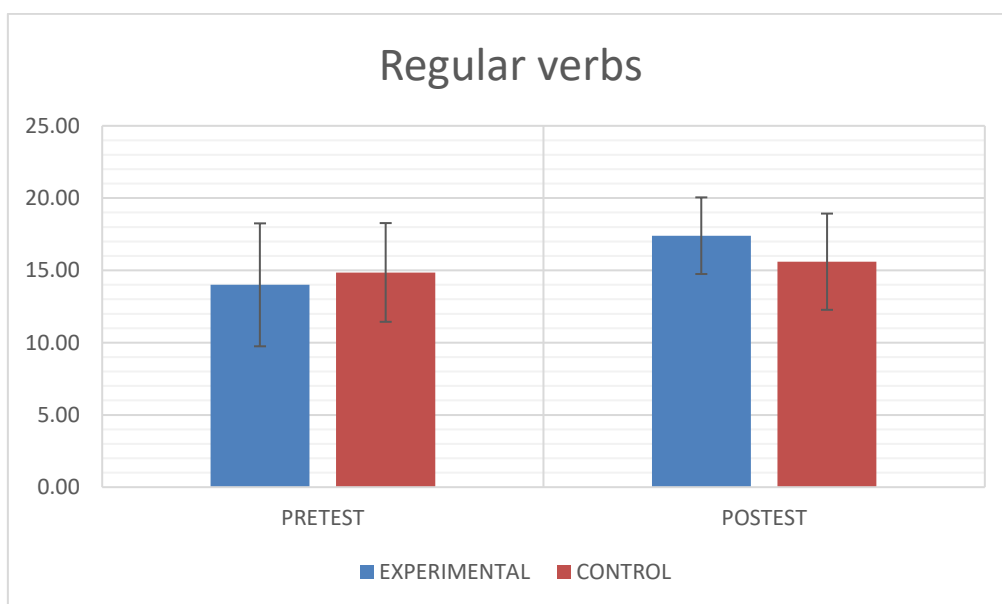
Tabla 5:

Resultados descriptivos de los regular verbs

VERBOS REGULARES							
GRUPO	PRETEST				POSTEST		
	N	Media	Desv. Estándar	Mediana	Media	Desv. Estándar	Mediana
EXPERIMENTAL	70.00	14.00	4.25	14.00	17.40	2.65	18.00
CONTROL	70.00	14.86	3.41	16.00	15.60	3.33	16.00

Figura 4:

Resultados estadísticos de los regular verbs



De la tabla 5 y figura 4, en el pretest del grupo control podemos observar que se obtuvo una media de 14.86 puntos de la evaluación tomada, mientras que, en el grupo experimental, se obtuvo un promedio de 14, lo que permite evidenciar la poca diferencia en los resultados, revelando la homogeneidad de los dos grupos al momento de tomar el pretest. Por otro lado, se observa que para el posttest del grupo control se obtuvo una media de aprobación de 15.60 puntos de la evaluación tomada, mientras que, en el

grupo experimental, se obtuvo un promedio de 17.40 en la totalidad de la calificación, lo cual nos permite evidenciar un aumento significativo en cuanto al rendimiento entre los dos grupos evaluados.

Dimensión 2: Irregular verbs:

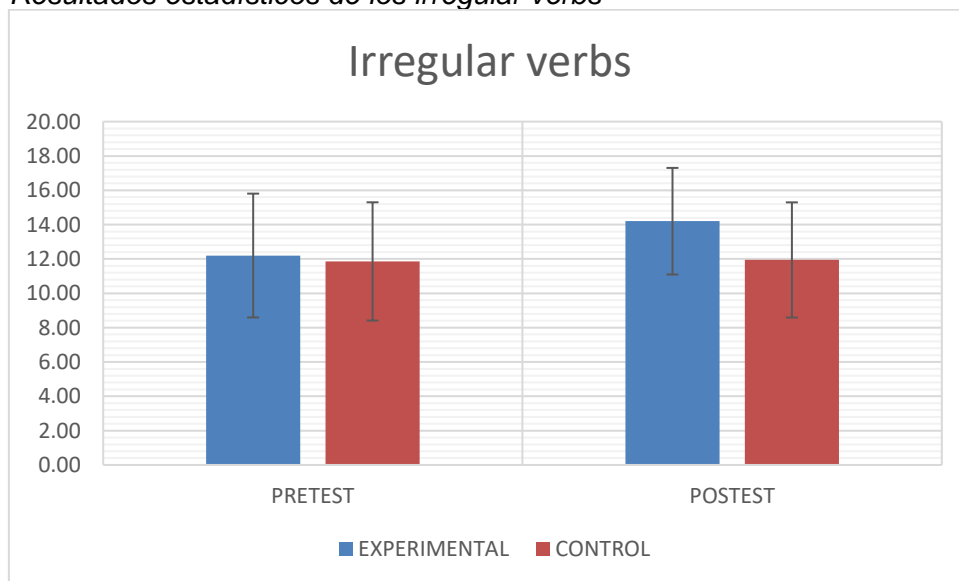
Tabla 6:

Resultados descriptivos de los irregular verbs

VERBOS IRREGULARES	PRETEST				POSTEST		
	N	Media	Desv. Estándar	Mediana	Media	Desv. Estándar	Mediana
GRUPO							
EXPERIMENTAL	70	12.20	3.61	12.00	14.20	3.10	14.00
CONTROL	70	11.86	3.44	12.00	11.94	3.35	12.00

Figura 5:

Resultados estadísticos de los irregular verbs



En la tabla 6 y figura 5, en el pretest del grupo control se obtuvo una media de 11.86 puntos de la evaluación tomada, mientras que en el grupo experimental, se obtuvo un promedio 12.20, lo cual nos permite evidenciar que no existe diferencia significativa en los resultados, revelando la homogeneidad de los dos grupos al momento de la aplicación del pretest. Por otro lado, se observa que para el postest del grupo control se obtuvo una media de 11.94 de la evaluación tomada, mientras que en el grupo experimental, se obtuvo un promedio de 14.20 en la totalidad de calificación, lo que evidenció una diferencia significativa en el rendimiento de los dos grupos.

4.2 Prueba de hipótesis:

Teniendo en cuenta que las variables y dimensiones fueron del tipo numéricas, se trabajó con la prueba de normalidad y un valor mínimo de 0.05, el cual asume un supuesto de normalidad. Dicha prueba contribuyó a determinar la utilización de la prueba paramétrica o no paramétrica. Además, se optó por escoger la prueba de Kolmogorov-Smirnov por contar con una cantidad de estudiantes tanto para el grupo control y experimental de más de 30, siendo 140 el número total de estudiantes evaluados. Los resultados logrados fueron los que a continuación se listan:

Tabla 7:

Prueba de normalidad para la prueba de hipótesis

Pruebas de normalidad	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	p-valor
REGULAR VERBS	0.172	139	0.000
IRREGULAR VERBS	0.141	139	0.000
DOMINIO INGLES	0.126	139	0.000

Donde:

a. Corrección de significación de Lilliefors

De acuerdo a la tabla 7, los valores de significancia obtenidos por cada uno de los grupos evaluados fueron menores 0.05, por tal motivo se rechazó el supuesto de normalidad aplicando pruebas no paramétricas en la investigación.

Tiempos y grupos de trabajo:

Para la investigación se ocuparon dos grupos y dos momentos, dividiéndose en control y experimental; pretest y posttest respectivamente.

Debido a lo antes mencionado, se realizaron pruebas no paramétricas de U Mann Whitney y Wilcoxon, considerando un valor menor a 0.05 (5%) de margen de error.

Prueba de Hipótesis General:

H0: No existen diferencias en el dominio del inglés entre el pretest y el posttest.

H1: Existen diferencias en el dominio del inglés entre el pretest y el posttest.

Tabla 8.

