



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

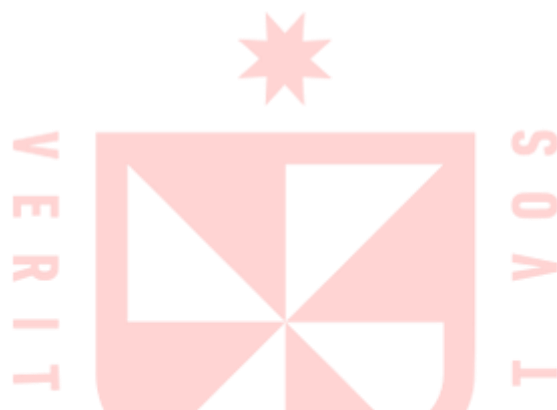
**PLATAFORMA EDPUZZLE PARA REFORZAR LA
GRAMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE INGLÉS DEL
CENTRO DE IDIOMAS DE LA UNIVERSIDAD DE PIURA**

**PRESENTADA POR
CELIA BEATRIZ CAVA GONZALEZ**

**ASESOR
EMILIO AUGUSTO ROSARIO PACAHUALA**

**TESIS
PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA EN EDUCACIÓN CON
MENCIÓN EN E-LEARNING**

**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**

**PLATAFORMA EDPUZZLE PARA REFORZAR LA GRAMÁTICA EN
LOS ESTUDIANTES DE INGLÉS DEL CENTRO DE IDIOMAS DE
LA UNIVERSIDAD DE PIURA**

**TESIS PARA OPTAR
EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN
E-LEARNING**

**PRESENTADO POR:
CELIA BEATRIZ CAVA GONZALEZ**

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

LIMA, PERÚ

2023

**PLATAFORMA EDPUZZLE PARA REFORZAR LA GRAMÁTICA EN
LOS ESTUDIANTES DE INGLÉS DEL CENTRO DE IDIOMAS DE LA
UNIVERSIDAD DE PIURA**

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO

ASESOR:

Dr. Emilio Augusto Rosario Pacahuala

PRESIDENTE DEL JURADO:

Dr. César Herminio Capillo Chávez

MIEMBROS DEL JURADO:

Dr. Edwin Barrios Valer

Mg. Wuendy Lorena Urbina Manrique

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mis padres Lucho y Gabbi ,
por su amor , apoyo incondicional y por
creer en mí.

A mi abuelita , Hilda por siempre apoyarme y
confiar en mí. A mi abuelo Lucho y a mi tío Miguel
quienes me cuidan desde el cielo.

AGRADECIMIENTOS

A Dios, a la Universidad San Martín de Porres,
y a la Escuela de Posgrado .

Mi gratitud al Dr. Emilio Rosario Pacahuala, por su
esfuerzo para asesorar y orientar el presente
trabajo académico .

INDICE

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTOS	v
INDICE.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	x
RESUMEN.....	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	8
1.1. Antecedentes de investigación	8
1.2. Bases teóricas	13
1.2.1 El conectivismo	13
1.2.2 Diferencias con el Conductismo, Cognitivismo y Constructivismo	15
1.2.3 EdPuzzle	17
1.2.4 Gramática.....	23
1.2.5 Competencias genéricas y específicas del aprendizaje del idioma inglés ...	26
1.2.6 Tiempos verbales	27
1.2.7 Tipos de oraciones	30

1.3 Definición de términos.....	36
CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES.....	38
2.1. Formulación de hipótesis principal y derivadas	38
2.1.1 Hipótesis principal.....	38
2.1.2 Hipótesis derivadas.....	38
2.2 Variables.....	39
CAPÍTULO III : METODOLOGÍA	41
3.1 Diseño metodológico.....	41
3.2 Diseño muestral	44
3.3 Técnicas de recolección de datos	46
3.4 Aspectos éticos	47
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	48
4.1 Análisis de estadística descriptiva.....	48
4.2 Variable dependiente: Gramática del idioma inglés.....	48
4.2.1 Dimensión 01. Nivel Sintáctico.....	50
4.2.2 Dimensión 02. Nivel Semántico	52
4.2.3 Dimensión 03. Nivel Pragmático	53
4.3 Análisis la plataforma EdPuzzle	54
4.4. Prueba de hipótesis.....	56
CAPÍTULO V : DISCUSIÓN	61
CONCLUSIONES.....	67
RECOMENDACIONES	70

FUENTES DE INFORMACIÓN72

ANEXOS80

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 : Tiempos verbales y variables	28
Tabla 2 : Oraciones declarativas	31
Tabla 3 : Oraciones interrogativas.....	34
Tabla 4 : Matriz de operacionalización de variables.	39
Tabla 5: Distribución de frecuencia para la variable Gramática del idioma Inglés.....	49
Tabla 6 : Tabla de frecuencias de la dimensión 01 para el nivel sintáctico.....	50
Tabla 7 : Tabla de frecuencias de la dimensión 02 para el nivel semántico.	52
Tabla 8: Tabla de frecuencias de la dimensión 03 para el nivel pragmático.....	53
Tabla 9 : Gestión de la plataforma EdPuzzle	55
Tabla 10: Ventajas de EdPuzzle en Educación.	56
Tabla 11 : Prueba de Wilcoxon para la variable Gramática del Idioma Inglés	57
Tabla 12: Resultados de la prueba de Wilcoxon para la hipótesis específica 01.	58
Tabla 13: Resultados de la prueba de Wilcoxon para la hipótesis específica 02.	59
Tabla 14: Resultados de la prueba de Wilcoxon para la hipótesis específica 03.	60

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Gráfico de barras correspondiente al grupo experimental para la variable dependiente: Gramática del Idioma Inglés	49
Figura 2 Gráfica de barras para la dimensión 01: nivel sintáctico.	51
Figura 3 Gráfica de barras para la dimensión 02 : nivel semántico.	52
Figura 4 Gráfica de barras para la dimensión 03: nivel pragmático.....	53

RESUMEN

La presente tesis, titulada “Plataforma EdPuzzle para reforzar la gramática en los estudiantes de Inglés del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura”, tuvo como objetivo Determinar en qué medida el uso de la plataforma EdPuzzle refuerza la gramática en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023. Para cumplir con dicho objetivo se realizó una investigación descriptiva con enfoque cuantitativo, de diseño experimental de nivel preexperimental y corte transversal. La muestra se determinó con 26 estudiantes que se encontraron matriculados en el curso de Intermedio II , los cuales fueron elegidos de modo no probabilístico. Los estudiantes fueron evaluados a través de un pretest o prueba de entrada y un postest o prueba de salida.

Así mismo se ejecutaron cuestionarios relacionados a la variable independiente: Plataforma EdPuzzle y a la variable dependiente: Gramática Inglesa cuya validez se estableció mediante juicio de expertos y la confiabilidad mediante la valoración de su consistencia interna, obteniendo un alfa de Cronbach del 0.959 y 0.934 respectivamente. Para el proceso de procesamiento de los datos se utilizó el software estadístico SPSS-26. Los resultados indicaron que la plataforma EdPuzzle refuerza de manera significativa la gramática del idioma Inglés y sus tres dimensiones (sintáctica , semántica y pragmática) en los estudiantes , pues se obtuvo un valor de significancia de 0.000 siendo menor al valor establecido de 0.05 .

En conclusión, se corroboró que la plataforma EdPuzzle tuvo efectos totalmente positivos en el refuerzo y aprendizaje de la gramática del Idioma Inglés en los estudiantes de nivel intermedio en cada dimensión estudiada en la investigación.

Palabras clave: EdPuzzle; gramática del idioma Inglés; semántica, sintáctica , pragmática.

ABSTRACT

This thesis, entitled "EdPuzzle Platform to reinforce grammar in English language students at the Language Center of the University of Piura", aimed to determine to what extent the use of the EdPuzzle platform reinforces grammar in intermediate level English students at the Language Center of the University of Piura. To achieve this objective, a descriptive research with a quantitative approach was carried out, using a pre-experimental design and cross-sectional study. The sample was determined with 26 students enrolled in the Intermediate II course, who were selected in a non-probabilistic way. The students were evaluated through a pre-test or entrance exam and a post-test or exit exam.

Likewise, questionnaires related to the independent variable: English grammar and the dependent variable: EdPuzzle platform were executed, whose validity was established through expert judgment and reliability through the assessment of their internal consistency, obtaining a Cronbach's alpha of 0.959 and 0.934 respectively. For the data processing process, SPSS-26 statistical software was used. The results indicated that the EdPuzzle platform significantly reinforces the grammar of the English language and its three dimensions (syntactic, semantic and pragmatic) in students, as a significance value of 0.000 was obtained, which is lower than the established value of 0.05.

In conclusion, it was corroborated that the EdPuzzle platform had completely positive effects on the reinforcement and learning of English grammar in intermediate level students in each dimension studied in the research.

Keywords: EdPuzzle; English language grammar; semantics, syntax, pragmatics.

NOMBRE DEL TRABAJO

PLATAFORMA EDPUZZLE PARA REFORZAR LA GRAMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE INGLÉS DEL CENTRO DE IDIOMAS DE

AUTOR

CELIA BEATRIZ CAVA GONZALEZ

RECUENTO DE PALABRAS

24201 Words

RECUENTO DE CARACTERES

131420 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

120 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

3.4MB

FECHA DE ENTREGA

May 15, 2023 6:06 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

May 15, 2023 6:08 PM GMT-5

● **19% de similitud general**

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

- 18% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 14% Base de datos de trabajos entregados
- 6% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossr

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado
- Fuentes excluidas manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)

DECLARACIÓN JURADA

Yo, Celia Beatriz Cava Gonzalez , estudiante del instituto para la Calidad de la Educación USMP(Virtual) de la Universidad de San Martín de Porres DECLARO BAJO JURAMENTO que todos los datos e información que acompañan a la Tesis o Trabajo de Investigación titulado “ PLATAFORMA EDPUZZLE PARA REFORZAR LA GRAMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE INGLÉS DEL CENTRO DE IDIOMAS DE LA UNIVERSIDAD DE PIURA”:

1. Son de mi autoría
2. El presente Trabajo de Investigación / Tesis no ha sido plagiado ni total,ni parcialmente.
3. El Trabajo de Investigación / Tesis no ha sido publicado ni presentado anteriormente.
4. Los resultados de la investigación son verídicos. No han sido falsificados, duplicados, copiados, ni adulterados.

De identificarse alguna de las irregularidades señaladas en la presente declaración jurada; asumo las consecuencias y las sanciones a que dieran lugar, sometiéndome a las autoridades pertinentes.

Lima ,17 de mayo de 2023



.....
Firma del Estudiante

DNI: 70310093

INTRODUCCIÓN

Las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) han venido siendo utilizadas en diferentes áreas, especialmente en la educativa, teniendo presente que estas son herramientas que permiten incentivar la motivación de los estudiantes, incrementan el dinamismo en el proceso educativo, permiten el aprendizaje autónomo y la aplicación de estrategias didácticas efectivas. Debe señalarse además que las TIC se han utilizado para la enseñanza aprendizaje de la lengua extranjera (Rodríguez, 2020). Se debe tener presente, el proceso educativo, debe estar relacionado con la actualización constante del docente, sobre todo cuando se habla del aprendizaje de otros idiomas.

Se estima que hoy en día, muchos docentes están en la búsqueda de diversas herramientas, métodos y plataformas que permitan la incorporación de los estudiantes, agregando elementos interactivos como videos para incentivar el aprendizaje. Dentro de las plataformas utilizadas se encuentra EdPuzzle, la cual permite a través de la utilización videos donde se puedan incluir instrucciones precisas, dirigida a obtener respuestas y prácticas que ayudan a fortalecer de forma correcta el desempeño de los estudiantes. También ayuda al docente a abordar un ambiente asíncrono como una herramienta efectiva para obtener los resultados deseados (Di Cesare, Kaczorowski & Hashey, 2021).

Es preciso acotar que, los docentes han entendido que se requieren nuevas estrategias para el fomento del aprendizaje permanente en los estudiantes. Es evidentemente, se puede obtener mayores beneficios en incentivar aquellos estudiantes que hasta ahora no han tenido el desarrollo académico deseado. Es decir, cuando no se utilizan las estrategias que incentivan a los estudiantes el resultado puede ser la desmotivación o desinterés. El uso de EdPuzzle permite flexibilidad, desarrollo de habilidades y destrezas individuales y aprendizaje autorregulado (Gita & Govindaraj, 2018).

En este mismo orden de ideas, debe señalarse la necesidad del docente de adaptarse al conocimiento que poseen los estudiantes respecto a la tecnología, utilizándolo como una ventaja para el aprendizaje. Entendiendo que la utilización de plataformas como EdPuzzle establece un canal comunicacional que la mayoría de los estudiantes conoce y maneja frecuentemente. En el área específica de la enseñanza del inglés, se observan grandes mejoras en docentes y estudiantes al aplicar aprendizaje interactivo (Hidayat & Dzulfigar, 2021).

En América Latina, se observan en países como Brasil y Argentina que existen grandes debilidades al momento de la enseñanza del inglés, sobre todo en el nivel intermedio y avanzado, donde se observan niveles de dominios muy bajos, lo que implica, la necesidad de buscar nuevas y mejores estrategias que permitan a los estudiantes apropiarse del idioma (Olivera & Bueno, 2021). Es necesario entonces, contar con docentes de calidad para incrementar la mejora en el dominio del inglés, se requiere de la implementación de diversas políticas y actividades dirigidas a elevar el nivel de dominio (Cronquist & Fiszbein, 2017).

En el Perú, es importante resaltar que el aprendizaje del inglés presenta ciertas limitaciones en los diferentes niveles educativos, lo cual está relacionado específicamente con la carencia de dominio en el área de la gramática y el manejo de un vocabulario poco extenso (Pacheco et al., 2020). Otro aspecto significativo a

mencionar, está relacionado con la necesidad que existe de implementar las TIC en la enseñanza del inglés, teniendo presente que es un requisito indispensable, para obtener más mejores oportunidades a nivel laboral, lo cual se convierte en una ventaja competitiva (Neira, 2022).