Prueba de Wilcoxon del dominio de la gramática del idioma inglés
Estadísticos de prueba^a

GRUPO		DOMINIO
EXPERIMENTAL	Z	-6,586 ^b
	p-valor	0.000
CONTROL	Z	-1,655 ^b
	p-valor	0.098

Donde:

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Conforme a la tabla 8, se demostró la existencia de diferencias significativas entre el pretest y posttest con un p. valor de 0.000 para el grupo experimental, lo que nos permite aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.

Por tal motivo, se puede afirmar que Genially contribuye al aprendizaje y dominio de la gramática del idioma inglés en los alumnos de 5° de primaria del colegio Claretiano (Lima 2020).

Tabla 9:

Prueba U de Mann Whitney del dominio de la gramática del idioma inglés

Estadísticos de prueba ^a	DOMINIO	
	PRE	POS
U de Mann-Whitney	2371.500	956.500
Z	-0.330	-6.307
p-valor	0.742	0.000

Donde:

a. Variable de agrupación: GRUPO

De la tabla 9, se muestran los resultados que se obtuvieron en la evaluación del dominio de la gramática del idioma inglés

En donde, para el momento pretest se muestran los siguientes puntajes: 13.36 ± 2.65 y 13.13 ± 3.08 , tanto para el grupo control como para el grupo experimental respectivamente (Prueba de U de Mann Whitney, $p > 0.05$).

En cuanto al momento posttest se muestra una diferencia bastante significativa:

13.74 ± 1.82 y 15.87 ± 1.98 , tanto para el grupo control como para el grupo experimental respectivamente.

Obteniendo como resultado final:

Pretest: $p=0,742$, lo cual nos indica que no existen diferencias en el dominio del inglés entre el grupo control y experimental

Posttest: $p=0,000$, lo cual nos indica que existen diferencias en el dominio del inglés entre el grupo control y experimental

Por tal motivo, se puede afirmar que Genially contribuye al aprendizaje y dominio de la gramática del idioma inglés en los alumnos de 5° de primaria del colegio Claretiano (Lima 2020).

Prueba de hipótesis específica 1:

Ho: El dominio de los regular verbs del estudiante no es afectado por la aplicación Genially en los alumnos de 5° de primaria del colegio Claretiano (Lima 2020).

H1: El dominio de los regular verbs del estudiante es afectado por la aplicación Genially en los alumnos de 5° de primaria del colegio Claretiano (Lima 2020).

Tabla 10.

Prueba de Wilcoxon del dominio de los regular verbs del idioma inglés
Estadísticos de prueba^a

GRUPO		REGULAR
EXPERIMENTAL	Z	-5,690 ^b
	p-valor	0.000
CONTROL	Z	-1,304 ^b
	p-valor	0.192

Donde:

- Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
- Se basa en rangos negativos.

Conforme a la tabla 10, se demostró la existencia de diferencias significativas entre el pretest y posttest con un p. valor de 0.000 para el grupo experimental, lo que nos permite aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.

Por tal motivo, se puede afirmar que Genially contribuye al aprendizaje y dominio de los regular verbs del idioma inglés en los alumnos de 5° de primaria del colegio Claretiano (Lima 2020).

Tabla 11.

Prueba U de Mann Whitney y Dimensión regular verbs:

Estadísticos de prueba ^a	REGULAR	
	PRE	POST
U de Mann-Whitney	2199.500	1684.500
Z	-1.057	-3.275
p-valor	0.291	0.001

Donde:

- a. Variable de agrupación: GRUPO

De la tabla 11, se muestran los resultados que se obtuvieron en la evaluación del dominio de la gramática del idioma inglés

En donde, para el momento pretest se muestran los siguientes puntajes: 14.86 ± 3.41 y 14.00 ± 4.25 , tanto para el grupo control como para el grupo experimental respectivamente (Prueba de U de Mann Whitney, $p > 0.05$).

En cuanto al momento posttest se muestra una diferencia bastante significativa:

15.60 ± 3.33 y 17.40 ± 2.65 , tanto para el grupo control como para el grupo experimental respectivamente.

Obteniendo como resultado final:

Pretest: $p=0,291$, lo cual nos indica que no existen diferencias en el dominio del inglés entre el grupo control y experimental

Posttest: $p=0,001$, lo cual nos indica que existen diferencias en el dominio del inglés entre el grupo control y experimental

Por tal motivo, se puede afirmar que los regular verbs son afectados significativamente con la aplicación de Genially en el curso de inglés de los alumnos de 5° de primaria del colegio Claretiano (Lima 2020).

Prueba de hipótesis específica 2:

Ho: El dominio de los irregular verbs del estudiante no es afectado por la aplicación Genially en los alumnos de 5° de primaria del colegio Claretiano (Lima 2020).

H1: El dominio de los irregular verbs del estudiante es afectado por la aplicación Genially en los alumnos de 5° de primaria del colegio Claretiano (Lima 2020).

Tabla 12.

Prueba de Wilcoxon del dominio de los irregular verbs del idioma inglés
Estadísticos de prueba^a

GRUPO		IRREGULARES
EXPERIMENTAL	Z	-4,544 ^b
	p-valor	0.000
CONTROL	Z	-,249 ^b
	p-valor	0.803

Donde:

- a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
- b. Se basa en rangos negativos.

Conforme a la tabla 12, se demostró la existencia de diferencias significativas entre el pretest y posttest con un p. valor de 0.000 para el grupo experimental, lo que nos

permite aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.

Por tal motivo, se puede afirmar que Genially contribuye al aprendizaje y dominio de los irregular verbs del idioma inglés en los alumnos de 5° de primaria del colegio Claretiano (Lima 2020).

Tabla 13.

Prueba U de Mann Whitney y Dimensión irregular verbs:

Estadísticos de prueba ^a	IRREGULAR	
	PRE	POS
U de Mann-Whitney	2292.000	1336.500
Z	-0.669	-4.626
p-valor	0.503	0.000

Donde:

a. Variable de agrupación: GRUPO

De la tabla 13, se muestran los resultados que se obtuvieron en la evaluación del dominio de la gramática del idioma inglés

En donde, para el momento pretest se muestran los siguientes puntajes: 11.86 ± 3.44 y 12.20 ± 3.61 , tanto para el grupo control como para el grupo experimental respectivamente (Prueba de U de Mann Whitney, $p > 0.05$).

En cuanto al momento posttest se muestra una diferencia bastante significativa:

11.94 ± 3.35 y 14.20 ± 3.10 , tanto para el grupo control como para el grupo experimental respectivamente.

Obteniendo como resultado final:

Pretest: $p=0.503$, lo cual nos indica que no existen diferencias en el dominio del inglés entre el grupo control y experimental

Posttest: $p=0.000$, lo cual nos indica que existen diferencias en el dominio del inglés entre el grupo control y experimental

Por tal motivo, se puede afirmar que los irregular verbs son afectados significativamente con la aplicación de Genially en el curso de inglés de los alumnos de 5° de primaria del colegio Claretiano (Lima 2020).

Capítulo V: Discusiones:

5.1 Discusión

Si bien es cierto, todo cambio involucra algo de temor, pero siempre se debe plantear y mostrar cuáles serán las ventajas de ese cambio. Varios de los docentes se sintieron capaces de seguir desarrollando las clases como lo han hecho durante el periodo académico anterior, ya que han involucrado herramientas tecnológicas en varias materias, en este contexto de pandemia estas herramientas han ayudado a desarrollar las clases de forma mucho más dinámicas y sin exponer a los estudiantes a algún contagio.

Considerando que la tecnología es una fuente ilimitada y actualizada de recursos para el docente dándole la oportunidad para que el, pueda discernir entre que usar y que enviar como deber o proyecto. Lo notable sobre lo tecnológico es que en grandes plataformas educativas brinda la posibilidad de estar en contacto con maestros, autoridades, padres de familia y estudiantes, siendo las herramientas didácticas como el Genially las que poco a poco han tomado más popularidad.

Esta tesis tuvo como propósito determinar en qué medida la aplicación del Genially como herramienta didáctica mejora el dominio de la gramática del idioma inglés en los alumnos de 5° de primaria del colegio Claretiano (Lima 2020). Similar a lo visto en Ochoa

(2019); que comprobó que el aplicativo Kahoot proporciona una impresión positiva en la mejora de la macro habilidad de gramática. Donde se observa que después de usar Kahoot en las sesiones de clase, el 75% de los estudiantes lograron obtener un nivel de sobresaliente y logrado, frente al 25% de estudiantes que obtuvieron resultados de en proceso y en inicio. Asimismo, los estudiantes percibieron que el aplicativo Kahoot contribuye a reforzar la gramática revisada en clase. Infiriendo que las estrategias de gamificación usadas con el aplicativo Kahoot logran buenos resultados en la mejora de la macro habilidad de gramática, fomentando mantener su uso como apoyo en las sesiones de clase. Esto se logra porque el Kahoot con sus actividades funciona como soporte en el uso correcto de las estructuras gramaticales complejas y básicas del idioma inglés realizado y practicado en clase.

La investigación fue realizada con una población de 140 estudiantes. 70 estudiantes fueron considerados para el grupo experimental y los otros 70, para el grupo control. Los resultados alcanzados verifican que las hipótesis expuestas al inicio de la investigación fueron cumplidas.

Con lo propuesta de implementar una herramienta didáctica como lo es Genially se comprobó cómo revoluciona la enseñanza tradicional a una mucho más dinámica y entretenida para los estudiantes; Al igual que Aguirre (2019), que aplicó un diseño de investigación correlativo transversal directo, obteniendo un P valor de 0,000 acompañado con un coeficiente de contingencia de 69,6%, concluyendo en la alta relación que existe entre las variables, además de que se tiene que el uso de las TIC contribuye a mejorar el desempeño académico de los estudiantes, para lo cual es indispensable una buena gestión de contenidos, que logre captar la atención y se planifique en función de los intereses de los de estudiantes.

Con la presente investigación se pudo demostrar que la aplicación de la herramienta Genially mejora el dominio de la gramática del idioma inglés del estudiante, al

aceptar la hipótesis alterna con un p. de valor 0.000.

Los resultados antes mencionados obtenidos en la investigación guardan relación con los conseguidos en estudiantes del área de inglés en la tesis de Cocoma y Orjuela (2017) mismos que al aplicar diversos Tic se consiguió un aumento en el rendimiento académico en los estudiantes, en nuestro caso obteniendo una media de 15.87 puntos en el posttest del grupo experimental.

Por tanto, la presente investigación contribuyó con nuevos conocimientos a los ya presentados y mencionados en otras investigaciones que aparecen en los antecedentes nacionales como internacionales, es así que se cumple con la integración de nuevos aportes con los ya existentes. Cabe recordar que el presente trabajo de investigación ha tenido como objetivo general determinar en qué medida el Genially como herramienta didáctica contribuye al aprendizaje y dominio de la gramática del idioma inglés en los alumnos de 5° de primaria del colegio Claretiano (Lima 2020). El presente trabajo obtuvo validez interna, ya que se puede confiar en los resultados de la investigación; asimismo, una validez externa, es decir, puede considerarse válido en otros contextos educativos similares al estudio de la población.

Con respecto a los regular verbs en la presente investigación se obtuvo una diferencia de medias de 0.74 entre el pretest y posttest del grupo control; y 3.4 entre el pretest y posttest del grupo experimental, mostrando que los estudiantes con la ayuda del Genially lograron una mejor comprensión de los regular verbs. Similares a los obtenidos por Atoche (2019) que observó que el rendimiento académico del estudiante es afectado por la aplicación de la plataforma Moodle en el curso de Informática de la Facultad de Derecho USMP - 2019, puesto que en el grupo experimental obtuvo un puntaje de 5.300 en el pretest y 14.210 en el posttest, mayor que el obtenido en el grupo control en el pretest 5.370 y 12.490 en el posttest; lo que demuestra una predisposición del aprendizaje a través de su propio esfuerzo por parte del estudiante obteniendo una diferencia

significativa de 8.91 entre el pretest y posttest del grupo experimental.

Con respecto a los irregular verbs en la presente investigación se obtuvo una diferencia de medias de 0.08 entre el pretest y posttest del grupo control; y 2 entre el pretest y posttest del grupo experimental, mostrando que los estudiantes con la ayuda del Genially lograron una mejor comprensión de los regular verbs. Los resultados antes mencionados obtenidos en la investigación son parecidos a los conseguidos en estudiantes del área de inglés CAE de Saavedra (2017) mismos que al aplicar la plataforma Moodle se consiguió un rendimiento académico de 11.465 puntos entre el pretest y posttest del grupo experimental, Otra de las similitudes las podemos observar en Pardo (2019); que aplicó Kahoot en las clases tradicionales del área de inglés para mejorar el dominio de unidades sintácticas del idioma, teniendo como sujetos experimentales a los estudiantes del curso de Inglés VI, obteniendo al final una media del posttest en el grupo experimental de (17,68) que fue mayor a la media del grupo control (14,75). Por lo tanto, se aceptó la hipótesis 1, y se rechaza la hipótesis 0; demostrando que los estudiantes que hicieron uso de la aplicación Kahoot durante el semestre obtuvieron mejores resultados.

Conclusiones

- Primera: El dominio del idioma inglés por parte del docente y el uso de la herramienta didáctica Genially lograron tener una mejoría significativa en el rendimiento del aprendizaje y dominio de la gramática del idioma inglés por los alumnos de 5° de primaria del colegio Claretiano (Lima 2020) que conformaron parte del grupo experimental, como demuestra la significancia bilateral con un valor de $p=0,000$, y una media de 15.87 de promedio a diferencia de 13.74 del grupo control.
- Segunda: El dominio del idioma inglés por parte del docente y el uso de la herramienta didáctica Genially lograron tener una mejoría significativa en el rendimiento del aprendizaje y dominio de los regular verbs, en la prueba U de Mann Whitney se obtuvo un puntaje mayor en el grupo experimental con un promedio de 15.60 a comparación de 14.86 de promedio del grupo control y con un p. valor de 0.001 aceptando la hipótesis alterna, por lo que se afirma que la aplicación Genially influye en el dominio de los regular verbs del idioma inglés de los alumnos de 5° de

primaria del colegio Claretiano (Lima 2020).

Tercera: El dominio del idioma inglés por parte del docente y el uso de la herramienta didáctica Genially lograron tener una mejoría significativa en el rendimiento del aprendizaje y dominio de los irregular verbs, en la prueba U de Mann Whitney se obtuvo un puntaje mayor en el grupo experimental con un promedio de 12.20 a comparación de 11.94 de promedio del grupo control y con un p. valor de 0.001 aceptando la hipótesis alterna, por lo que se afirma que la aplicación Genially influye en el dominio de los irregular verbs del idioma inglés de los alumnos de 5° de primaria del colegio Claretiano (Lima 2020).

Recomendaciones

- Se recomienda prioritariamente realizar capacitaciones continuas en el uso del aplicativo Genially, por lo menos dos veces por semestre, al personal docente en el manejo y uso debido de las diferentes herramientas que nos ofrece, de manera que puedan planear estrategias para que el estudiante logre familiarizarse con el contenido creado.
- Se recomienda la aplicación del Genially durante una sesión de clase de inglés, ya sea para activar saberes previos, para la práctica de las estructuras o para la evaluación en cada clase.
- Por último, se recomienda incentivar a los estudiantes el uso de diferentes herramientas sincrónicas y asincrónicas para la práctica de aprendizajes dentro y fuera del aula de clase, con esto se busca fomentar su aprendizaje y a la vez mejorar su dominio del idioma con ayuda de estas herramientas.