Parte de esta realidad se ve reflejada en el Centro de Idiomas de la Universidad de Piura, el cual cuenta con un programa de verano con clases de lunes a viernes de 2 horas y medias en un turno diurno, donde se observa que los estudiantes de estos turnos asisten a clases y algunos se limitan sólo a la explicación brindada por el docente durante la clase , lo que implica que son pocos los que repasan el material de apoyo (libro, separatas) por su propia cuenta. Teniendo presente lo anteriormente mencionado, surge el interés de implementar un programa que permita a los alumnos el fácil acceso a recursos para fortalecer y afianzar la información referente a la gramática estudiada en clases que les permita practicar de manera autorregulada y constante este idioma.

En este sentido, se aborda el tema de plataforma EdPuzzle, la cual brinda múltiples beneficios, ya que, además de ser gratuita permite realizar diversas actividades a través de un video ,el cual debe haber sido filtrado y seleccionado por el docente; así como resolver cuestionarios de preguntas múltiples, abiertas y hacer una pausa reflexiva respecto a la información brindada. Resaltando lo señalado por Gardner (2001) el aprendizaje de un segundo idioma, es totalmente diferente a formarse en cualquier otro conocimiento, debido a que implica relacionarse con la cultura del nuevo idioma, la incorporación de sonidos, estructuras gramaticales, en cierta forma es convertir ese idioma en algo propio. Debe resaltarse que la plataforma antes mencionada permite al docente establecer las actividades necesarias de tipo práctica para que el estudiante refuerce y se apropie de ese idioma.

Por tal razón la presente investigación aborda el siguiente problema principal:
¿En qué medida el uso de la plataforma EdPuzzle refuerza la gramática en los

estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura -2023?

Así mismo consideramos los siguientes problemas específicos:

¿ En qué medida el uso de la plataforma EdPuzzle refuerza el nivel sintáctico en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura -2023?

¿ En qué medida el uso de la plataforma EdPuzzle refuerza el nivel semántico en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023?

¿ En qué medida el uso de la plataforma EdPuzzle refuerza el nivel pragmático en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023?

De acuerdo con lo anterior formulamos el siguiente objetivo general:

Determinar que el uso de la plataforma EdPuzzle refuerza la gramática en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023.

Así mismo formulamos los siguientes objetivos específicos:

Determinar que el uso de la plataforma EdPuzzle refuerza el nivel sintáctico en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023.

Determinar que el uso de la plataforma EdPuzzle refuerza el nivel semántico en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023.

Determinar que el uso de la plataforma EdPuzzle refuerza el nivel pragmático en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023.

El presente estudio es de importancia debido a que desde la perspectiva teórica se centra en la revisión y elaboración de un compendio de información que permite al investigador brindar a los futuros lectores una visión General de cómo se ha venido abordando la utilización de las Tecnologías de Información e Comunicación (TIC) en el área de la enseñanza del inglés, específicamente la utilización de la plataforma EdPuzzle. De igual forma, esta investigación puede ser utilizada como referencia por otros investigadores que tengan la misma línea de estudio. Adicionalmente, se utilizan teorías referidas al conectivismo y la era digital.

Desde el área práctica, el estudio permite obtener resultados que sirven como diagnóstico para la comprensión preliminar de la situación, permitiendo al docente asumir acciones que puedan ayudar a disminuir las debilidades encontradas. También se tiene como propósito comprobar, si la utilización de la plataforma EdPuzzle refuerza los conocimientos en el área de la gramática en estudiantes de inglés. Asimismo, se busca incentivar y motivar a los estudiantes a través de esta herramienta tecnológica para el incremento de la efectividad del aprendizaje. Evidentemente, los estudiantes también adquirirán habilidades y destrezas para el manejo de la plataforma.

Desde el área social, se desarrollaron habilidades para el incremento de conocimiento en relación a la lengua inglesa, así como el desarrollo de habilidades y destrezas, por parte de docentes y estudiantes ayudándolos obtener mejoras a corto y mediano plazo.

Respecto a la viabilidad, como primer punto se tomó en cuenta los recursos financieros, en el presente caso la herramienta EdPuzzle es gratuita, por lo que no fue un problema, y las sesiones de clases se realizaron y compartieron de manera virtual.

Además , otro aspecto importante que sustenta la viabilidad de la investigación es el aspecto de los recursos humanos. En el presente estudio, se contó con un grupo de 26 alumnos de inglés de nivel intermedio dispuestos a participar en el estudio lo cual fue un factor clave.

Así mismo esta investigación no trajo ningún tipo de problema relacionado con las políticas de la institución o los factores de privacidad y ética, ya que la herramienta utilizada fue creada para fines netamente educativos y la docente controlaba la información compartida en los distintos videos seleccionados para ser trabajados por los estudiantes.

Dentro de las limitaciones más relevantes del estudio, se puede mencionar la carencia de investigaciones relacionadas al uso de la plataforma EdPuzzle en el área de la gramática del inglés. Sin embargo, se utilizaron algunos estudios relacionados directa e indirectamente con el tema, los cuales sirvieron como referentes para abordar esta temática.

Otro aspecto significativo está relacionado a la población y sus limitaciones es que a algunos estudiantes se les hizo complicado el uso de la plataforma a pesar de que se les explicó durante clase y se elaboró un PPT con las indicaciones paso a paso a seguir , para solucionar dicha limitación se tuvo mini sesiones uno a uno con cada estudiante que presentó problemas para poder explicarles acerca del uso de la herramienta de manera más personalizada , lo cual no fue difícil de realizar ya que de los 26 estudiantes sólo 3 presentaron dicho inconveniente .

Otra limitación menos significativa que pudo identificar al inicio del estudio potencial es que algunos estudiantes se encontraban poco motivados respecto a la utilización de la herramienta por lo que se les explicó y dio a conocer los beneficios que traería respecto a su aprendizaje y refuerzo de la gramática del Idioma Inglés ; una vez

entendidos los beneficios tuvieron una mejor predisposición al utilizar y desarrollar las actividades propuestas con EdPuzzle .

Por todo lo expuesto, se puede decir que la ejecución del presente trabajo fue viable, ya que los estudiantes contaban con los equipos necesarios para desarrollar las actividades, la docente se encontraba dispuesta a colaborar en dicho proyecto, y también se contaba con los instrumentos a aplicar que fueron los cuestionarios y test de gramática.

Finalmente cabe mencionar que la presente tesis está estructurada en cinco capítulos. En el capítulo I se presenta el Marco teórico; en el capítulo II, las Hipótesis y variables; en el capítulo III, la Metodología de la investigación, en el capítulo IV los Resultados y en el capítulo V la Discusión. Finalmente se presentan las conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos correspondientes.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes de investigación

Arunsirot (2020) en el estudio basado en la inclusión de la gamificación como un enfoque en el contexto de las aulas EFL, el cual tuvo como finalidad la investigación de la inclusión de la gamificación con un enfoque para las aulas que daban clase de inglés como lengua extranjera a alumnos con el propósito de optimizar los conocimientos sintácticos del idioma. La muestra estuvo conformada por 64 alumnos, de los cuales se dividió en un grupo de control y otro experimental. Tomando en cuenta las herramientas de investigación, el grupo control tomo una serie de conferencias ordinarias con la utilización de libros y materiales textuales que complementaron las clases, mientras que el grupo experimental probó la gamificación como parte del proceso de aprendizaje, asimismo, ejecutaron una serie de cuestionarios antes y luego de la inclusión de la gamificación. Los resultados indicaron que, de acuerdo con la escala media del test el grupo experimental tuvo un mayor puntaje que el grupo control. Se pudo concluir que, la utilización de la gamificación como un enfoque de inclusión tiene un resultado positivo y optimiza el conocimiento en los alumnos de forma sintáctica para el aprendizaje de inglés.

Cazar et al., (2022), en el estudio basado en los instrumentos digitales cooperativos e interactivos que optimizan las habilidades auditivas de los alumnos que estudian inglés como una lengua extranjera, la cual tuvo como propósito el determinar

las particularidades de la herramienta digital EdPuzzle y las ventajas que ofrece en el desenvolvimiento de las habilidades auditivas. La metodología de la investigación fue interpretativa, la muestra no probabilística y estuvo conformada por 60 alumnos con un nivel de inglés A2, para recaudar información se utilizaron encuestas de satisfacción. Los resultados indicaron que, gracias a la utilidad y sencillez de la herramienta EdPuzzle, los alumnos además de aumentar las buenas calificaciones también se sintieron satisfechos y motivados en las clases. Se le sugirió a los profesores que incluyan el instrumento EdPuzzle dentro de las lecciones diarias debido al resultado positivo en los alumnos.

Domínguez, C. (2022) en el estudio relacionado respecto a la utilización de instrumentos virtuales con la finalidad de optimizar las habilidades correspondientes a gramáticas del idioma inglés dentro de una institución educativa en Huamachuco, la cual tuvo como propósito el establecer qué tipo de instrumentos virtuales se pueden utilizar con el fin de optimizar todas las habilidades de los estudiantes para mejorar la gramática inglesa. La metodología de investigación fue pre experimental, cuantitativa y aplicada. La muestra estuvo conformada por 37 alumnos. Se ejecutaron cuestionarios los cuales fueron previamente valorados por expertos y tuvieron una veracidad del 0.83, para el proceso de los datos se utilizó el software estadístico SPSS-25. Los resultados indicaron qué tipo de instrumentos virtuales pueden optimizar las habilidades en gramática del inglés con una significancia asintótica del $<.001$. Las habilidades de escritura en el pretest fueron más del 65% bajas, luego en el post test aumentaron dichas habilidades en más del 75%. Actualmente las tareas gramaticales de los alumnos están completamente alejadas de los instrumentos virtuales, por lo que un buen apoyo tanto para los alumnos como para los docentes en el aprendizaje y la utilización de las herramientas digitales es incluir este tipo de herramientas para la mejora y adaptación tanto del aprendizaje de los cursos como del buen manejo de las tecnologías.

Feria (2019). En la investigación relacionada con la ejecución de los modelos pedagógicos flipped classroom para el aprendizaje y enseñanza de la gramática inglesa en alumnos de un nivel intermedio pertenecientes de la universidad católica San Pablo en Arequipa, la cual tuvo como objetivo el establecer los grados de eficacia de los modelos pedagógicos flipped classroom para optimizar el aprendizaje de la gramática inglesa. La metodología de investigación del estudio fue experimental. La muestra estuvo conformada por 22 alumnos universitarios. Dentro de las técnicas se ejecutaron encuestas mediante instrumentos valorativos antes y luego de la aplicación del modelo presentado. Se pudo concluir que, logros de aprendizaje de la gramática inglesa intermedia en los alumnos del centro de idiomas de la universidad católica San Pablo antes de aplicar el modelo pedagógico flipped classroom fueron bajos obteniendo un promedio de 4 puntos. Posteriormente la aplicación del modelo hubo una optimización total de 19 puntos, evidenciando los beneficios y eficacia del modelo pedagógico flipped classroom; se corrobora la hipótesis de la investigación con la prueba t student 0,03020 siendo inferior a 0,05.

Latifatus y Lestari (2020) en la investigación relacionada a la inclusión de EdPuzzle como un tipo de alternativa dentro del aprendizaje virtual en la época de la pandemia por covid-19, la cual tuvo como propósito el determinar la influencia positiva o negativa que hubo al implementar este tipo de herramienta como un aliado para la educacional virtual. La metodología de la investigación fue cualitativa y descriptiva, la muestra estuvo conformada por 8 alumnos pertenecientes a MT. En cuanto a las herramientas de los análisis de información se utilizaron cuestionarios y pruebas. Los resultados indicaron que, la inclusión de los grupos de WhatsApp y la herramienta EdPuzzle tuvieron una influencia positiva en el aprendizaje matemático en los alumnos pudiendo promover el interés de los mismos, sin embargo, todavía existía un porcentaje de alumnos el cual no poseía los instrumentos cómo internet o dispositivos para la utilización del plan de estudio.

Medina, B. (2020) en la investigación relacionada con el uso de instrumentos digitales como las TIC asociadas al aprendizaje del inglés como idioma extranjero en alumnos mayores utilizando un modelo educativo heutagógico y andragógico, el cual tuvo como objetivo determinar la influencia de las herramientas digitales tic en el aprendizaje con la utilización de nuevos modelos. La metodología de investigación fue mixta. La muestra estuvo conformada por 126 alumnos con edades de 50 años a más. En los instrumentos de medición de datos, para recaudar todo tipo de información se utilizaron test. Los resultados indicaron que, una conducta y capacidad tecnológica positiva en los alumnos mayores con este tipo de aprendizaje, pudiendo mejorar las habilidades autónomas y colaborativas, como también se fomentó la motivación y autopercepción del progreso.

Núñez y Medina (2020) en el estudio relacionado al aprendizaje de la gramática del inglés como una lengua extranjera vista mediante un aula invertida, el cual tuvo como objetivo determinar el tipo de enseñanza que se puede llevar a cabo de la gramática del inglés como un idioma extranjero a través de un aula invertida. La muestra estuvo conformada por un grupo experimental y otro de control, se aplicaron test de gramática antes y luego del experimento con la finalidad de medir el grado de inglés de ambos grupos estudiantiles. Los resultados indicaron que, hubo un aumento significativo en el aprendizaje conocimiento de los alumnos al momento de utilizar el aula invertida como método de adquisición para la gramática del inglés. Se puede concluir que, este tipo de metodología tuvo un efecto totalmente positivo en el desenvolvimiento del aprendizaje de los alumnos.

Ochoa, J. (2019). En el estudio basado en la utilización de Kahoot y la contribución que tiene en la optimización de las habilidades de escritura del idioma inglés en alumnos de pregrado del primer ciclo en una universidad privada ubicada en Lima, la cual tiene como propósito la examinación de los tipos de contribución que tiene la utilización de la aplicación Kahoot como una forma de optimización y las habilidades

de escritura inglesa en alumnos de una universidad privada en Lima. La metodología de la investigación fue no experimental, cuantitativo, transeccional y descriptiva. La muestra estuvo conformada por 200 estudiantes. Los resultados indicaron que, la muestra tuvo un nivel de motivación alto al momento de usar las tecnologías digitales para el aprendizaje del idioma, asimismo, el uso del aplicativo en el curso incrementó la cantidad de resultados positivos como también la mejora en la habilidad de escritura. Además, de acuerdo a las encuestas analizadas se puede evidenciar que la utilización de los aplicativos en las aulas de educación superior ayuda en la optimización de las habilidades de escritura y se debería dar un mayor enfoque en la inclusión de éstas ya que tiene un impacto positivo y desenvuelve las habilidades macro de los alumnos.