Fuentes de Información

- Aguirre, M. (2019). *Uso de la plataforma Moodle y el desempeño académico de los estudiantes de la carrera de Electrónica Industrial en la asignatura de Matemática I, de la Escuela de Ingeniería en el Instituto Superior Tecnológico Privado CIBERTEC; 2017-II*. Tesis para optar grado de Magíster en Educación con mención en Educación Matemática. Unidad de Posgrado, Facultad de Educación, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú.
- Alcoba González, J. (2013). *La clasificación de los métodos de enseñanza en educación superior*. *Contextos Educativos*. Revista De Educación, (15), 93–106.
<https://doi.org/10.18172/con.657>
- Arakaki, R. (2010). *Uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza – aprendizaje del inglés en el primer año de secundaria del Colegio San Antonio de Padua*. Tesis. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Aristizabal Zapata, Jorge Hernán, & Rincón Penagos, Julián Andrés. (2020). *Procesos de visualización en la resolución de problemas de matemáticas en básica primaria apoyados en ambientes de aprendizaje mediados por las TIC*. *Sophia*, 16(1), 120-

132. <https://dx.doi.org/10.18634/sophiaj.16v.1i.975>.

Balluerta, N. y Vergara, A. I. (2002) *Diseños de Investigación Experimental en Psicología*.

Madrid España: Pearson Educación S.A. <https://1library.co/document/zxx3gwnz-disenos-de-investigacion-experimental-en-psicologia-balluerka.html>.

Bastidas, Merlín (2010). *El par motivación/desmotivación y el uso de las Tic en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera*. (Tesis de maestría, Universidad Los Andes- Venezuela).

Bates, T. (2015). *Teaching in a Digital Age*. Disponible: <http://goo.gl/NAvukU>.

Bazán Ponce, E. (2018). *Influencia del uso de las TIC en el aprendizaje de la asignatura seminario de tesis en estudiantes de la FACEDU – UNT 2016* [Tesis de maestría, Universidad Privada Antenor Orrego].

http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/20.500.12759/4115/1/REP_MAEST.EDUEDSON.BAZ%C3%81N_INFLUENCIA.USO.TIC.APRENDIZAJE.ASIGNATURA.SEMINARIO.TESIS.ESTUDIANTES.FACEDU.UNT.2016.pdf

Bruner, J. (2017) *Formación docente y TIC's en Latinoamérica*. <http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?GUID=123.456.789.000&ID=107728>

[educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?GUID=123.456.789.000&ID=107728](http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?GUID=123.456.789.000&ID=107728)

[000&ID=107728](http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?GUID=123.456.789.000&ID=107728)

Cabrera, O. (2005). *La construcción de la identidad docente: investigación narrativa sobre un docente de lengua extranjera sin formación pedagógica de base en educación*; Vol. XX/V No. 46. p. 91-113.

Cachay, M. (2019). *Importancia de la implementación de las TIC en las instituciones educativas en la enseñanza de las matemáticas*. Monografía para optar el grado de Bachiller en Educación. Escuela Profesional de Educación, Facultad de Educación, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú.

https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/11709/Cachay_om.pdf?sequence=4&isAllowed=y.

- Campos-Gutiérrez, Eva. (2014). *Las Metodologías Tradicionales de Enseñanza desde la perspectiva de los familiares y docentes del Colegio Andolina*. 14/03/2021, de Universidad Internacional de la Rioja Sitio web:
<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2236/CamposGutierrez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Catalán, F., & Pérez, M. (2019). *Genially: nuevas formas de difusión y desarrollo de contenidos*. [Genially: new ways of dissemination and content development. En *Motivar y aprender. El reto de las TIC en el aula de Humanidad* (págs. 19-28). Iberoamérica Social. <https://n9.cl/owxce>
- Cocoma Jimenez, Leidy Alejandra y Orjuela Cañizales, María Alejandra. (2017). *Las Tic como recurso pedagógico para la enseñanza del inglés*. 5 de Junio del 2017, recuperado de Universidad de Tolima Sitio web:
<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1978/1/APROBADO%20LEIDY%20ALEJANDRA%20COCOMA%20%20%20%281%29.pdf>
- Consejo de Europa para la publicación en inglés y francés. (2002). *Marco Común Europeo de referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación*. 23 de Febrero del 2021, de Instituto Cervantes Sitio web:
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf
- Daccach, J. C. (s. f.). *Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TIC)*. Consultado el 12 de junio de 2007 de <http://www.gestiopolis.com/delta/term/TER434.html>.
- De la Rosa, P. (2011). *Los retos del uso de las TIC en la enseñanza*. *Revista Académica de Investigación*, 8.
https://www.researchgate.net/publication/241757473_LOS_RETOS_DEL_USO_DE_LAS_TICS_EN_LA_ENSEÑANZA.
- Del Cerro, G. (2015). *Aprender jugando, resolviendo: diseñando experiencias positivas de aprendizaje*. ABACUS- Educar para transformar: Aprendizaje experiencial, XII

Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria, 237-244. Recuperado de <http://abacus.universidadeuropea.es/handle/11268/4334>

Diario de Córdoba (2015). “*Nace en Córdoba Genial.ly, una herramienta que pretende revolucionar la comunicación y la educación*”, recuperado de: https://www.diariocordoba.com/noticias/cordobalocal/nace-cordoba-genial-ly-herramienta-pretende-revolucionar-comunicacion-educacion_972555.html ,(26-05-2019)

Fuentes M. (2017). *Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) y efectos en el nivel de rendimiento académico en Técnicas de Estudio y Comunicación en la Facultad de Ingeniería Electrónica y Mecatrónica de la UTP - 2011*. Tesis (Dr. en Educación). Lima, Perú: Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Facultad de Educación, Unidad de Posgrado, 2017. 165 h.

García, M. (2012). *La autorregulación académica como variable explicativa de los procesos de aprendizaje universitario*. Revista de Currículum y Formación de Profesorado, 16(1), 203-221.

Gass, S.M., Behney, J., & Plonsky, L. (2020). *Second Language Acquisition: An Introductory Course (5th ed.)*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781315181752> Giubergia, María Fernanda, Socolovsky, Silvia Graciela, & Ré, Miguel Ángel. (2017). Incorporación de Tic a las clases de Análisis Matemático. Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología, (19), 16-23. Recuperado en 15 de diciembre de 2020, de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1850-99592017000100003&lng=es&tlng=es.

Hernández Chérrez, Elsa (2015) *El B-learning como estrategia metodológica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de inglés de la modalidad semipresencial del departamento especializado de idiomas de la Universidad*

- Técnica de Ambato*. [Tesis]. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/29610/1/T35913.pdf>.
- Hernández Sampieri, R, Fernández, C & Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. (Quinta Edición). México D.F, México: McGraw-Hill.
- Hernández, R. (2010). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill Interamericana Editores.
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Larrañaga-Otal, A. (2012). *El modelo educativo tradicional frente a las nuevas estrategias de aprendizaje* (Tesis de maestría). Recuperado de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/614/LarrañagaAne.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Laski, E. & Siegler, R. (2014). *Learning from number board games: You learn what you encode*. *Developmental psychology*, 50 (3), 853-864. Recuperado de <http://www.psy.cmu.edu/~siegler/2014-Laski-Siegler.pdf>
- López de la Madrid, M. (2007, noviembre). *Uso de las TIC en la educación superior de México*. Un estudio de caso. *Apertura*, año 7, núm. 7, pp. 63-81.
- López, M. (2013). *Aprendizaje, Competencias y Tic: Aprendizaje basado en competencias*. México: Pearson
- Martínez, C. (2016). *La Senda del Maestro: Experiencias de Gamificación en el Aula Universitaria*. FES-Federación Española de Sociología. Universidad de Lleida. Recuperado de <http://fes-sociologia.com/files/congress/12/papers/4288.pdf>
- Mestres, L. (2008). *La alfabetización digital de los docentes*. [Educaweb. com] Recuperado de: <http://www.educaweb.com/noticia/2008/12/01/alfabetizacion-digital-docentes-3349/>
- Neyra, S. O. R. (2020, 12 marzo). *Aplicación del Kahoot como herramienta didáctica para la mejora del dominio de unidades sintácticas del idioma inglés en estudiantes*

universitarios.

<https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/6075?show=full>

- Núñez-Barriopedro E., Monclúz I. M., & Ravina-Ripoll R. (2019). *El impacto de la utilización de la modalidad B-Learning en la educación superior*. *Alteridad*, 14(1), 26-39. <https://doi.org/10.17163.alt.v14n1.2019.02>.
- Ore, J. (2017). *Influencia de la plataforma Moodle como recurso didáctico en la mejora de las capacidades de la formación específica del módulo ocupacional de digitación en ofimática en los estudiantes del centro de educación técnico productiva Nuestra Señora de Lourdes*. (Tesis de posgrado). Universidad de San Martín de Porres. Lima. Perú.
- Oyola-García, Alfredo Enrique. (2021). *La variable*. *Revista del Cuerpo Médico Hospital Nacional Almanzor Aguinaga Asenjo*, 14(1), 90-93.
<https://dx.doi.org/10.35434/rcmhnaaa.2021.141.905> Gutiérrez Zuluaga, Heiller;
- Papastergiou, M. (2009). *Digital game-based learning in high school computer science education: Impact on educational effectiveness and student motivation*. *Computers and Education*, 52(1), 1-12.
- Sánchez Benítez, G. (2010). *Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico*. Recuperado de: <http://www.marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf>.
- Santelices, M. (2020, 22 junio). *LIBRO 2014 metodología de la investigación sexta HERNÁNDEZ SAMPIERI*.
https://www.academia.edu/43409306/LIBRO_2014_metodologia_de_la_investigacion_sexta_HERNANDEZ_SAMPIERI
- Su, C., & Cheng, C. (2015). *A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements*. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268–286.

- Triana-Cárdenas, L. (2017). *Del aprendizaje tradicional al cambio de paradigma educativo* (Tesis de pregrado). Recuperado de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/10184/Cárdenas2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vásquez, Daniel Antonio. (2019). *Nativos Digitales: Aportes para problematizar el concepto*. https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjZ0Mnrj7T7AhXfOrkGHYliCjUQFnoECA8QAQ&url=https%3A%2F%2Fh.mdp.edu.ar%2Frevistas%2Findex.php%2Feduc%2Farticle%2Fdownload%2F2874%2F3309&usg=AOvVaw1Gp8TGqO_QuOzH0sQLCFyD
- ZAMUDIO, R. (2009). *Apuntes de la Asignatura de Metodología de la Investigación*. Programa de Doctorado en Administración. Universidad Autónoma de Tlaxcala. (pp. 78-87). México.
- Zarzycka-Piskorz, E. (2016). Kahoot it or not? Can games be motivating in learning grammar? *Teaching English with Technology*, 16(3), 17-36.
- Zegarra H. (2017) *Gestión pedagógica de TIC y construcción de conocimiento en aula en estudiantes de la Universidad Nacional Tecnológica de Lima Sur, 2016. Tesis (Mg. en Sociología con mención en Estudios Políticos)*. Lima, Perú: Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Facultad de Educación, Unidad de Posgrado. 2017. 120 h.

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO DE LA TESIS:	APLICACIÓN DEL GENIALLY COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA EL DOMINIO DE LA GRAMÁTICA DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ALUMNOS DE 5TO DE PRIMARIA DEL COLEGIO CLARETIANO (LIMA 2020).				
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	INVESTIGACIÓN EN NUEVAS TECNOLOGÍAS EN DOCENCIA VIRTUAL Y ESTRATÉGIAS Y MODELOS EDUCATIVOS EN LÍNEA				
AUTOR(ES):	Diego Daniel Díaz de la Vega Herrera				
PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general			
¿En qué medida la aplicación del Genially como herramienta didáctica contribuye al aprendizaje y dominio de la gramática del idioma inglés en los alumnos de 5° de primaria del colegio Claretiano (Lima 2020)	Determinar en qué medida el Genially como herramienta didáctica contribuye al aprendizaje y dominio de la gramática del idioma inglés en los alumnos de 5° de primaria del colegio Claretiano (Lima 2020).	La aplicación del Genially como herramienta didáctica contribuye al aprendizaje y dominio de la gramática del idioma inglés en los alumnos de 5° de primaria del colegio Claretiano (Lima 2020).	V1: GENIALLY	<ul style="list-style-type: none"> Instructiva Colaborativa Motivadora 	<ul style="list-style-type: none"> Enfoque: cuantitativo Nivel: Descriptivo
			V2: GRAMÁTICA DEL IDIOMA INGLÉS (PAST SIMPLE)	<ul style="list-style-type: none"> Regular verbs Irregular verbs 	<ul style="list-style-type: none"> Tipo: Cuasi experimental Diseño Experimental Unidad de análisis: estudiantes de 5to de primaria del colegio Claretiano
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicos			Medios de Certificación (Fuente / Técnica)
¿De qué manera Genially influye para contribuir al aprendizaje y dominio de los regular verbs del idioma inglés en los alumnos de 5to de primaria del colegio Claretiano (lima 2020).?	Determinar en qué medida el Genially como herramienta didáctica contribuye al aprendizaje y dominio los regular verbs del idioma ingles en	La aplicación Genially como herramienta didáctica contribuye al aprendizaje y dominio de los regular verbs del idioma inglés en los alumnos de 5° de primaria del colegio			<ul style="list-style-type: none"> Pre test Post test

<p>¿De qué manera Genially influye para contribuir al aprendizaje y dominio de los irregular verbs del idioma ingles en los alumnos de 5° de primaria del colegio Claretiano (lima 2020).?</p>	<p>los alumnos de 5° de primaria del colegio Claretiano (lima 2020).</p> <p>Determinar en qué medida el Genially como herramienta didáctica contribuye al aprendizaje y dominio los irregular verbs del idioma ingles en los alumnos de 5° de primaria del colegio Claretiano (lima 2020).</p>	<p>Claretiano (lima 2020).</p> <p>La aplicación Genially como herramienta didáctica contribuye al aprendizaje y dominio de los irregular verbs del idioma inglés en los alumnos de 5° de primaria del colegio Claretiano (lima 2020).</p>			
--	--	---	--	--	--

**ANEXO 2: MATRIZ DE
OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES**

Operacionalización de la variable 1

Variable: Genially		
Definición conceptual: Es una herramienta didáctica especializada en crear imágenes y presentaciones con interactividad y animación de forma muy sencilla.		
Instrumento: cuestionario		
Dimensiones	Indicadores (Definición Operacional)	Ítems del instrumento
Instructiva	Cuenta con material actualizado orientado a facilitar el aprendizaje	1-3
	Incluye enlaces a direcciones electrónicas relacionadas a mejorar lo temas gramaticales vistos en clase	4-7
colaborativa	Incluye actividades colaborativas	8-10
motivadora	Existe armonía entre los textos e imágenes en relación a lo trabajado al curso	11-15

Operacionalización de la variable 2

Variable: gramática del idioma inglés (past simple)		
Definición conceptual: Es el conjunto de normas que estructura el léxico en el idioma inglés.		
Instrumento: cuestionario		
Dimensiones	Indicadores (Definición Operacional)	Ítems del instrumento
regular verbs	Affirmative sentences	16-18
	Negative sentences	19
	Interrogative sentences	20
irregular verbs	Affirmative sentences	21
	Negative sentences	22
	Interrogative sentences	23

**ANEXO 3: INSTRUMENTO DE
RECOPIACIÓN DE DATOS**

Nombre del Instrumento:		Encuesta			
Autor del Instrumento:		Diego Daniel Díaz de la Vega Herrera			
Definición Conceptual:		Encuesta para medir las respuestas de los estudiantes ante el uso de la herramienta Genially			
Población:		Estudiantes del 5to de primaria del colegio Claretiano			
Variable	Dimensión	Indicador	Preguntas	Verificación	
				SI	NO
Genially	D1 Instructiva	I1 Cuenta con material actualizado orientado a facilitar el aprendizaje	¿Consideras que las presentaciones en Genially te brindaron acceso a Ebooks actualizados para reforzar la gramática del idioma inglés vista en clase?		
			¿Piensas que las presentaciones en Genially incorporan la información necesaria para el aprendizaje de la gramática del idioma inglés vista en clase?		
			¿Opina que los temas presentados en el Genially te orientan a reforzar lo aprendido en clase?		
		I2 Incluye enlaces a direcciones electrónicas relacionadas a mejorar los temas gramaticales vistos en clase	¿Consideras que las presentaciones de Genially incluían enlaces de ejercicios sobre el tema tratado en clase en la plataforma de Cambrige?		
			¿Consideras que las presentaciones de Genially incluían enlaces de ejercicios acorde al nivel en agenda web?		
			¿Opinas que las presentaciones de Genially incluían enlaces que te brindaban prácticas dirigidas en Kahoot?		
	D2 colaborativa	I1 Incluye actividades colaborativas.	¿Consideras que Genially fomenta la colaboración dentro de su entorno virtual?		
			¿Consideras que Genially contribuye a realizar trabajos/ejercicios de manera colaborativa?		