Quispe (2021). En el estudio basado en la utilización de las aulas invertidas para la optimización del aprendizaje colaborativo en alumnos que estudian inglés básico en una universidad privada de Lima, la cual tuvo como propósito principal determinar qué tipo de influencia tienen las aulas invertidas como beneficio colaborativo en alumnos. La metodología y la investigación del estudio fue cuasi experimental y aplicado. La muestra estuvo conformada por 40 alumnos, los cuales fueron separados en dos grupos, un grupo control y un grupo experimental. Dentro de las técnicas utilizadas se emplearon la recaudación de información como encuestas y en los instrumentos el cuestionario. Los resultados indicaron que, en los pre test el grupo control más del 20% obtuvieron un nivel bajo, de igual forma en el post test, pero con un porcentaje mayor al 15%. Por el lado del grupo experimental, más del 20% tuvo un nivel bajo en el pretest, más del 5% obtuvo un nivel bajo en el post test, un nivel medio con 20% y un nivel alto con 70% en cuanto al aprendizaje cooperativo. Se puede concluir que, la utilización del Google Classroom benefició significativamente en el desenvolvimiento del aprendizaje cooperativo con $p=0.05$.

Vidal, M. (2022) en la investigación relacionada con el aprendizaje de la gramática del idioma inglés en conjunto con el programa Techeducation implementado

en alumnos pertenecientes al segundo semestre de la carrera de educación, el cual tuvo como propósito establecer los efectos del programa mencionado aplicando gamificaciones y programas interactivos para sustentarlos con los principios del mismo. La metodología de la investigación fue no probabilística, pre experimental y de conveniencia, la muestra estuvo conformada por 40 alumnos los cuales respondieron una serie de preguntas en las evaluaciones correspondientes al pretest y post test. Se realizaron análisis estadísticos no paramétricos con el signo de Wilcoxon el cual arrojó una diferencia en el pretest de 6,75 y dentro del post test de 16,58, dando un equivalente de 9,83. Los resultados indicaron que, se corrobora la hipótesis general y se descartó la nula. Se pudo concluir que, el programa utilizado evidenció que hubo efectos totalmente positivos en el aprendizaje de los estudiantes de la gramática inglesa en cada dimensión estudiada en la investigación.

1.2. Bases teóricas

1.2.1 El conectivismo

El conectivismo, desde la perspectiva adoptada en esta investigación, se entiende como la integración de un conjunto de principios expuestos por las teorías del caos, las redes neuronales, la complejidad y la autoorganización, las cuales conciben el aprendizaje como un proceso originado en el interior de ambientes, bajo la existencia de una serie de elementos que cambian, los cuales están fuera de control individual.

En este orden de ideas, de acuerdo a Siemens (2006) se entiende que el aprendizaje se concibe como un conocimiento aplicable, externo o no al individuo, dirigido a generar conexión con una serie de información especializada, las cuales facilitan el conocimiento.

Cabe resaltar que esta teoría de aprendizaje desarrollada por George Siemens y Stephen Downes, se basa en las limitaciones del conductismo, el cognitivismo y el constructivismo para explicar el efecto que el uso de la tecnología ha tenido en la forma

en que aprendemos, conocemos y comunicamos (Martínez, 2014, p. 86). Dentro de este marco, el desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ha creado un entorno amigable que permite el desarrollo en la enseñanza-aprendizaje, como esta investigación con el uso de la herramienta EdPuzzle. Por eso esta parte de la investigación se enmarcó dentro de la Teoría del Conectivismo. Hace cuarenta años, el desarrollo de la información era lento y la vida útil del conocimiento podía durar décadas; sin embargo, "hoy en día este principio ha cambiado, ya que el conocimiento crece exponencialmente y, en muchos casos, la vida del conocimiento es solo unos pocos años o incluso meses" (Siemens 2004). Hoy en día, la llamada vida media del conocimiento, desde el momento en que se adquiere hasta que pierde importancia, está disminuyendo constantemente.

El conectivismo proporciona la base teórica para que los estudiantes desarrollen realmente su aprendizaje y para que los maestros cumplan su papel como guías, ya que permite compartir, discutir y reflexionar con otros. Así mismo, Siemens (2004), expone que el conectivismo es una teoría del aprendizaje para la era digital y que cuenta con los siguientes principios:

- El aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones.
- El aprendizaje es el proceso de conectar nodos o fuentes de información.
- No sólo de los humanos se aprende, el conocimiento puede residir fuera del ser humano.
- La capacidad de aumentar el conocimiento es más importante que lo que ya se sabe.
- Es necesario nutrir y mantener las conexiones para facilitar el aprendizaje continuo.
- La habilidad de ver conexiones entre los campos, ideas y conceptos es primordial.

- La información actualizada y precisa es la intención de todas las actividades del proceso conectivista.
- La toma de decisiones es, en sí misma, un proceso de aprendizaje. Escoger qué aprender y el significado de la información entrante es visto a través de la lente de una realidad cambiante. Es posible que una respuesta actual a un problema esté errada el día de mañana bajo la nueva información que se recibe.

1.2.2 Diferencias con el Conductismo, Cognitivismo y Constructivismo

El conductismo, cognitivismo y constructivismo son tres aportes teóricos que explican que el objetivo del aprendizaje, como proceso de adquisición del conocimiento, se puede lograr por medio de la experiencia y el razonamiento. Todos ellos encuentran su fundamento en el proceso a través del cual el sujeto aprende, es decir, en el cómo.

El conductismo (objetivismo), plantea que el aprendizaje no es objeto de conocimiento, pues es imposible comprender lo que existe dentro del interior de la persona. Éste emplea una serie de procedimientos experimentales con la finalidad de hacer un análisis de la conducta humana. Como modelo, se encuentra basado en el modelo estímulo – respuesta, es decir, un estímulo procedente del medio ambiente y una respuesta consecuencia de la reacción del organismo. Por lo tanto, se entiende que el conectivismo se enfoca en la interconexión entre individuos y tecnologías, mientras que el conductismo se centra en el comportamiento observable de un sujeto. Así mismo, conectivismo se preocupa por la creación de redes de conocimiento, mientras que el conductismo prioriza la relación entre estímulos y respuestas.

Por su parte Godoy (2014) menciona que el cognitivismo, fundamentado en las corrientes pragmáticas del aprendizaje, concentra su atención en el planteamiento sujeto a que la mente humana es capaz de interpretar, procesar y almacenar información, ubicarla en la memoria, siendo el aprendizaje el medio por el cual las representaciones simbólicas son consignadas en la memoria. Para esta teoría, su visión

epistemológica se encuentra en la realidad objetiva (está fuera), pero interpretada por nosotros. Por lo tanto, se entiende que el conectivismo se centra en el aprendizaje a través de redes, patrones de conexión y redes de aprendizaje, mientras que el cognitivismo se basa en los procesos mentales que se usan para procesar la información y aprender. De igual manera el conectivismo se preocupa por el uso de la tecnología para aumentar y facilitar el aprendizaje, mientras que el cognitivismo se centra en el uso de estrategias mentales para el aprendizaje.

En lo que concierne al constructivismo Godoy (2014) menciona que basado en la corriente interpretativa, plantea que el estudiantado, crea el conocimiento en la medida en que interpreta sus experiencias, mientras que el conductismo y el cognoscitivismo plantean que el conocimiento es externo al ser humano, a diferencia del constructivismo, el cual considera que el estudiante es un sujeto que construye y reconstruye su aprendizaje, acompañado del profesor o maestro. Por tanto, asume que el aprendizaje es un proceso activo, participativo, de construcción y reconstrucción de ideas, construido a nivel personal, generado socialmente, según el contexto en el cual se produzca. Por su parte el conectivismo se diferencia del Constructivismo en el enfoque de la forma en que los aprendices construyen el conocimiento. El Constructivismo se centra en los procesos cognitivos individuales que usan los estudiantes para comprender un concepto, mientras que el conectivismo toma un enfoque más amplio de la forma en que los conceptos se comprenden a través de la interacción con el entorno, la tecnología y otros aprendices.

Las limitaciones que confronta este enfoque es que concibe el aprendizaje como un proceso interno, sin considerar que cuando se trata de la tecnología se asume como un aprendizaje externo, por cuanto procesamos información y las adaptamos a las condiciones del medio ambiente.

Es así como el conectivismo aborda las limitaciones presentadas por el conductismo, el cognitivismo y el constructivismo al enfocarse en la conexión entre la información y los recursos internos y externos del estudiante. Esta teoría permite que los estudiantes se beneficien del conocimiento compartido entre pares, así como de la información disponible en línea. Esto ayuda a los estudiantes a ampliar sus horizontes.

1.2.3 EdPuzzle

EdPuzzle es una herramienta digital que fomenta la utilización de videos con el fin de mejorar el aprendizaje y optimizar la experiencia de los estudiantes con la visualización de videos o gamificaciones. Este es un programa usado con la finalidad de compartir videos que brinden a los profesores una mejor manera de optimizar el aprendizaje a través de videos online (Leann, 2019). Para López et al. (2020) esta herramienta ayudar al convertir el aprendizaje en activo, resaltando que se debe revisar el contenido antes de dar inicio la nueva clase, teniendo presente que, en el formato audiovisual, se puede profundizar más los contenidos.

Para Bazurto y García (2021) la herramienta EdPuzzle es una aplicación con una finalidad educativa, la cual permite la creación de cuestionarios para la evaluación de las diferentes actividades que se realizan como notas de audio, se basa en la metodología denominada aula invertida. También permite obtener información relacionada con las actividades que realizan los estudiantes, debido a que tiene dos tipos de cuentas, uno para docentes y otros para estudiantes, permitiendo obtener información acerca de los resultados y puntajes obtenidos por los estudiantes al desarrollar las diversas actividades propuestas.

Así mismo, Leann (2019) resalta que esta herramienta posibilita que los alumnos completen las lecciones totalmente y se pueda valorar la comprensión de los mismos. Evidenciando que los estudiantes pueden mejorar el rendimiento académico, debido a que este tipo de actividades que implica la utilización de herramientas tecnológicas

fomenta la concentración, el análisis, la identificación de las partes más importantes de los videos y la confianza al momento de elaborar las pruebas que asigna el docente.

Además, según Tibor, Jancsó y Praefort (2017), EdPuzzle es un tipo de instrumento complementario en el autoaprendizaje y el aprendizaje activo. Asimismo, este puede facilitar la percepción y análisis de los videos interactivos que se presenten, pudiendo personalizarse de acuerdo al tema de la lección y transformarlos con fines educativos.

Es importante destacar que para Pueo et al. (2017) después de seleccionar el video en diferentes fuentes de información obtenidos de la web, YouTube o de producción propia, este se puede personalizar realizando cortes para seleccionar las partes de mayor interés. También el docente puede grabar su voz en el vídeo con instrucciones referidas al contenido, haciendo que los estudiantes puedan identificar el video y transformarlo en un aprendizaje personal. Este programa, EdPuzzle, es uno de los más utilizados en la actualidad y se integra fácilmente a la actividad enseñanza aprendizaje.

En este mismo orden de ideas, Palazón (2016) menciona que esta es una plataforma digital de video totalmente interactiva, la cual posibilita la edición de videos con el fin de volverlos interactivos usando múltiples particularidades que ofrece la aplicación. Como también utiliza estos videos con el fin de optimizar el aprendizaje a través de videos por cada lección de una manera intuitiva y rápida, lo que no requiere que tengan un alto conocimiento tecnológico para ser utilizada.

1.2.3.1 Herramientas de EdPuzzle para la selección y edición de videos

Para Tibor, Jancsó y Praefort (2017), EdPuzzle presenta un menú multifuncional con herramientas utilizadas para el trabajo educacional enfocado en el aprendizaje invertido, las cuales serán detalladas a continuación:

Selección de video, siguiendo las ideas de Tibor, Jancsó y Praefort (2017), existen tres maneras de elegir los videos, la primera se basa en la selección de los videos guardados o propios en una cuenta personal o espacio propio subido a la nube; la segunda manera se basa en el uso de los videos preexistentes en la herramienta EdPuzzle, los cuales se encuentran dentro de la ventana “comunidad” y además ya vienen con preguntas , notas y respuestas predeterminadas las cuales se pueden editar y adaptar si es que así lo considera conveniente el docente .Finalmente la tercera se basa en subir videos a través de un link correspondiente a un video en YouTube el cual podrá ser editado para posteriormente añadir preguntas , notas y respuesta según lo considere el docente.

Corte o crop, teniendo presente a Palazón (2016) se puede decir que, este es un instrumento con el cual se puede utilizar o personalizar una única parte o partes de los videos que nos interesen con el fin de utilizarlos en EdPuzzle. Es así como se puede seleccionar que al alumno se le muestre solo desde el minuto uno al minuto dos y luego del minuto cuatro al minuto seis ; omitiendo partes o información poco relevante .

Notas de audio, para Palazón (2016), con esta opción se puede implementar una nota de voz lo cual facilita el entendimiento de las lecciones pudiendo volver más efectivo el aprendizaje a los estudiantes. Por ejemplo en un determinado punto del video este se pausará y se le pedirá al alumno que de clic en reproducir nota de audio para así poder escuchar lo que el docente tiene que comunicar, lo que podría ser una pequeña reflexión , un resumen , un recordatorio o información adicional acerca del contenido visualizado hasta ese momento.

Preguntas, de acuerdo con Tibor, Jancsó y Praefort (2017), este instrumento posibilita la valoración y el entendimiento de todos los contenidos vistos. Existen tres tipos de preguntas que se pueden usar para corroborar el entendimiento de los alumnos, la primera es la pregunta de opción múltiple, donde se dan una serie de opciones con la finalidad de seleccionar la respuesta o respuestas correctas a las preguntas

propuestas por el docente; el segundo tipo de pregunta es la denominada pregunta abierta , la cual permite al estudiante responder de manera escrita u oral a través de una grabación de voz y el tercer tipo la cual en sí no es una pregunta si no que se denomina nota o pausa reflexiva para que de esta manera los estudiantes puedan pensar y analizar en lo propuesto por el profesor.