			¿Opinas que Genially contribuye a mejorar la habilidad gramatical del idioma inglés trabajando de manera colaborativa?		
	D3 Motivadora	I1 Existe armonía entre los textos e imágenes en relación a lo trabajado al curso	¿Opinas que los textos utilizados en Genially te ayudan a reforzar la gramática del idioma inglés trabajada en clase?		
			¿Consideras que las imágenes utilizadas en Genially te ayudan a reforzar la gramática del idioma inglés trabajada en clase?		
			¿Consideras que las imágenes utilizadas en las presentaciones de Genially guardan relación con la gramática presentada en clase?		
			¿Crees que las presentaciones hechas en Genially presentadas en clase te motivan a mejorar en el dominio de la gramática del idioma inglés?		
			¿Crees que los temas tratados en clase son reforzados por el material que el docente elabora en Genially?		

gramática del idioma inglés(past simple)	Regular verbs	Affirmative sentences	¿Consideras que las presentaciones en Genially te ayudan a recordar la regla básica de agregar "-ED" al verbo?			
			¿Afirmarías que las presentaciones en Genially te ayudan a recordar la regla de agregar "-D" si el verbo termina en "-E"?			
			¿Consideras que las presentaciones en Genially te ayudan a recordar la regla de cambiar la "y" por "i" y agregar "- ¿ED" al verbo, si termina en consonante?			
		Negative sentences	¿Opinas que las presentaciones en Genially ayudan a recordar el uso correcto del auxiliar "DIDN'T"?			
			Interrogative sentences	¿Crees que las presentaciones en Genially te ayudan a recordar el uso correcto del auxiliar "DID"?		
				Irregular verbs	Affirmative sentences	¿Opinas que las presentaciones en Genially te ayudan a agrupar por familias o grupos los verbos irregulares?
	Negative sentences	¿Crees que las presentaciones en Genially ayudan a recordar el uso correcto del auxiliar "DIDN'T"?				

		Interrogative sentences	¿Consideras que las presentaciones en Genially te ayudan a recordar el uso correcto del auxiliar "DID"?		
--	--	-------------------------	---	--	--

RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Fuente: Adaptado de: www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf

Criterios	Escala de valoración			
	1	2	3	4
1. SUFICIENCIA: Los ítems que pertenecen a una misma dimensión o indicador son suficientes para obtener la medición de ésta.	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador, pero no corresponden a la dimensión total.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión o indicador completamente.	Los ítems son suficientes.
2. CLARIDAD: El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.	El ítem no es claro.	El ítem requiere varias modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
3. COHERENCIA: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación regular con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.
4. RELEVANCIA: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión o indicador.	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que éste mide.	El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.



ANEXO 4: INSTRUMENTOS DE VALIDACIÓN DE DATOS

JUICIO DE EXPERTO

Estimado Especialista:

Siendo conocedores de su trayectoria académica y profesional, me he tomado la libertad de nombrarlo como JUEZ EXPERTO para revisar a detalle el contenido del instrumento de recolección de datos:

1. Cuestionario (x) 2. Guía de entrevista () 3. Guía de focus group ()
4. Guía de observación () 5. Otro _____ ()

Presento la matriz de consistencia y el instrumento, la cual solicito revisar cuidadosamente, además le informo que mi proyecto de tesis tiene un enfoque:

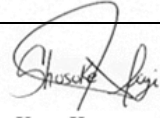
1. Cualitativo () 2. Cuantitativo (x) 3. Mixto ()

Los resultados de esta evaluación servirán para determinar la validez de contenido del instrumento para mi proyecto de tesis de pregrado.

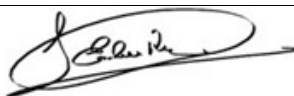
Título del proyecto de tesis:	Aplicación del Genially como herramienta didáctica para el dominio de la gramática del idioma inglés en los alumnos de 5to de primaria del colegio claretiano (lima 2020).
Línea de investigación:	Educación del idioma inglés

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiantes autores del proyecto:


Apellidos y Nombres	Firma
Díaz de la Vega Herrera Diego Daniel	 Díaz de la Vega Herrera, Diego Daniel

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma
Emilio Rosario Pacahuala	

Lima, 25 de Diciembre del 2020

IDENTIFICACION DEL EXPERTO:**INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:**

Nombres y Apellidos:	Bertha Mercedes Díaz de la Vega Murillo
Sexo:	Hombre () Mujer (X) Edad __52__(años)
Profesión:	Educadora
Especialidad:	Magister en educación
Años de experiencia:	30 años
Cargo que desempeña actualmente:	Directora
Institución donde labora:	ONG. Imfundo Kahle
Firma:	

FORMATO DE VALIDACIÓN


VARIABLE 1: GENIALLY

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Encuesta					
Autor del Instrumento	Diego Daniel Díaz de la Vega Herrera					
Variable 1: Genially	Variable independiente					
Definición Conceptual:	Genially es una aplicación web para realizar presentaciones interactivas, te ofrece un surtido de plantillas y recursos para que la creación de contenidos sea muy sencilla.					
Población:	Estudiantes del 5to de primaria del colegio Claretiano					
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Instructiva						
Cuenta con material actualizado orientado a facilitar el aprendizaje	1-3	4	4	4	4	
Incluye enlaces a direcciones electrónicas relacionadas a mejorar lo temas gramaticales vistos en clase	4-7	4	4	4	4	
D2: colaborativa						
Incluye actividades colaborativas	8-10	4	4	4	4	
D3: motivadora						
Existe armonía entre los textos e imágenes en relación a lo trabajado al curso	11-15	4	4	4	4	

VARIABLE 2: DOMINIO DE LA GRAMÁTICA DEL IDIOMA INGLÉS (PAST SIMPLE).

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Encuesta					
Autor del Instrumento	Diego Daniel Díaz de la Vega Herrera					
Variable 2: : Dominio de la gramática del idioma inglés (past simple)	Variable dependiente.					
Definición Conceptual:	Es el conjunto de normas que estructura el léxico en el idioma inglés.					
Población:	Estudiantes del 5to de primaria del colegio Claretiano					
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: regular verbs						
Affirmative sentences	16-18	4	4	4	4	
Negative sentences	19	4	4	4	4	
Interrogative sentences	20	4	4	4	4	
D2: irregular verbs						
Affirmative sentences	21	4	4	4	4	
Negative sentences	22	4	4	4	4	
Interrogative sentences	23	4	4	4	4	

IDENTIFICACION DEL EXPERTO:**INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:**

Nombres y Apellidos:	Sonia Luz Mallaupoma Cangahuala
Sexo:	Hombre () Mujer (X) Edad 49 (años)
Profesión:	Docente
Especialidad:	Primaria
Años de experiencia:	25 años
Cargo que desempeña actualmente:	Profesora de primaria
Institución donde labora:	Colegio Claretiano
Firma:	 SONIA MALLAUPOMA

FORMATO DE VALIDACIÓN


VARIABLE 1: GENIALLY

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Encuesta					
Autor del Instrumento	Diego Daniel Díaz de la Vega Herrera					
Variable 1: Genially	Variable independiente					
Definición Conceptual:	Genially es una aplicación web para realizar presentaciones interactivas, te ofrece un surtido de plantillas y recursos para que la creación de contenidos sea muy sencilla.					
Población:	Estudiantes del 5to de primaria del colegio Claretiano					
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Instructiva						
Cuenta con material actualizado orientado a facilitar el aprendizaje	1-3	4	4	4	4	
Incluye enlaces a direcciones electrónicas relacionadas a mejorar lo temas gramaticales vistos en clase	4-7	4	4	4	4	
D2: colaborativa						
Incluye actividades colaborativas	8-10	4	4	4	4	
D3: motivadora						
Existe armonía entre los textos e imágenes en relación a lo trabajado al curso	11-15	4	4	4	4	

VARIABLE 2: DOMINIO DE LA GRAMÁTICA DEL IDIOMA INGLÉS (PAST SIMPLE).

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Encuesta					
Autor del Instrumento	Diego Daniel Díaz de la Vega Herrera					
Variable 2: : Dominio de la gramática del idioma inglés (past simple)	Variable dependiente.					
Definición Conceptual:	Es el conjunto de normas que estructura el léxico en el idioma inglés.					
Población:	Estudiantes del 5to de primaria del colegio Claretiano					
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: regular verbs						
Affirmative sentences	16-18	4	4	4	4	
Negative sentences	19	4	4	4	4	
Interrogative sentences	20	4	4	4	4	
D2: irregular verbs						
Affirmative sentences	21	4	4	4	4	
Negative sentences	22	4	4	4	4	
Interrogative sentences	23	4	4	4	4	

IDENTIFICACION DEL EXPERTO:**INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:**

Nombres y Apellidos:	Victor José Miranda Rodríguez
Sexo:	Hombre (X) Mujer () Edad 61 (años)
Profesión:	Diseñador gráfico / Magister en Docencia universitaria y gestión educativa
Especialidad:	Diseño Editorial
Años de experiencia:	40 años
Cargo que desempeña actualmente:	Docente
Institución donde labora:	Universidad Tecnológica del Perú - UTP
Firma:	

FORMATO DE VALIDACIÓN

VARIABLE 1: GENIALLY

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Encuesta					
Autor del Instrumento	Diego Daniel Díaz de la Vega Herrera					
Variable 1: Genially	Variable independiente					
Definición Conceptual:	Genially es una aplicación web para realizar presentaciones interactivas, te ofrece un surtido de plantillas y recursos para que la creación de contenidos sea muy sencilla.					
Población:	Estudiantes del 5to de primaria del colegio Claretiano					
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Instructiva						
Cuenta con material actualizado orientado a facilitar el aprendizaje	1-3	4	4	4	4	
Incluye enlaces a direcciones electrónicas relacionadas a mejorar lo temas gramaticales vistos en clase	4-7	4	4	4	4	
D2: colaborativa						
Incluye actividades colaborativas	8-10	4	4	4	4	
D3: motivadora						
Existe armonía entre los textos e imágenes en relación a lo trabajado al curso	11-15	4	4	4	4	

VARIABLE 2: DOMINIO DE LA GRAMÁTICA DEL IDIOMA INGLÉS (PAST SIMPLE).

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Encuesta					
Autor del Instrumento	Diego Daniel Díaz de la Vega Herrera					
Variable 2: : Dominio de la gramática del idioma inglés (past simple)	Variable dependiente.					
Definición Conceptual:	Es el conjunto de normas que estructura el léxico en el idioma inglés.					
Población:	Estudiantes del 5to de primaria del colegio Claretiano					
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: regular verbs						
Affirmative sentences	16-18	4	4	4	4	
Negative sentences	19	4	4	4	4	
Interrogative sentences	20	4	4	4	4	
D2: irregular verbs						
Affirmative sentences	21	4	4	4	4	
Negative sentences	22	4	4	4	4	
Interrogative sentences	23	4	4	4	4	

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN PRE TEST

I) Complete the sentences with the verbs from the list.

studied | worked | tried | started | moved | lived

- 1 My father _____ in a café.
- 2 We _____ from London to Cambridge.
- 3 Our family _____ in an old house.
- 4 He his new job yesterday. It was his first day.
- 5 My mother _____ French at school.
- 6 My homework was very difficult and my parents _____ to help me.

II) Read and choose the correct option

- 7 My brother _____ outside because it was snowing (not)
didn't played did play did not play
- 8 _____ the baby _____ yesterday?
Did / cri Did / cried Did / cry
- 9 Juan _____ TV last night. (not)
did not watched didn't watched didn't watch
- 10 _____ you _____ at home on Christmas?
Did / stay Did / stayed Did not / stay

III) Complete the sentences with the past simple form of the verbs from the list.

write | eat | fall | find | take | go

- 11 Last weekend we _____ to my aunt's house.
- 12 I _____ over on my way to work and my knee hurts.
- 13 At my friend's birthday we _____ cake.
- 14 When we lived in Canada, my aunt _____ letters to us.
- 15 My sister _____ lots of photos on holiday.
- 16 I _____ £10 this morning.

IV) Read and choose the correct option

- 17 We _____ a great time at the festival. (not)
did not had did have didn't have
- 18 Where _____ you _____ my bike ?
did / put did not / put put
- 19 He _____ to go to the zoo. (not)
didn't wanted didn't went didn't want
- 20 _____ Lucy _____ a lot of photos ?
Did / took Did / had Did / take

POST TEST

I) Complete the sentences with the past simple form of the verbs in the list.

live | hate | wait | decide | study | carry

- 1 I _____ a lot before my exam.
- 2 I _____ vegetables when I was a boy, but now I love them.
- 3 We _____ a long time in the rain for the bus.
- 4 I _____ to stay at home yesterday because I didn't feel well.
- 5 I _____ the heavy bags all the way home from the supermarket.
- 6 I _____ in Japan when I was a child.

II) Read and choose the correct option.

7. Carlos _____ vegetables when he was young (not)
 did like didn't like didn't liked
8. Why _____ you _____ the car?
 did / crashed didn't / crashed did / crash
9. My father _____ last weekend. (not)
 did not worked did not work didn't worked
10. Where _____ your friends _____ last year?
 did / travelled did / travel did / not travel

III) Complete the sentences with the past simple form of the verbs in brackets.

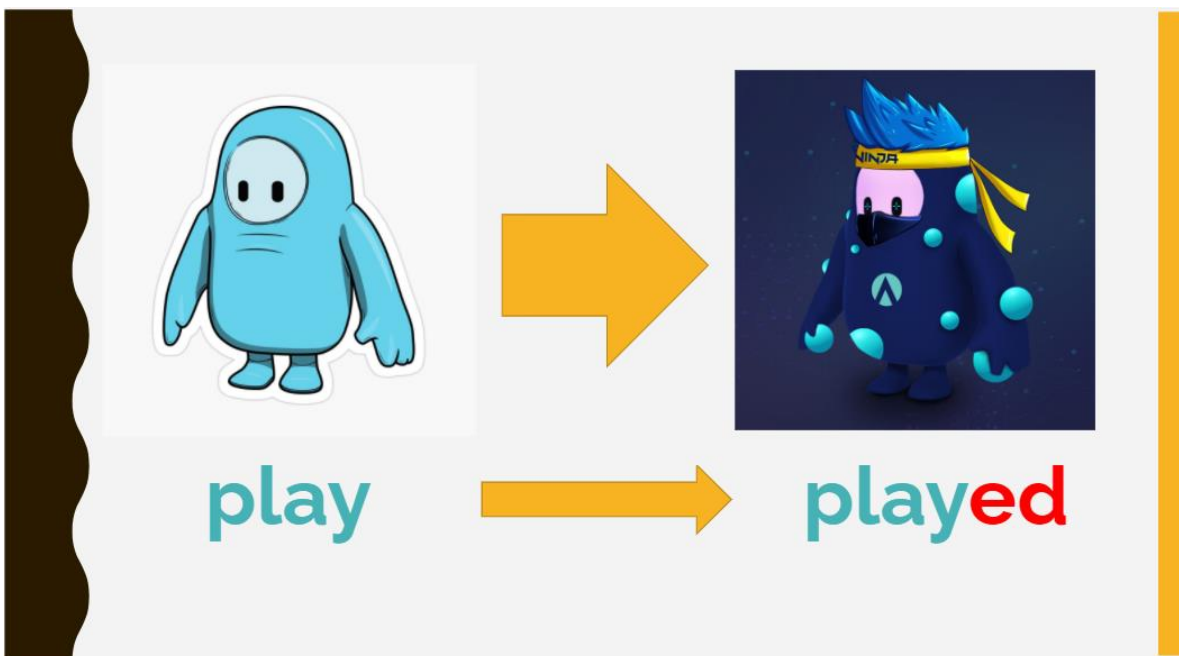
see | know | come | forget | run | give

11. We _____ 30 km yesterday.
12. I _____ Tom at school.
13. I _____ £50 to my brother.
14. George _____ to the party last night.
15. They _____ to study for their exam.
16. I _____ a film yesterday.