1.2.3.2 Ventajas de EdPuzzle

Teniendo presente a Latifatus y Lestari (2020), se puede decir que EdPuzzle posibilita a los docentes promover un aprendizaje en sus estudiantes con mayor sencillez al momento de dar las lecciones con contenidos audiovisuales. Tiene la capacidad de extracción de videos que poseen múltiples fuentes, siendo una de ellas YouTube y otorgar una nueva forma de visualización de los contenidos a través de una plataforma sin ningún tipo de distracción o anuncios. Los docentes tienen la potestad de configurar la clase con el fin de organizar de manera sencilla los videos para sus estudiantes.

Los cuestionarios pueden estar incluidos en los videos mientras el profesor entienda cómo enlazar los contenidos que redirecciona directamente al puntaje. Un beneficio resaltante del Edpuzzle es que los estudiantes pueden ver los vídeos a través de cualquier dispositivo digital, lo cual es sumamente conveniente debido a que no todos poseen los mismos recursos. Una de las desventajas es que cada estudiante debe tener una cuenta configurada para mirar los videos online de manera individual sin embargo la herramienta cuenta con la función de modo en vivo lo que permite la visualización y realización de las actividades relacionadas a los vídeos en conjunto. Otra característica que no es del agrado de muchos es que en varias de las lecciones la plataforma les pedirá a los alumnos tener o utilizar auriculares en clase, lo cual es una clara desventaja ya que no todos lo van a tener (Latifatus y Lestari, 2020) , sin embargo no es una

limitante a gran escala ya que hoy en día se puede adquirir un par de audífonos a un bajo precio.

La utilización de EDpuzzle en los estudiantes evoluciona con características positivas como la reflexión sobre los contenidos, saber si se trazaron metas, si se volvieron activos, o si tomaron el control del aprendizaje y buscaron ayuda en el docente cuando no entendía alguna parte de las lecciones. Lo que corrobora que este tipo de aplicativos poseen un potencial en el desenvolvimiento de las habilidades de aprendizaje en alumnos con la finalidad de volver los independientes y efectivos con la utilización de las TICS en el ámbito educacional (Espeso, 2020).

1.2.3.3 Gestión de la plataforma EdPuzzle

Para Latifatus y Lestari (2020), EdPuzzle puede ser descrita como una plataforma online la cual posibilita la elaboración de cuestionarios interactivos haciendo uso de videos educativos los cuales pueden ser personalizados y adaptados de acuerdo a la necesidad y objetivos trazados. Esta herramienta brinda una interfaz con usabilidad, pudiendo crear grupos de estudio para los alumnos, como, por ejemplo, cuando los participantes acceden con un perfil de estudiante a través de un código que la misma plataforma genera; cabe recalcar que este código deberá ser enviado a todos los estudiantes para poder acceder y unirse a lo que se describirá como una “clase”. Esta plataforma tiene un constante seguimiento en la resolución de las tareas y permite monitorear cada uno de los avances de los participantes o alumnos.

Debe señalarse que la licencia de uso es completamente libre y que además cuenta con un mini editor incorporado el cual permite realizar cortes no solo al inicio al final de los videos, sino que también se pueden borrar distintos momentos del video que se encuentren en cualquier minuto. Asimismo, esto no solo puede ser usado en videos online ya que esta también permite subir videos propios. Las tareas ejecutadas dentro de la plataforma estarán permanentemente en línea y serán visualizada en todo

momento por los participantes, una limitante es que aparecerán únicamente si la persona tiene acceso a internet.

De acuerdo con Palazón (2016), en relación a la administración de la plataforma, esta brinda la posibilidad de crear grupos de clase con códigos de acceso que solamente serán asignados o enviados a la persona que creó el grupo con la finalidad de que únicamente está tenga la posibilidad de enviárselo a las personas que quiere que se unan, esto a través de datos básicos como nombre completo, nombre de usuario y la contraseña.

Otra opción de la administración del aplicativo es la corroboración de los resultados de cada uno de los estudiantes. Cuando uno de los estudiantes trabaja sobre algún video el docente puede corroborar dentro de la plataforma la forma y el desempeño con el que el alumno se desenvuelve al momento de ver el video. Así mismo, los docentes pueden verificar si el estudiante vio el video en su totalidad o parcialmente, cuánto tiempo le tomó realizar la actividad; como también qué preguntas contestaron con la finalidad de segmentar e identificar el desempeño de cada alumno para entender cuáles son las dificultades que tienen cada uno de ellos para ayudarlos en su rendimiento y aprendizaje de manera más personalizada.

Otra característica resaltante es que la herramienta permite al docente asignar un video determinado a un estudiante o estudiantes en específico, es así como el aprendizaje será más individualizado y enfocado en las necesidades de cada alumno si es que así se requiere.

Finalmente es propicio resaltar la opción de "proyecto estudiantil", la cual permitirá al docente crear un proyecto en el cual ahora los estudiantes serán quienes seleccionará o subirán un video pudiendo agregar preguntas o comentarios para su revisión. Dichos proyectos también se podrán trabajar de manera grupal promoviendo un aprendizaje colaborativo y cooperativo entre los alumnos. La finalidad de un proyecto

estudiantil es darles de cierta manera el mando a los estudiantes para que ellos decidan qué contenido compartir y qué preguntas o comentarios añadir para luego poder compartir esa información con el resto de la clase.

1.2.4 Gramática

Para Zhou (2017), la gramática puede entenderse como uno de los pilares vitales dentro del aprendizaje en cualquier idioma en conjunto con la pronunciación y el vocabulario. Según Windsor (2021), la gramática es utilizada para la interpretación y producción de textos en inglés u otro idioma, siendo así una de las particularidades trascendentales en el estudio y adquisición de un idioma. Por otro lado, puede ser entendida como un tipo de descripción o estructura compuesta por oraciones y sintagmas que constituyen el léxico. Para Alghazo y Alshraideh (2020), la gramática es un grupo de principios que fundamentan una lengua con el fin de que funcione de acuerdo a las situaciones que presenten un carácter comunicativo en la cotidianidad de las personas. De acuerdo con Manson et al. (2021), esta posee funciones sintácticas de la lengua y normativas que ayudan en la función de la lengua. Por otro lado, Liu (2021), menciona que es un componente perteneciente a las lenguas, es básicamente un procedimiento descriptivo como también normativo. La gramática puede ser fija o alterable debido al léxico de la actualidad ya que las personas lo suelen alterar constantemente.

Para Ballman et al., citado en Martínez (2019) la gramática comprende la enseñanza de la morfología de los verbos y las reglas que se usan en una estructura gramatical establecida, es decir el orden de las palabras. También es importante comprender que la gramática dependiendo del idioma no puede ser vista como un conjunto de reglas arbitrarias que conforman estructuras de tipo estratégica dentro del lenguaje. Cuando se habla de un segundo idioma, este debe ser concebido como un sistema dinámico y racional, el cual incluye tres dimensiones esenciales: la

morfosintaxis referida a la forma, la semántica asociada al significado y la pragmática donde se enfatiza el uso que se le otorga.

1.2.4.1 Nivel sintáctico

Para Diessel (2020), los niveles sintácticos son una de las principales ramas de la gramática las cuales ayudan en la identificación y análisis del orden correcto al momento de enunciar una frase u oración. Según Di Sciullo (2019), este nivel por naturaleza está totalmente regido por normas a diferencia del nivel léxico o semántico, esto se debe a que la sintaxis regula el análisis gramatical y el orden correcto de las palabras. Sintácticamente, la gramática inglesa puede referirse a la estructura de la oración, el orden de las palabras y la conjugación de los verbos. Por ejemplo, en las oraciones "John ate pizza", "John" es el sujeto, "ate" es el verbo y "pizza" es el objeto. Otra oración sería "She is reading a book", donde "She" es el sujeto, "is reading" es el verbo y "a book" es el objeto. Ambas oraciones son sintácticamente correctas porque sigue el formato estándar sujeto-verbo-objeto, es así como se puede afirmar que el nivel sintáctico se refiere a la estructura gramatical y la organización de las palabras y frases en una oración.

1.2.4.2 Nivel semántico

De acuerdo con Howes y Gibson (2021), el nivel sintáctico tiene un vínculo cercano con el nivel semántico debido a que si se llega a omitir algún tipo de signo puede ser malinterpretado un enunciado. Teniendo presente a Harpaintner et al. (2018), el nivel semántico dentro de la dimensión de la gramática es el encargado de analizar o estudiar el significado que adquiere un término dentro de un contexto en concreto. Semánticamente, la gramática inglesa puede referirse al significado de las palabras y frases. Por ejemplo, la frase "Yo comí la tarta" tiene un significado diferente al de "Yo comí toda la tarta" porque "comí toda" tiene una connotación más fuerte de consumir completamente algo. Otro ejemplo sería la oración "The cat sat on the mat" , la cual

tiene un significado diferente a "The dog sat on the mat", aunque ambas oraciones tienen la misma estructura sintáctica. Finalmente un ejemplo más complejo sería la frase "He's feeling blue", donde "blue" no se refiere al color, sino a un sentimiento de tristeza.

Según Austin (2022), la semántica también analiza los enunciados o frases dentro de situaciones comunicativas de carácter natural y cotidiano. Es por ello que este tipo de exámenes se basan en el análisis de sociolectos, dialecto e idiolecto de cualquier tipo de comunicación.

1.2.4.3 Nivel pragmático

De acuerdo con Hogeweg y Vicente (2020), el nivel pragmático puede ser entendido como una de las dimensiones que está vinculada totalmente con el vocabulario propio de cualquier persona. Según Stella et al. (2018), la dimensión pragmática analiza la utilización de palabras en situaciones determinadas, de esta forma se toma en cuenta la cantidad de términos que utiliza un alumno como también la selección de estos dentro del contexto comunicativo en el que se desenvuelven en la cotidianeidad.

Por otro lado, Gibbs y Coltsen (2020) mencionan que, la pragmática es una de las dimensiones que tiene un vínculo significativo con la semántica debido a que analizar los contextos en los cuales se eligen cierto tipo de términos y se identifica el significado por parte del emisor y receptor que se le da dentro de esa situación comunicativa. Según Scott (2017), la pragmática posee dos tipos de ejes las inferencias y las referencias, las inferencias se vinculan con la interpretación que tiene el receptor en base a alguna frase o enunciado que recibe de un discurso o diálogo; mientras que las referencias se basan en los términos que van a entender un tipo de contexto en concreto. Pragmáticamente, la gramática inglesa puede referirse al contexto en el que se usan las palabras y frases. Esto puede incluir entonación y lenguaje corporal, así como modismos y jerga. Por ejemplo, la oración "Can you pass me the salt?" tiene un significado diferente si se utiliza

en un restaurante con amigos que en una cena formal con compañeros de trabajo. Otro ejemplo sería la forma en que utilizamos diferentes niveles de formalidad en el lenguaje para hablar con amigos y con nuestros jefes en el trabajo.

En conclusión, el nivel pragmático de la gramática de la lengua inglesa es fundamental para entender cómo se utiliza el lenguaje en situaciones concretas, y cómo se construye el significado a través de inferencias y supuestos implícitos. El estudio de la pragmática tiene implicaciones importantes para la enseñanza del inglés como segunda lengua, ya que permite a los estudiantes desarrollar habilidades comunicativas más efectivas y comprender mejor el lenguaje en contextos reales.

1.2.5 Competencias genéricas y específicas del aprendizaje del idioma inglés

De acuerdo con Barbero et al. (2007), existen múltiples competencias específicas y genéricas dentro del aprendizaje del inglés como idioma extranjero, las cuales serán descritas a continuación.

- El entendimiento de discursos prolongados incluso cuando estos no estén correctamente estructurados y la relación de las palabras no se da de manera explícita. La comprensión sin mayor esfuerzo de las películas o programas televisivos.
- Entender textos redactados con palabras cotidianas o de uso habitual dentro de cualquier contexto. La comprensión de la descripción de sentimientos, hechos o deseos en cartas personales.
- Hablar con total espontaneidad y fluidez sin buscar los tipos de expresiones correctas. El uso de lenguaje flexible y eficaz para fines profesionales, académicos y sociales. La creación de opiniones e ideas de manera precisa. La vinculación de intervenciones de forma ágil con otras personas que hablan el mismo idioma.

- Ver descripciones detalladas y claras en relación a temas complejos que involucran otros. Desenvolverse correctamente expresando ideas específicas y una conclusión.
- Tener la habilidad de expresar o escribir textos estructurados y claros con percepciones extensas y puntos de vista. Tener la capacidad de escribir cartas, informes o redacciones en relación a temas complejos en los cuales se destacan elementos relevantes con un estilo propio.

1.2.6 Tiempos verbales

Tomando la idea de Jim Scrivener (2014) los tiempos verbales se refieren a las diferentes formas en que el tiempo puede ser expresado en el verbo en relación con el momento en que se habla o se escribe. En otras palabras, los tiempos verbales permiten que el hablante o escritor exprese si una acción ocurre en el presente, pasado o futuro, o si es continua o se ha completado en un momento específico. Scrivener sostiene que el estudio de los tiempos verbales es fundamental en la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés, ya que los tiempos verbales son una parte integral de la estructura gramatical del idioma. Además, los tiempos verbales permiten a los hablantes y escritores comunicar información precisa sobre el tiempo y la duración de una acción. Un ejemplo de uso de tiempos verbales en inglés sería la frase "I am studying for my exam tomorrow" (Estoy estudiando para mi examen mañana), donde "am studying" es el tiempo presente continuo que indica una acción en curso. Otro ejemplo sería la frase "She had already finished her homework before dinner" (Ella ya había terminado su tarea antes de la cena), donde "had finished" es el tiempo pasado perfecto que indica una acción completa antes de un momento específico en el pasado.

Los tiempos verbales se dividen en presente , pasado y futuro cada uno con sus propias variables, y son una parte esencial de la gramática inglesa ; cabe resaltar que el futuro en inglés se puede expresar de diferentes formas, como con el uso de "will" o

"going to". Entender la estructura básica de los tiempos verbales y cómo se usan ayudará a los estudiantes a mejorar su uso del idioma.

A continuación se puede observar un cuadro con los tiempos verbales, su variaciones, funciones (usos) y ejemplos.

Tabla 1 :

Tiempos verbales y variables.

PRESENTE		
Variaciones	Usos	Ejemplos
Simple	<ul style="list-style-type: none"> • Hábitos y rutinas. • Opiniones . • Situaciones permanente. • Hechos y verdades generales • Sentimientos. • Horarios y programas (normalmente para expresar futuro) 	<ul style="list-style-type: none"> • I usually wake up at 7 o'clock. • The teacher thinks Luis is a wonderful student. • Julia lives in London. • The Earth goes around the Sun. • I love riding my bike late at night. • The bus leaves at 5 p.m. • She doesn't often go to the cinema with her friends.
Continuo	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones que están ocurriendo en el momento que se habla (en este momento) • Acciones que están en Desarrollo alrededor del momento presente. • Futuro inmediato cuando está relacionado a planes. • Acciones repetidas que son molestas y monótonas . 	<ul style="list-style-type: none"> • What are you watching on TV? • Maria is studying hard for her final quiz. • I'm not visiting my parents this weekend. • My brother is always laughing at me!
Perfecto	<ul style="list-style-type: none"> • Para expresar una acción que comenzó en el pasado y de alguna manera está relacionada con el presente , ya que termina o continúa en un punto en el presente. • Con expresiones tales como: yet, always, never, ever, just, already. Cuando no se 	<ul style="list-style-type: none"> • I have been here for three hours' • The company has sold more than a million laptops since 2000. • My sister hasn't come yet. • I have not seen you for a year.

	menciona el momento exacto en el cual ocurrió la acción.	<ul style="list-style-type: none"> I have just got home.
Perfecto continuo	<ul style="list-style-type: none"> Para hablar de una acción que comenzó en el pasado y que continúa en el presente , enfocándonos en su duración 	<ul style="list-style-type: none"> I have been waiting for the plane for two hours. I have been studying for 5 hours.
PASADO		
Simple	<ul style="list-style-type: none"> Acciones que terminaron en un momento específico y definido en el pasado. Acciones habituales en el pasado. Narraciones de historias en pasado, con hechos conectados en una secuencia de tiempo . Cuando hay dos acciones simultáneas, una de ellas suele ser más corta , la cual interrumpe a otra acción más larga . El pasado simple se suele usar en la acción más corta. 	<ul style="list-style-type: none"> I went to London last summer. He stopped eating chocolates 2 months ago. I fell down and someone helped me. The light went out (short action) while we were watching TV (long action)
Continuo	<ul style="list-style-type: none"> Acciones en progreso (en realización) en un momento pasado. Acciones largas e inacabadas Queja y monotonía en el pasado. 	<ul style="list-style-type: none"> At 5:00pm last Monday, we were running in the park. Yesterday I was playing video games all day. Frank was always telling what to do when I was a kid.
Perfecto	<ul style="list-style-type: none"> Para expresar una acción que ocurre antes de otra acción en el pasado. En la mayoría de casos se combinará con el pasado simple. 	<ul style="list-style-type: none"> I had finished my homework (1st action) before I went to bed (2nd action)
Perfecto continuo	<ul style="list-style-type: none"> Para expresar la duración de una acción continua 	<ul style="list-style-type: none"> We had been waiting for hours when the plane finally arrived.

	comenzada antes de otra acción en el pasado.	
FUTURO		
Simple	<ul style="list-style-type: none"> • Predicciones futuras • Promesas • Decisiones espontáneas 	<ul style="list-style-type: none"> • The concert will start at 8 PM. • I promise I will come to your party. • Oh no! I forgot my keys. I will call a locksmith.
Continuo	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones que estarán en proceso • Interrupciones en el futuro cercano 	<ul style="list-style-type: none"> • This time tomorrow, I will be flying to Paris. • At 3 PM tomorrow, I will be taking a nap.
Perfecto	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones completadas en un punto específico en el futuro • Suposiciones sobre algo que habrá ocurrido en el futuro 	<ul style="list-style-type: none"> • By next year, I will have graduated from college. • I will have been studying English for ten years by the end of this month.
Perfecto continuo	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones que han estado en proceso durante un período de tiempo y continuarán hasta un punto específico en el futuro 	<ul style="list-style-type: none"> • By the time I see you, I will have been working on this project for six months.

1.2.7 Tipos de oraciones

Teniendo en cuenta las ideas mencionadas por Verspoor y Sauter (2000) en este estudio se tomarán en cuenta cuatro tipos de oraciones de acuerdo a su estructura y funciones comunicativas; las cuales son: las oraciones declarativas, interrogativas, imperativas y exclamativas.

1.2.7.1 Oraciones declarativas

Son consideradas las oraciones más comunes y usadas en el Idioma Inglés, y están divididas en dos categorías: positivas y negativas. Así mismo Verspoor y Sauter (2000) mencionan que una oración declarativa se da información acerca de una situación o evento; es así como podemos notar que la función principal de estas

oraciones es decirnos algo, cabe añadir que estas oraciones normalmente terminan con un punto final.

De acuerdo a Aarts (2011). La estructura básica de una oración declarativa está compuesta de la siguiente manera:

Subject + Predicate + ((Complement(s) – (Adjunt(s))

Cabe resaltar que se menciona también que las dos últimas funciones las cuales se encuentran en paréntesis son consideradas como opcionales.

Así mismo podemos adaptar estas ideas a los tiempos verbales ya mencionados para definir su estructura gramatical en oraciones declarativas positivas y negativas.

Tabla 2 :

Oraciones declarativas.

Oraciones declarativas		
PRESENTE		
	ORACIONES POSITIVAS	ORACIONES NEGATIVAS
Simple	Sujeto + verbo + complemento. (El verbo irá con terminación -s, -es , -ies si el sujeto es una tercera persona en singular)	Sujeto + (do, does) + not + verbo + complemento.
Continuo	Sujeto + (am, is, are) + verbo (terminación -ing) + complemento.	Sujeto + (am, is, are) + not + verbo (terminación -ing) + complemento.
Perfecto	Sujeto + (have, has) + verbo (en pasado participio) + complemento.	Sujeto + (have, has) + not + verbo (en pasado participio) + complemento.
Perfecto continuo	Sujeto + (have, has) + been + verbo (terminación -ing) + complemento.	Sujeto + (have, has) + not + been + verbo (terminación -ing) + complemento.

PASADO		
	ORACIONES POSITIVAS	ORACIONES NEGATIVAS
Simple	Sujeto + verbo (en pasado) + complemento. En pasado hay dos tipos de verbos, los regulares cuya terminación es "ed" y los irregulares cuya forma cambia por completo , esto sólo se usa en oraciones afirmativas.	Sujeto + did + not + verbo + complemento.
Continuo	Sujeto + (was, were) + verbo (terminación -ing) + complemento.	Sujeto + (was, were) + not + verbo (terminación -ing) + complemento.
Perfecto	Sujeto + had) + verbo (en pasado participio) + complemento.	Sujeto + had + not + verbo (en pasado participio) + complemento.
Perfecto continuo	Sujeto + had + been + verbo (terminación -ing) + complemento.	Sujeto + had + not + been + verbo (terminación -ing) + complemento.
FUTURO "WILL"		
	ORACIONES POSITIVAS	ORACIONES NEGATIVAS
Simple	Sujeto + will + verbo en la forma base.	Sujeto + will + not + verbo en la forma base.
Continuo	Sujeto + will + be + verbo -ing	Sujeto + will + not + be + verbo -ing
Perfecto	Sujeto + will + have + verbo en participio pasado	Sujeto + will + not + have + verbo en participio pasado
Perfecto continuo	Sujeto + will + be + verbo en participio presente	Sujeto + will + not + be + verbo en participio presente

1.2.7.2 Oraciones interrogativas

Las oraciones interrogativas, tal como su nombre lo indica nos permiten hacer preguntas pues su objetivo principal es obtener información y terminan con un signo de interrogación. Siguiendo las ideas de acuerdo a Aarts (2011) las oraciones interrogativas se pueden clasificar en interrogativas abiertas y cerradas. Se menciona que las oraciones interrogativas abiertas son aquellas cuya respuesta puede variar y contener distintos tipos de ideas; por ejemplo: *Where do you live? I live in Piura*, aquí la respuesta es un lugar, o en la pregunta *When is your birthday? My birthday is in November*, la respuesta es una fecha. Por otro lado tenemos las oraciones interrogativas cerradas; cuyas respuestas son un sí o un no; por ejemplo: *Do you live in Piura? Yes, I do*, la respuesta es un “sí” y en la pregunta: *Is your birthday in May? No, it isn't* ; la respuesta es un “no” . Así mismo Aarts (2011) menciona un tercer tipo de oraciones interrogativas cerradas llamadas “interrogativas alternativas” pues sólo se puede elegir una de la opciones preguntadas; por ejemplo: *Do you want to go to the movies or to the park?* , la respuesta podría ser “to the movies” o “to the park” , estando limitada sólo a una de las opciones .

Respecto a la estructura de este tipo de oraciones y tomando como referencia las ideas de Aarts (2011), sería la siguiente:

Oraciones interrogativas cerradas: Auxiliary + subject + verb...

Oraciones interrogativas abiertas: *wh-word* + auxiliary + subject + verb...

En esta categoría de oraciones también podemos adaptar las ideas mencionadas a los tiempos verbales que utilizaremos en este estudio para definir su estructura gramatical en oraciones interrogativas.

Tabla 3 :

Oraciones interrogativas.

Oraciones interrogativas		
PRESENTE		
	Oraciones interrogativas cerradas.	Oraciones interrogativas abiertas.
Simple	(do o does) + sujeto + verbo + complemento?	Wh word + (do o does) + sujeto + verbo + complemento?
Continuo	(am, is, are) + sujeto + verbo (terminación -ing) + complemento?	Wh word + (am, is, are) + sujeto + verbo (terminación -ing) + complemento?
Perfecto	(have, has) + sujeto + verbo (en pasado participio) + complemento?	Wh word + (have, has) + sujeto + verbo (en pasado participio) + complemento?
Perfecto continuo	(have, has) + sujeto + been + verbo (terminación -ing) + complemento?	Wh word + (have, has) + sujeto + been + verbo (terminación -ing) + complemento?
PASADO		
	Oraciones interrogativas cerradas.	Oraciones interrogativas abiertas.
Simple	Did + sujeto + verbo + complemento?	Wh word + did + sujeto + verbo + complemento?
Continuo	(was, were) + sujeto + verbo (terminación -ing) + complemento?	Wh word + (was, were) + sujeto + verbo (terminación -ing) + complemento?
Perfecto	Had + sujeto + verbo (en pasado participio) + complemento?	Wh word + had + sujeto + verbo (en pasado participio) + complemento?

Perfecto continuo	Had + sujeto + been + verbo (terminación -ing) + complemento?	Wh word + had + sujeto + been + verbo (terminación -ing) + complemento?
FUTURO "WILL"		
	Oraciones interrogativas cerradas.	Oraciones interrogativas abiertas.
Simple	Will + sujeto + verbo en la base form	Wh- + will + sujeto + verbo en la base form + ?
Continuo	Will + sujeto + be + verbo en gerundio	Wh- + will + sujeto + be + verbo en gerundio + ?
Perfecto	Will + sujeto + have + participio pasado del verbo	Wh- + will + sujeto + have + participio pasado del verbo + ?
Perfecto continuo	Will + sujeto + have been + verbo en gerundio ?	Wh- + will + sujeto + have been + verbo en gerundio + ?

1.2.7.3 Oraciones Imperativas

Las oraciones imperativas se usan para dar una orden, instrucciones, exhortar a alguien a hacer algo; y terminan con un punto o un signo de exclamación (!). En este tipo de oraciones no hay sujeto, pues se sobreentiende que el sujeto siempre será "You" que en español vendría a ser tú o ustedes. Además, Aarts (2011) menciona que este tipo de oraciones se usan comúnmente con verbos dinámicos, aquellos verbos que indican acciones, movimientos, procesos o cambios.

Así mismo estas oraciones imperativas pueden ser divididas en positivas y negativas, cabe resaltar que para formar el negativo se utiliza: do not (don't) .

Ejemplos:

Oraciones imperativas	
Positivas	Negativas
Close the window!	Don't close the window!
Come back tomorrow!	Don't come back tomorrow!

1.2.7.4 Oraciones exclamativas

Este tipo de oraciones se utilizan para expresar emociones fuertes o de sorpresa a través de una exclamación y siempre terminan con un signo de exclamación (!).

Siguiendo la línea de ideas de Aarts (2011), la estructura para este tipo de oraciones será:

- *What* (+ adjective) + noun + subject + verb
- *How* (+ adjective/adverb) + subject + verb

Ejemplos:

- What a liar she is!
- What an exciting concert it was!
- How she lied!
- How exciting the movie was!

1.3 Definición de términos

Aula invertida: Este es un tipo de modelo que suele invertir los roles en el proceso de aprendizaje y enseñanza. En este se deja de lado la clase en la cual el profesor ofrece las lecciones de manera tradicional y se sustituye por materiales multimedia que sean de agrado para los estudiantes para captar su atención y que puedan aprender dentro y fuera del aula (Martínez, 2019).

Conectivismo: es una teoría de aprendizaje centrada en la conexión, que reafirma la idea de que el conocimiento se construye a partir de la interacción entre personas y dispositivos conectados. Esta teoría se remonta a 2006, cuando Stephen Downes y George Siemens propusieron una "nueva arquitectura para el conocimiento". El conectivismo se ha convertido en una herramienta útil para entender cómo las personas y las organizaciones se benefician de la conectividad de recursos de aprendizaje, redes, datos y tecnologías.

EDpuzzle: Es un instrumento que posibilita la realización de videos interactivos con un direccionamiento hacia las necesidades de los alumnos, en estos los estudiantes deben responder mostrando un mayor interés en las actividades presentadas a través del aplicativo (Cazar et al., 2022).

Gramática: Es entendida como una visión reglamentaria de la lingüística que posee sus propias estructuras, vínculos y principios (Galvis, 2011).