IV) Read and choose the correct option.

17. _____ Bill _____ to write to his friends?
 Did / forgot Did / forget Did / forgotten
18. My friend _____ a new bike for his birthday. (not)
 didn't bought did buy didn't buy
19. What _____ you _____ for breakfast this morning?
 did / ate did / eat did / eaten
20. I _____ a shower after the football match.
 didn't took didn't taken didn't take

PRESENTACIONES UTILIZADAS PARA REFORZAR LOS REGULAR VERBS ANTES DEL POST TEST

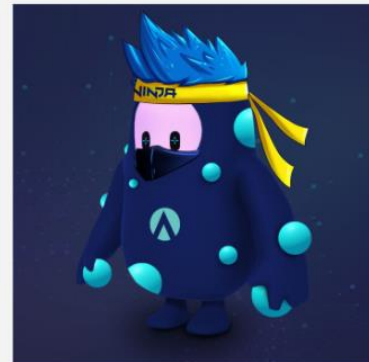


affirmative



play +

ed =



ed = played

visit

visited

listen

listened

watch

watched

phone

phoneed X

phone

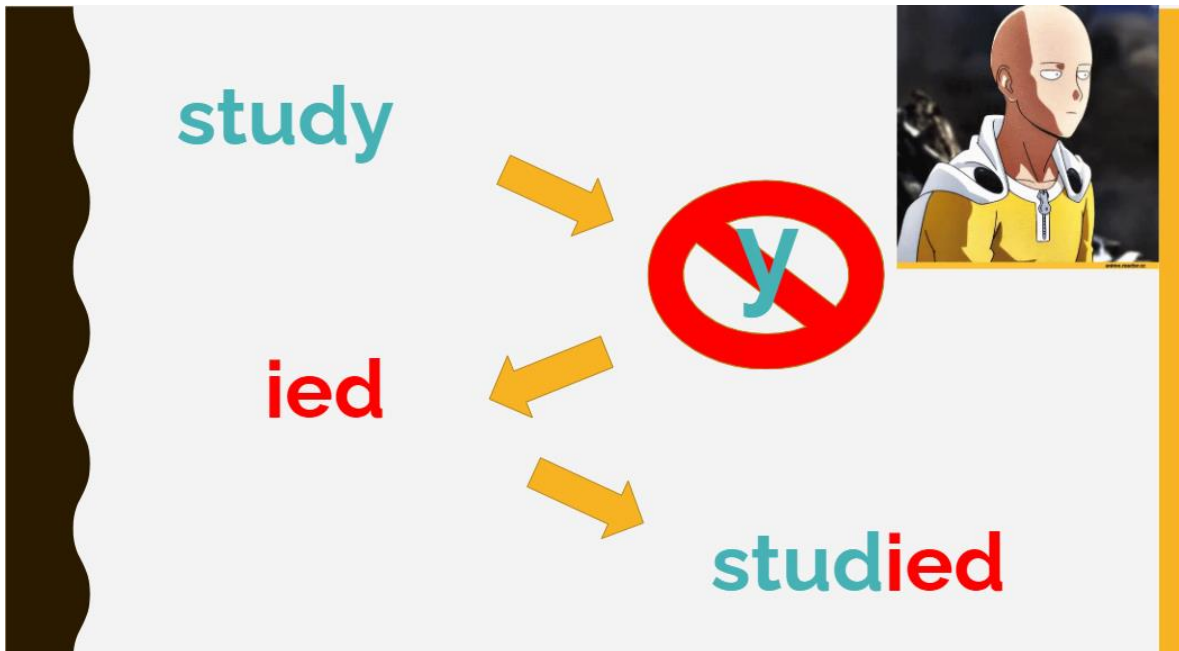
phoned



study

ied

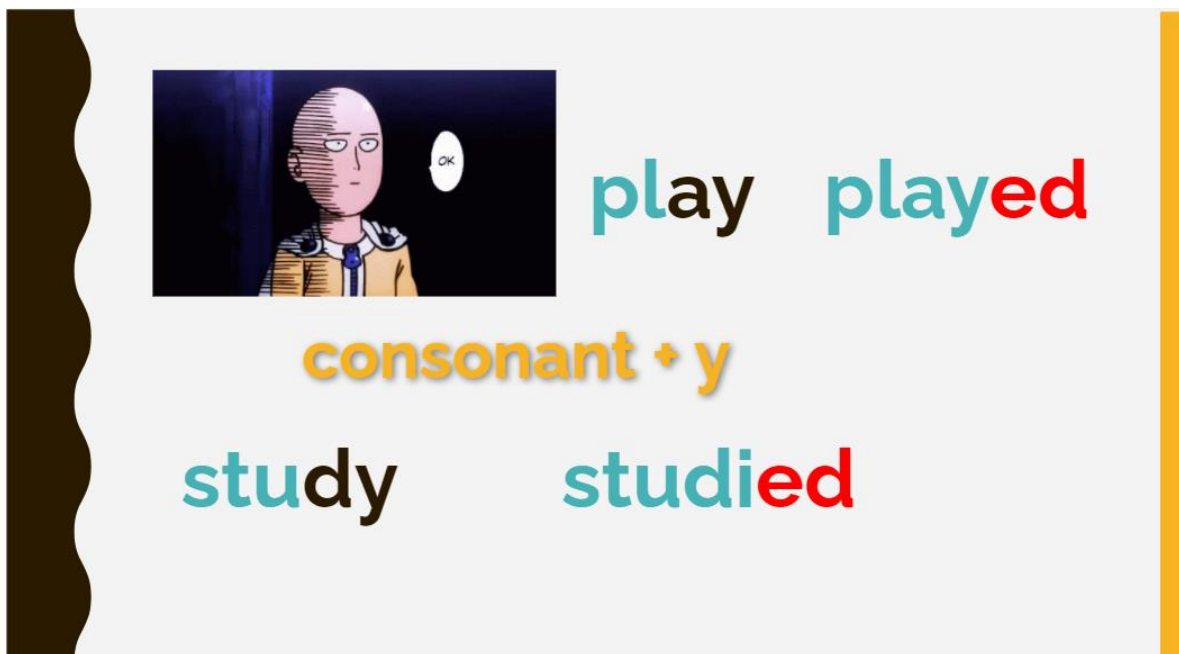
studied



play played

consonant + y

study studied



LINK: <https://view.genial.ly/5fa0cd9711fdcf0e7b511984/presentation-past-simple-regular-verbs>

PRESENTACIONES UTILIZADAS PARA REFORZAR LOS IRREGULAR VERBS ANTES DEL POST TEST



affirmative



**there are no rules for the
irregular verbs**



drink

eat

swim



Negative



negative
form



She **studied** for the test



She **didn't** study for the test





He **ate** cake



He **didn't** eat ramen

interrogative
form





Did he watch TV yesterday?



Did she watch TV yesterday?



Did he swim yesterday?



Did he swim yesterday?



What **did** they **eat** yesterday?

They **ate** burgers and pizza



Where **did** they **go** yesterday?

They **went** to the supermarket

LINK: <https://view.genial.ly/5fb309c81e7ea40d365ab035/presentation-past-simple-irregular-verbs-copia>