Herramientas tecnológicas: La utilización de las nuevas tecnologías de la comunicación actualmente son muy comunes en el área educativa debido a que al mezclar los recursos digitales se crea esta nueva herramienta que ayuda con la motivación del aprendizaje y la creatividad de los estudiantes como también la de los docentes (Freddy's Simanca, 2017).

Modelo pedagógico de clase invertida: Se considera una práctica pedagógica que ayuda en una sistematización metodológica de la estructura actual de enseñanza, esto se trata de proporcionar a los estudiantes previo a la clase una serie de materiales digitales y audiovisuales en un aula virtual (Martínez, 2019).

CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.1. Formulación de hipótesis principal y derivadas

2.1.1 Hipótesis principal

El uso de la plataforma EDpuzzle refuerza significativamente la gramática en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023

2.1.2 Hipótesis derivadas

El uso de la plataforma EDpuzzle refuerza significativamente el nivel sintáctico en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023.

El uso de la plataforma EDpuzzle refuerza significativamente el nivel semántico en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023.

El uso de plataforma EDpuzzle refuerza significativamente el nivel pragmático el estudiante de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023.

2.2 Variables

Variable independiente: Plataforma EdPuzzle.

Variable dependiente: Gramática del idioma inglés.

Tabla 4

Matriz de operacionalización de variables.

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Variable Independiente: Plataforma Edpuzzle	Es un instrumento que posibilita la realización de videos interactivos con un direccionamiento hacia las necesidades de los alumnos, en esto los estudiantes deben responder mostrando un mayor interés en las actividades presentadas a través del aplicativo (Cazar et al., 2022).	La plataforma Edpuzzle se medirá de acuerdo con las herramientas y la gestión de la plataforma.	Gestión de la plataforma Edpuzzle	<ol style="list-style-type: none"> 1. Puedo acceder a mi cuenta de EdPuzzle con facilidad. 2. Considero que es fácil ingresar el código de acceso al momento de crear mi cuenta en EdPuzzle. 3. Puedo acceder a EdPuzzle desde cualquier dispositivo con conexión a internet. 4. El entorno EdPuzzle es agradable y entretenido. 5. El diseño que presenta EdPuzzle me permite desarrollar mis tareas con efectividad. 6. Me siento satisfecho(a) ya que no he presentado inconvenientes con la herramienta.
			Ventajas de Edpuzzle en educación	<ol style="list-style-type: none"> 7. El aprendizaje a través de EdPuzzle refuerza mi conocimiento de la gramática del Idioma Inglés. 8. Considero ventajoso el hecho de repasar la gramática del idioma inglés a través de Edpuzzle. 9. Me siento conforme con la duración de los videos en EdPuzzle. 10. Me siento conforme con las preguntas de repaso presentadas en EdPuzzle. 11. Las preguntas presentadas en EdPuzzle refuerzan mi aprendizaje de la gramática del idioma Inglés.

				<p>12. Obtengo una retroalimentación inmediata al final las actividades de repaso en EdPuzzle.</p> <p>13. La retroalimentación obtenida me permite reforzar el aprendizaje de la gramática del idioma inglés.</p> <p>14. Cumpló con mis actividades en EdPuzzle a tiempo.</p>
Variable dependiente: Gramática del inglés.	Puede entenderse como uno de los pilares vitales dentro del aprendizaje en cualquier idioma en conjunto con la pronunciación y el vocabulario (Zhou, 2017).	La gramática del inglés se medirá en función del nivel se sintáctico, semántico y pragmático.	Nivel sintáctico	<p>1. Reconozco y conjugo de manera correcta los verbos en pasado simple y pasado participio.</p> <p>2. Utilizo correctamente tiempos verbales y estructuras gramaticales en pasado perfecto, pasado perfecto continuo y pasado simple.</p> <p>3. Estructuro correctamente oraciones declarativas positivas y negativas en voz pasiva.</p> <p>4. Ordeno de forma correcta las palabras en oraciones interrogativas.</p>
			Nivel semántico	<p>5. Puedo utilizar tiempos verbales y estructuras gramaticales para expresar una misma idea en dos oraciones.</p> <p>6. Reconozco el significado de distintos verbos frasales (phrasal verbs) para identificar el sentido de la oración.</p> <p>7. Reconozco el significado que una oración quiere expresar de acuerdo al tiempo verbal utilizado y el contexto dado.</p>
			Nivel pragmático	<p>8. Se me es fácil determinar el tiempo verbal y estructura gramatical a utilizar en diálogos de acuerdo al contexto.</p> <p>9. Reconozco el registro lingüístico (formal e informal) de estructuras gramaticales y tiempos verbales en distintos diálogos.</p> <p>10. Puedo seleccionar una respuesta apropiada utilizando una estructura gramatical adecuada de acuerdo al escenario dado.</p>

CAPÍTULO III : METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico

3.1.1. Diseño de Investigación

El presente trabajo de investigación tiene un diseño experimental de nivel preexperimental de corte transversal; puesto que sólo se contó con 26 estudiantes del nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura los cuales formaron parte del grupo control.

Para el desarrollo de la investigación se dispusieron de 6 sesiones en las cuales se desarrollaron las distintas actividades propuestas. Asimismo, se contó con el apoyo de los directivos y la participación de los estudiantes de la institución.

Arias (2012) comenta que un modelo básico preexperimental se implementa a través del diseño de un post test y un pre test con un solo grupo; por lo tanto el esquema aplicado para el diseño referido es el siguiente:

	PRE TEST	VARIABLE INDEPENDIENTE	POST TEST
GE	O1	X	O2

En donde:

GE	Grupo Experimental aplicando EdPuzzle
X	Herramienta EdPuzzle
O1	Pre test para el GE
O2	Post test para el GE

Como se puede apreciar se aplicó un pre test y un post test al grupo seleccionado, en este caso lo representan los alumnos del turno diurno de nivel intermedio.

3.1.2. Enfoque Cuantitativo

La presente investigación posee un enfoque cuantitativo debido a que tiene como objetivo dar respuesta a las preguntas planteadas y probar las hipótesis sobre las características de la población implicada en el estudio. Hernández, Fernández y Baptista (2010, p4) afirman que este enfoque “es secuencial y probatorio. Cada etapa precede a la siguiente y no podemos “brincar o eludir” pasos, el orden es riguroso, aunque, desde luego, podemos redefinir alguna fase. Parte de una idea, que va acotándose y, una vez delimitada, se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva teórica. De las preguntas se establecen hipótesis y determinan variables; se desarrolla un plan para probarlas (diseño); se miden las variables en un determinado contexto; se analizan las mediciones obtenidas (con frecuencia utilizando métodos estadísticos), y se establece una serie de conclusiones respecto de la(s) hipótesis”.

Para la presente investigación se utilizó este enfoque pues se recolectaron datos teniendo en cuenta la medición numérica y el análisis estadístico para probar la hipótesis. Para la recolección de dichos datos se realizó un trabajo de campo con el propósito de poder elaborar una base de datos con la información obtenida y así poder

realizar el procesamiento estadístico de los datos con el fin de obtener un conjunto de pruebas estadísticas que ayudaron a evaluar los cambios que se dieron con respecto a la comprobación de hipótesis y la solución a los problemas de la presente investigación.

De acuerdo con su naturaleza, esta investigación se considera de tipo aplicada de acuerdo a Hernández et al. (2014) , la investigación aplicada busca solucionar problemas específicos y generar conocimiento que pueda ser utilizado en la práctica . Es así como dicho enfoque se alinea con el objetivo del presente trabajo, que es abordar un problema específico (la mejora de la gramática del idioma inglés en alumnos de nivel intermedio) y proporcionar resultados prácticos que puedan ser empleados en un contexto real.

En lo que respecta al nivel de la presente investigación se puede afirmar que corresponde al nivel descriptivo , como lo explican Hernández et al. (2014) la investigación descriptiva se enfoca en describir y medir fenómenos, situaciones o características de una población o muestra específica. En ese contexto, el presente trabajo se centró en determinar en qué medida el uso de la plataforma EdPuzzle refuerza diferentes aspectos de la gramática en los estudiantes de inglés de nivel intermedio. Asimismo, uno de los objetivos principales fue medir y describir el impacto del uso de EdPuzzle en la mejora de la gramática del idioma inglés, lo cual se alinea con la perspectiva del autor mencionado. En este caso, se cuenta con una muestra específica de alumnos de inglés de nivel intermedio.

Además, la investigación se llevó a cabo en un tiempo (año 2023) y lugar específico (Piura), lo cual es una característica propia de la investigación descriptiva según Hernández et al. (2014), quienes indican que este tipo de investigación busca proporcionar una descripción precisa y detallada de los fenómenos estudiados, considerando aspectos temporales y espaciales.

El método utilizado en el presente estudio es el método deductivo, el cual se fundamenta en las ideas de Hernández et al. (2014), quienes afirman que en el método deductivo se parte de teorías, leyes o principios generales para formular hipótesis específicas y luego recolectar datos empíricos que permitan confirmar o refutar dichas hipótesis. En el caso de esta investigación, se estableció una base teórica sólida sobre los fundamentos pedagógicos y teóricos relacionados con el aprendizaje de la gramática en el idioma inglés y el uso de herramientas tecnológicas, como la plataforma EdPuzzle.

Con base en esta sólida base teórica, se formularon hipótesis específicas que se relacionan directamente con el impacto del uso de la plataforma EdPuzzle en el refuerzo de la gramática en los estudiantes de nivel intermedio. Estas hipótesis se basan en las teorías y principios generales previamente establecidos, lo que permite generar predicciones sobre los resultados esperados en la investigación.

3.2 Diseño muestral

3.1.3. Población

La población de estudio está constituida por 26 estudiantes del nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura tomando en cuenta que “La población puede ser definida como el total de las unidades de estudio, que contienen las características requeridas, para ser consideradas como tales” (Ñaupas et al, 2018, p. 334). Estos alumnos fueron considerados pues presentan las características apropiadas para el desarrollo de esta investigación

ALUMNOS DE NIVEL INTERMEDIO	
HORARIO	N° DE ALUMNOS
Lunes a viernes: 7:00 – 9:30AM	26

3.2.2. Muestra

El diseño muestral utilizado en esta investigación fue no probabilístico, específicamente un muestreo por conveniencia. Según Hernández et al. (2014), en este tipo de muestreo la selección de la muestra no es aleatoria y no todos los elementos de la población tienen la misma probabilidad de ser seleccionados. En este caso, se consideraron todos los alumnos del nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura de turno diurno, un total de 26 estudiantes, quienes cumplían con los criterios establecidos, sin utilizar un método de selección aleatoria. Cabe destacar que el número de la población fue igual al número de la muestra, ya que los 26 alumnos del nivel intermedio cumplían con las características necesarias para participar del estudio.

3.2.3. Criterios de inclusión

- Estudiantes que se encuentren presentes la fecha de la aplicación de los instrumentos.
- Estudiantes que cuya edad se entre 18 y 27 años de edad.
- Estar matriculados en el curso del nivel Intermedio.
- Estudiantes que estén de acuerdo con el consentimiento informado para participar de manera voluntaria.

3.2.4. Criterios de exclusión

- Estudiantes cuyo nivel de inglés es avanzado.
- Estudiantes que hayan participado en estudios similares previamente y que puedan tener un sesgo en su respuesta debido a su experiencia previa.
- Estudiantes que hayan repetido el nivel y estén llevando el curso por segunda vez.
- Estudiantes que hayan vivido en un país de habla inglesa durante más de 6 meses en los últimos 2 años.

3.3 Técnicas de recolección de datos

3.1.4. Descripción de los instrumentos

Para la variable dependiente *Gramática del idioma inglés*, se ha utilizado la técnica de la evaluación, por ello, se ha preparado un instrumento de evaluación, el cual es una prueba de conocimientos para medir el grado de aprendizaje de la gramática que consistió en un examen dividido en diez preguntas , de las cuales las cuatro primeras evalúan el nivel sintáctico , las tres siguientes el nivel semántico y las tres últimas el nivel pragmático . El examen evaluó las tres dimensiones sobre 20 puntos, permitiendo así medir la variable dependiente a través de dos evaluaciones: Pre test y Post test.

Además, se empleó un cuestionario con escala Likert que abordaba preguntas relacionadas a la variable dependiente (Gramática Inglesa) con el propósito de evaluar la percepción de los estudiantes. Este cuestionario se administró tanto antes como después de la utilización de la herramienta, en conjunto con los pre y post tests.

Adicionalmente, se llevó a cabo la aplicación de un cuestionario con escala Likert relacionado a la variable independiente (Plataforma EdPuzzle). Este cuestionario se administró posteriormente al post test, una vez que los estudiantes habían utilizado la herramienta EdPuzzle. Su propósito era medir la percepción y satisfacción de los participantes con respecto al uso de dicha herramienta digital mencionada.

3.3.2. Validez y confiabilidad de los instrumentos

En relación a la validación de los instrumentos utilizados en la presente investigación, es importante destacar que los cuestionarios tipo Likert empleados para evaluar la percepción de los alumnos sobre la variable gramática así como también de la herramienta EdPuzzle fueron validados por tres docentes expertos en Educación con amplia experiencia en la enseñanza del idioma Inglés. Estos expertos evaluaron y

aprobaron los cuestionarios, garantizando así su calidad y pertinencia en el contexto de la investigación.

Así mismo para medir la confiabilidad de los cuestionarios ya mencionados y determinar si eran reproducibles, se optó por realizar una prueba piloto aplicada a una muestra de 10 alumnos que, presentaban características similares al público objetivo de la presente investigación. Para ello, se aplicó la prueba estadística "alfa de Cronbach", la cual es ampliamente utilizada para medir la consistencia interna de los ítems de un cuestionario. Es importante destacar que un valor mayor a 0.700 se considera favorable en términos de confiabilidad.

Los resultados obtenidos de la prueba de confiabilidad fueron altamente satisfactorios, ya que se obtuvo un valor de 0.934 para la variable Gramática y 0.959 para la variable EdPuzzle, este valor indica una alta consistencia y confiabilidad .

3.4 Aspectos éticos

Para el desarrollo de este estudio, se ha coordinado con la directora académica del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura, con el fin de obtener los permisos y aprobaciones necesarias para aplicar los instrumentos diseñados a los estudiantes que forman la muestra.

En este informe de investigación se hace mención a todos los autores consultados, realizando una lista de las obras de las cuales se extrajeron citas directas o indirectas, tomando en cuenta el código de ética APA, eliminando de esta manera cualquier intención de plagio o copia durante la búsqueda y análisis de la información.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1 Análisis de estadística descriptiva.

En el presente trabajo denominado Plataforma EdPuzzle para reforzar la gramática en los estudiantes de inglés del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura. Los resultados que se muestran organizados en tablas y gráficos según corresponda, son análisis procesados en software SPSS versión 26 con una muestra de 26 estudiantes de inglés de nivel intermedio .

4.2 Variable dependiente: Gramática del idioma inglés.

Tabla de frecuencia absoluta y tabla de porcentaje de la variable Gramática del Idioma Inglés dividida en cuatro niveles: inicio, en proceso, logrado y destacado , con la finalidad de analizar y comparar los resultados obtenidos por los alumnos que forman parte del grupo experimental en el pretest y postest.

Tabla 5:

Distribución de frecuencia para la variable Gramática del idioma Inglés.

<i>Gramática del Idioma</i> <i>Inglés</i>	<i>PRETEST</i>	<i>POSTEST</i>	
	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	7.7	0	0.0
En proceso	15.4	2	7.7
Logrado	65.4	8	30.8
Destacado	11.5	16	61.5
Total	100.0	26	100.0

Resultados obtenidos en SPSS

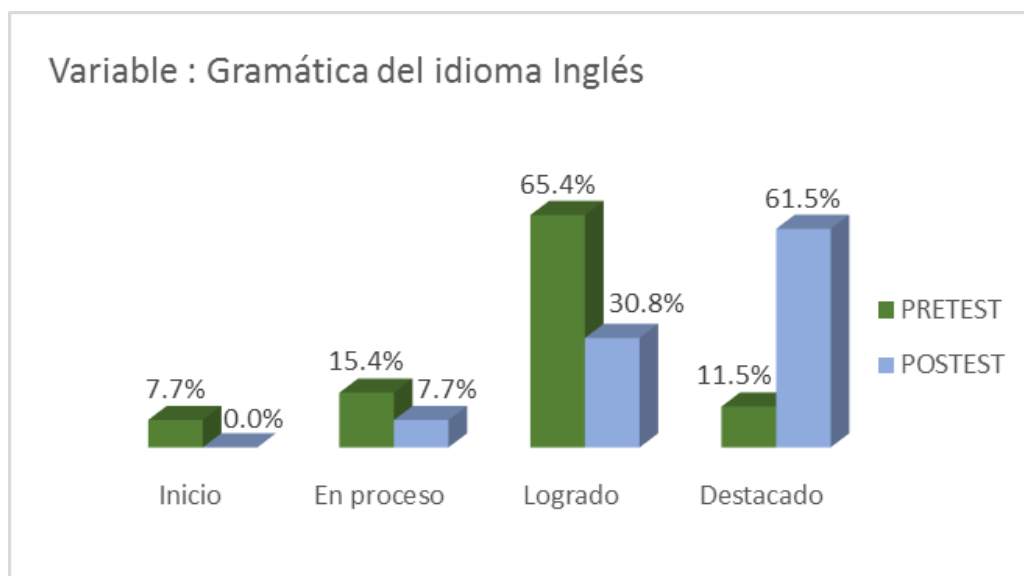
**Figura 1**

Gráfico de barras correspondiente al grupo experimental para la variable dependiente: Gramática del Idioma Inglés.

De acuerdo con la tabla 5 y figura 1, los resultados correspondientes a la variable “Gramática del Idioma Inglés” presentaron los siguientes resultados **en el pretest** : un **11.5% de los estudiantes se encontraban en un nivel destacado** , un 65.4% en el nivel “logrado”, un 15.4% se encontraban en el nivel “en proceso” y un 7.7% se ubicaron en el nivel “inicio”.

De acuerdo con la tabla 5 y figura 1, los resultados para la variable “Gramática del Idioma Inglés” correspondientes al postest fueron los siguientes : en el nivel “Destacado” se pasó de un 11.5% en la evaluación inicial a obtener un 61.5% en el postest; en el caso del nivel “logrado” disminuyó de un 65.4% a un 30.8% , así mismo el nivel “en proceso” el cual inicialmente se encontraba en un 15.4% disminuyó a un 7.7% ; y finalmente ya no se cuenta con ningún estudiante en el nivel “inicial”.

Se puede observar cómo posterior a la implementación de la plataforma EdPuzzle los resultados en cuanto a la variable “Gramática del Idioma Inglés” se evidencia que existe una mejora debido a que un porcentaje mayor de estudiantes pasó del nivel logrado al nivel destacado. Así mismo se obtuvo un 0% de estudiantes en el nivel inicio .

4.2.1 Dimensión 01. Nivel Sintáctico

Tabla 6:

Tabla de frecuencias de la dimensión 01 para el nivel sintáctico.

<i>Nivel Sintáctico</i>	<i>PRETEST</i>		<i>POSTEST</i>	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0.0	0	0.0
En proceso	2	7.7	0	0.0
Logrado	18	69.2	5	19.2
Destacado	6	23.1	21	80.8
Total	26	100.0	26	100.0

Resultados obtenidos en SPSS

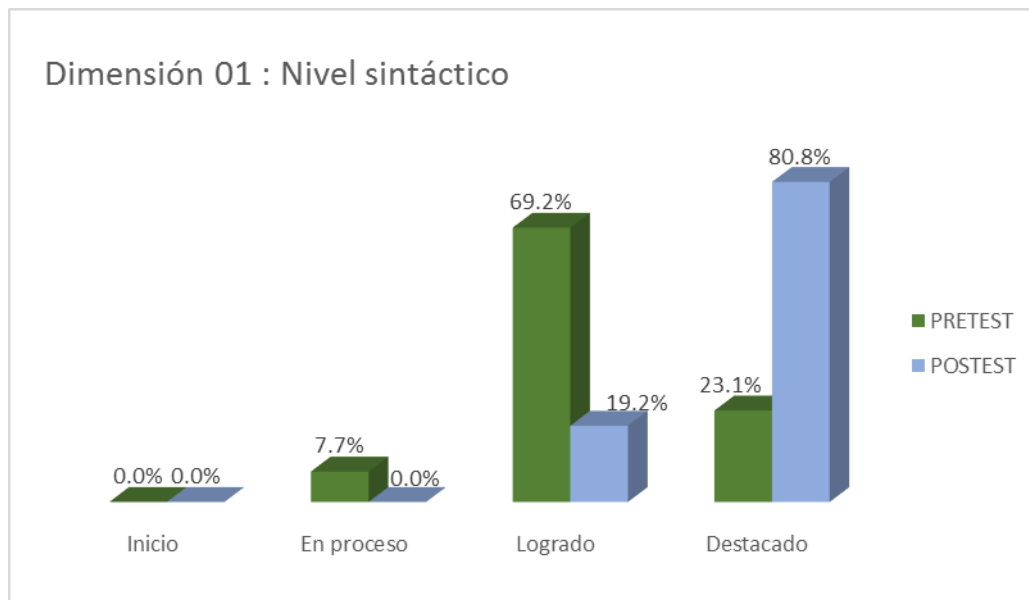


Figura 2

Gráfica de barras para la dimensión 01: nivel sintáctico.

Conforme a la tabla 6 y Figura 2 se pueden observar los resultados obtenidos en el pretest y posttest correspondientes a la dimensión uno, el nivel sintáctico. Inicialmente se evidencia que en ambas evaluaciones tanto antes como después del uso de la plataforma EdPuzzle ningún estudiante se encontraba en el nivel "inicio", así mismo se observa como en el nivel "en proceso" se pasa de un 7.7% en el pretest a un 0.0% en el posttest.

Finalmente se puede apreciar como el mayor porcentaje en la evaluación inicial o pretest es de un 69.2% en el nivel "logrado"; mientras que en post test el mayor porcentaje lo obtuvo el nivel destacado con un 80.8%. Es decir que un 11.5% de los alumnos aumentaron de nivel en relación al nivel sintáctico posterior al uso de la plataforma EdPuzzle.

4.2.2 Dimensión 02. Nivel Semántico

Tabla 7 :

Tabla de frecuencias de la dimensión 02 para el nivel semántico.

<i>Nivel Semántico</i>	<i>PRETEST</i>		<i>POSTEST</i>	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0.0	0	0.0
En proceso	4	15.4	2	7.7
Logrado	21	80.8	8	30.8
Destacado	1	3.8	16	61.5
Total	26	100.0	26	100.0

Resultados obtenidos en SPSS

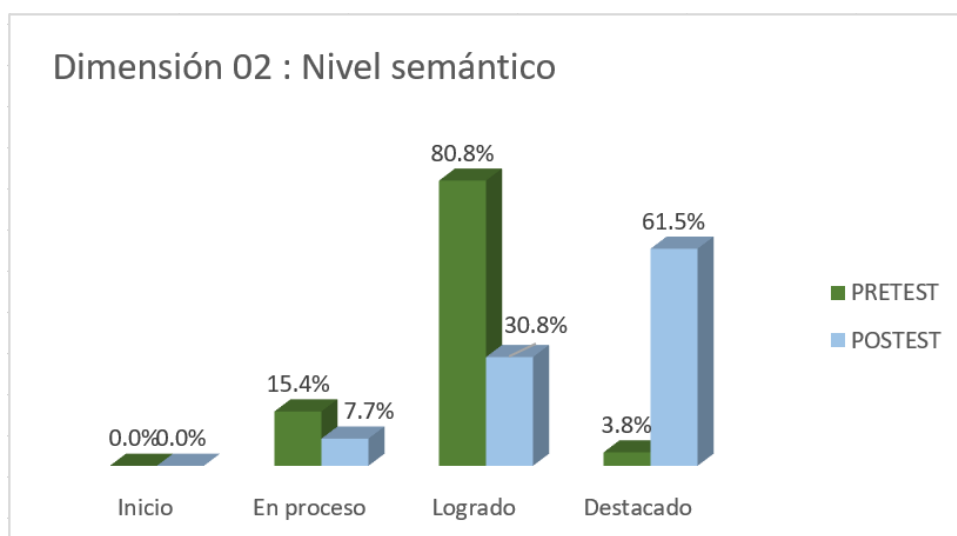


Figura 3

Gráfica de barras para la dimensión 02 : nivel semántico.

Conforme a la tabla 7 y figura 3 se observan los resultados obtenidos en el pretest y postest correspondientes a la segunda dimensión, el nivel semántico. En lo que respecta al nivel "inicio" en ambas evaluaciones (pretest y postest) se indica que un 0% de estudiantes se encontraba en el nivel "inicio" . Continuando con el nivel "en proceso" se aprecia que en el pretest se ubicó a un 15.4% de estudiantes y ubicando un 7.7% de estudiantes en el postest . Por último se observa una variación significativa en

el porcentaje en los niveles “logrado” y “destacado” ; pues en la evaluación inicial un 80.8% de estudiantes obtuvo un nivel “logrado” mientras que sólo un 3.8% obtuvieron un nivel “Destacado” . En comparación con los resultados obtenidos en el postest, en donde el mayor porcentaje de estudiantes se ubicó en el nivel “destacado” con un 61.5%; es decir hay una mayor representación de alumnos en el nivel destacado en comparación con el pretest.

4.2.3 Dimensión 03. Nivel Pragmático

Tabla 8:

Tabla de frecuencias de la dimensión 03 para el nivel pragmático.

<i>Nivel Pragmático</i>	<i>PRETEST</i>	<i>POSTEST</i>	
	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0.0	0	0.0
En proceso	15.4	0	0.0
Logrado	69.2	14	53.8
Destacado	15.4	12	46.2
Total	100.0	26	100.0

Resultados obtenidos en SPSS

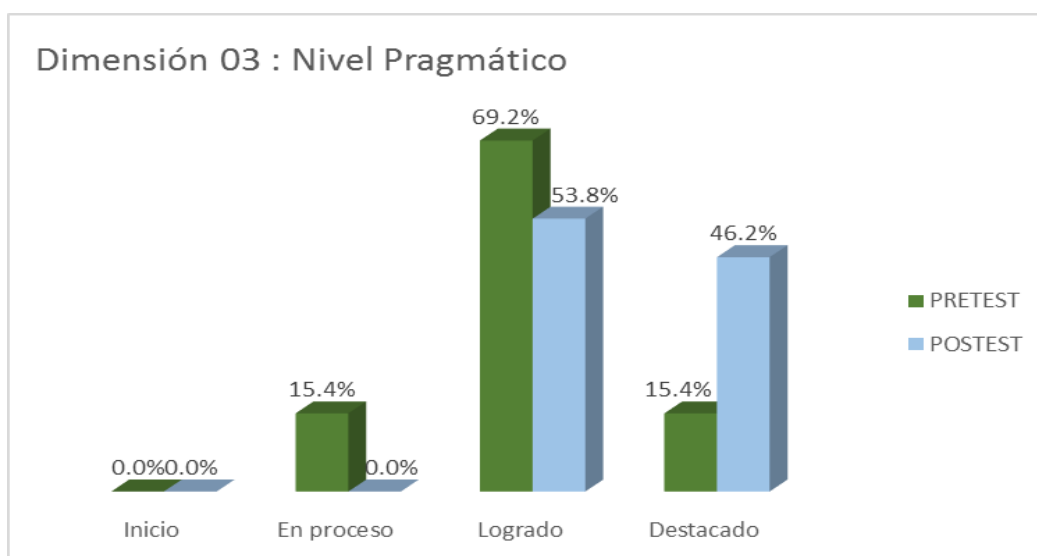


Figura 4

Gráfica de barras para la dimensión 03: nivel pragmático.

Conforme a la tabla 8 y figura 4 se pueden observar los resultados obtenidos en el pretest y posttest correspondientes a la tercera dimensión, el nivel pragmático. En lo correspondiente al nivel “inicio” en ambas evaluaciones (pretest y posttest) se indica que un 0% de estudiantes se encontraba en dicho nivel . A continuación se tiene la información correspondiente al nivel “en proceso” en donde se puede apreciar que en el pretest un 15.4% de estudiantes se ubicó en este nivel y en lo correspondiente al posttest se obtuvo un resultado de 0% de alumnos en este nivel.

Para finalizar cabe resaltar que se observa que en ambos casos (pretest y posttest) la mayoría de estudiantes califica para un nivel “logrado”; sin embargo se observa una mejoría en el nivel “destacado” si comparamos la información obtenida en el pretest , la cual fue para el nivel logrado de un 69.2% y en el nivel destacado de un 15.4% ; ya que en el posttest se obtuvo un 53.8% en el nivel logrado y un 46.2% en el nivel destacado. Con lo cual se concluye que se pasó de tener un 15.4% de estudiantes en el nivel destacado a un 46.2% en dicho nivel después de la aplicación de la herramienta.

4.3 Análisis la plataforma EdPuzzle

A continuación se muestra el análisis del manejo de la plataforma EdPuzzle para lo cual se aplicó una encuesta escalar Likert , en la cual se realizaron a los estudiantes preguntas sobre gestión y ventajas de la plataforma EdPuzzle.

Tabla 9:

Gestión de la plataforma EdPuzzle.

Plataforma EdPuzzle	NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1. Puedo acceder a mi cuenta de EdPuzzle con facilidad	0.0%	0.0%	0.0%	15.4%	84.6%
2. Considero que es fácil ingresar el código de acceso al momento de crear mi cuenta en EdPuzzle.	0.0%	0.0%	0.0%	11.5%	88.5%
3. Puedo acceder a EdPuzzle desde cualquier dispositivo con conexión a internet.	0.0%	0.0%	7.7%	38.5%	53.8%
4. El entorno EdPuzzle es agradable y entretenido.	0.0%	0.0%	11.5%	26.9%	61.5%
5. El diseño que presenta EdPuzzle me permite desarrollar mis tareas con efectividad.	0.0%	0.0%	7.7%	26.9%	65.4%
6. Me siento satisfecho(a) ya que no he presentado inconvenientes con la herramienta.	0.0%	0.0%	0.0%	26.9%	73.1%

Resultados obtenidos en SPSS

Se observa que la mayoría de los alumnos, han respondido favorablemente en las preguntas relacionadas al manejo de la plataforma. En las preguntas 1, 2 y 6 la categoría “Siempre” es la predominante ya que se encuentra por encima del 70%. En el caso de las preguntas 3,4 y 5 se observa que hay un porcentaje considerable en la categoría “casi siempre” sin embargo sigue siendo una categoría de alta calificación.

Así mismo en ningún caso los alumnos encuestados dieron como respuesta “Nunca” y “Casi nunca”; por lo que se puede concluir que el uso de la aplicación propuesta desde el punto de vista de los estudiante es de fácil acceso y manejo ya que no han presentado ningún inconveniente al momento de ingresar a desarrollar las actividades.

Tabla 10:**Ventajas de EdPuzzle en Educación.**

Plataforma EdPuzzle	NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
7. El aprendizaje a través de EdPuzzle refuerza mi conocimiento de la gramática del Idioma Inglés.	0.0%	0.0%	3.8%	15.4%	80.8%
8. Considero ventajoso el hecho de repasar la gramática del idioma inglés a través de Edpuzzle.	0.0%	0.0%	7.7%	23.1%	69.2%
9. Me siento conforme con la duración de los videos en EdPuzzle.	0.0%	0.0%	7.7%	26.9%	65.4%
10. Me siento conforme con las preguntas de repaso presentadas en EdPuzzle.	0.0%	0.0%	11.5%	23.1%	65.4%
11. Las preguntas presentadas en EdPuzzle refuerzan mi aprendizaje de la gramática del idioma Inglés.	0.0%	0.0%	3.8%	34.6%	61.5%
12. Obtengo una retroalimentación inmediata al final las actividades de repaso en EdPuzzle.	0.0%	0.0%	0.0%	30.8%	69.2%
13. La retroalimentación obtenida me permite reforzar el aprendizaje de la gramática del idioma inglés.	0.0%	0.0%	7.7%	30.8%	61.5%
14. Cumpro con mis actividades en EdPuzzle a tiempo.	0.0%	3.8%	3.8%	30.8%	61.5%

Resultados obtenidos en SPSS

De acuerdo con la tabla 10 y desde la perspectiva de los alumnos encuestados responden en su mayoría favorablemente a la aplicación EdPuzzle en lo que respecta a los beneficios relacionados al refuerzo y consolidación de sus aprendizajes de gramática del Idioma Inglés que esta les brinda , pues tal como se puede apreciar los porcentajes predominantes son para las alternativas de “casi siempre” y “siempre”.

Cabe también resaltar que el mayor porcentaje que se observa fue en la pregunta 7, en la cual se obtuvo un 80% para la alternativa “siempre” con lo que se puede decir que la mayoría de estudiantes consideran que la aplicación EdPuzzle refuerza el conocimiento de la gramática en el idioma inglés.

4.4. Prueba de hipótesis.

Para el presente trabajo de investigación se ha utilizado la prueba estadística de Wilcoxon; la cual nos ayudó a comparar los resultados del mismo sujeto obtenidos en los pretest y post test correspondiente a la variable dependiente y sus dimensiones.

Prueba de la hipótesis general:

Ho: El uso de la plataforma EDpuzzle no refuerza la gramática en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023.

Hi: El uso de la plataforma EDpuzzle refuerza la gramática en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023

Regla de decisión:

Si $p \leq 0,05$ se rechaza Ho / Si $p > 0,05$ no se rechaza Ho.

Resultados de la prueba de Wilcoxon para la **hipótesis general**:

Tabla 11 :

Prueba de Wilcoxon para la variable Gramática del Idioma Inglés.

	GRAMÁTICA
Z	-4,359 ^b
p_valor	0.000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

De acuerdo a la tabla 11, resultados obtenidos en función de la variable de gramática del Idioma Inglés, el valor de significancia obtenido es de 0.000 siendo menor al valor establecido de 0.05 ; demostrando que existen diferencias considerables entre el pretest y el postest. Por esta razón se rechaza la hipótesis nula y se considera como verdadera la hipótesis alterna.

Es decir que ante lo evidenciado, se puede afirmar, que la plataforma EdPuzzle refuerza la gramática en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023

Prueba de la hipótesis específica 01

Ho: El uso de la plataforma EdPuzzle no refuerza el nivel sintáctico en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023.

Hi: El uso de la plataforma EdPuzzle refuerza el nivel sintáctico en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023.

Tabla 12:

Resultados de la prueba de Wilcoxon para la hipótesis específica 01.

Estadísticos de prueba^a

	D1: Nivel Sintáctico
Z	-4,123 ^b
p_valor	0.000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Como se observa en la tabla 12, los resultados en función de la dimensión sintáctica, el valor p es de 0.000 siendo menor al valor de significancia de 0.05, demostrando que existen diferencias significativas entre el pretest y el posttest; de manera que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Por lo expuesto se puede afirmar, que la plataforma EdPuzzle refuerza el nivel sintáctico en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023.

Prueba de la hipótesis específica 02 :

Ho: El uso de la plataforma EdPuzzle no refuerza el nivel semántico en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023.

Hi: El uso de la plataforma EdPuzzle refuerza el nivel semántico en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023.

Tabla 13:

Resultados de la prueba de Wilcoxon para la hipótesis específica 02.

Estadísticos de prueba^a

	D2: Nivel Semántico
Z	-4,123 ^b
p_valor	0.000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Los resultados alcanzados en función de la dimensión semántica para el valor p es de 0.000 siendo menor al valor de significancia de 0.05, por lo que se puede afirmar que existen diferencias significativas entre el pretest y el posttest; de manera que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

En conclusión se puede afirmar, que el uso de la plataforma EdPuzzle refuerza el nivel semántico en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023.

Prueba de la hipótesis específica 03 :

Ho: El uso de plataforma EDpuzzle no refuerza el nivel pragmático el estudiante de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023.

Hi: El uso de plataforma EDpuzzle refuerza el nivel pragmático el estudiante de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023.

Tabla 14:

Resultados de la prueba de Wilcoxon para la hipótesis específica 03.

Estadísticos de prueba^a

	D3: Nivel Pragmático
Z	-3,464 ^b
p_valor	0.001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Los resultados alcanzados en función de la dimensión pragmática que corresponden al valor p son de 0.000 siendo menor al valor de significancia de 0.05, demostrando que en esta dimensión también se obtuvo diferencias en los resultados del pretest y el posttest; rechazando la hipótesis nula y aceptándose la hipótesis alterna.

En conclusión se puede afirmar, que la plataforma EDpuzzle refuerza el nivel pragmático el estudiante de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023.

CAPÍTULO V : DISCUSIÓN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar si el uso de la plataforma EdPuzzle refuerza la gramática en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023. Para ello se plantearon tres hipótesis específicas que buscaban evaluar el impacto de la plataforma en las dimensiones sintáctica, semántica y pragmática. El estudio llevado a cabo se basó en un diseño experimental de nivel preexperimental de corte transversal, y se realizó únicamente con un grupo control compuesto por 26 estudiantes del nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura.

Esta investigación ha demostrado de acuerdo a la hipótesis general planteada que la plataforma EdPuzzle refuerza la gramática en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023.

Los resultados estadísticos obtenidos a través de la prueba de Wilcoxon permiten confirmar la veracidad de la hipótesis alterna pues alcanzó un valor $p=0.000$ que es menor a la tolerancia de significancia ($p<0.050$) permitida para este tipo de investigaciones, lo que permite rechazar la hipótesis nula y aprobar la hipótesis alterna. Por lo que se puede afirmar que EdPuzzle es una herramienta digital que influye de manera positiva en el refuerzo y consolidación de los conocimientos relacionados a gramática inglesa .

Es importante mencionar que los estudiantes que participaron en este estudio tuvieron acceso libre a internet en sus casas, contaban con un dispositivo electrónico

con el que podían realizar las actividades asignadas en EdPuzzle, ya sea en casa o en la universidad (Smartphone, Tablet, Laptop, PC). En una realidad donde no se cuente con estos medios los resultados podrían haber sido diferentes.

En cuanto a la hipótesis específica 1, se encontró que el uso de la plataforma EDpuzzle refuerza el nivel sintáctico en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023. Los resultados estadísticos obtenidos indican que existen diferencias significativas entre el pretest y el postest, lo que demuestra que la plataforma tuvo un impacto positivo en el aprendizaje de la sintaxis en los estudiantes.

En relación a la hipótesis específica 2, se encontró que el uso de la plataforma EDpuzzle también refuerza el nivel semántico en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023. Los resultados estadísticos obtenidos indican que también existen diferencias significativas entre el pretest y el postest, lo que demuestra que la plataforma tuvo un impacto positivo en el aprendizaje del significado de las palabras y las estructuras gramaticales.

Por último, en cuanto a la hipótesis específica 3, se encontró que el uso de la plataforma EDpuzzle refuerza el nivel pragmático en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023. Los resultados estadísticos obtenidos indican que existen diferencias significativas entre el pretest y el postest, lo que demuestra que la plataforma tuvo un impacto positivo en el aprendizaje de cómo se utiliza el lenguaje en situaciones reales.

Cabe también mencionar que en cuanto a lo que se refiere a prueba de hipótesis, se logró comprobar estadísticamente la veracidad de las tres hipótesis específicas, pues las tres alcanzaron un valor de $p=0.000$ que es menor a la tolerancia de significancia ($p<0.050$) permitida para este tipo de investigaciones, lo que permite rechazar las hipótesis nulas y aprobar las hipótesis alternas.

En conclusión, los resultados de esta investigación apoyan la hipótesis general en la cual se afirma que el uso de la plataforma EdPuzzle refuerza la gramática en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023, y que este refuerzo se extiende a las dimensiones sintáctica, semántica y pragmática. Estos resultados son consistentes con investigaciones previas que han demostrado los beneficios del uso de la tecnología en el aprendizaje de idiomas en estudiantes de diferentes niveles.

Por ejemplo, en la investigación de Vidal, M. (2022) se utilizó el programa Techducation basado en los principios de la gamificación, en el cual se desarrollaron 10 sesiones distribuidas en 3 módulos, basados en los niveles sintáctico, semántico y pragmático. Se evaluó a 40 estudiantes mediante un diseño preexperimental con un pretest y posttest, y se utilizó la prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon para el análisis estadístico. Los resultados indicaron una mejora significativa en el aprendizaje de la gramática del inglés en todas sus dimensiones. Por otro lado, en la presente investigación se utilizó la plataforma EdPuzzle para mejorar el aprendizaje de la gramática en 26 estudiantes del nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura. Se utilizó un diseño experimental de nivel preexperimental de corte transversal, con un pretest y posttest. Los resultados indicaron que la plataforma EdPuzzle mejoró significativamente el aprendizaje de la gramática del idioma inglés en todas sus dimensiones. En ambas investigaciones se trató de mejorar el aprendizaje de la gramática inglesa utilizando distintas herramientas tecnológicas y aunque los métodos utilizados para mejorar el aprendizaje de la gramática inglesa fueron diferentes, ambos estudios demostraron una mejora significativa en el aprendizaje de la gramática del inglés en todas sus dimensiones. Además, ambos estudios utilizaron un diseño preexperimental con un pretest y posttest para evaluar el aprendizaje de los estudiantes. Los resultados obtenidos en ambas investigaciones indican que el uso de plataformas

educativas interactivas tiene un impacto positivo en el aprendizaje de la gramática y las distintas dimensiones que la componen.

Así mismo cabe mencionar la investigación de Domínguez, C. (2022) la cual se enfoca en determinar si el uso de herramientas digitales mejora la habilidad de escritura en inglés en estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, la cual al igual que la presente investigación utilizó un diseño preexperimental para evaluar los resultados del pretest y postest. De igual manera en ambos estudios, las hipótesis nulas fueron rechazadas y las hipótesis alternas fueron aceptadas, por lo que se puede resaltar que en ambas investigaciones se demuestra que el uso de herramientas digitales mejora el desempeño de los estudiantes de inglés en diferentes aspectos del idioma. Aunque difieren en los aspectos específicos evaluados y las herramientas digitales utilizadas, ambos estudios apoyan la idea de que la tecnología puede ser una herramienta valiosa para mejorar la enseñanza de idiomas, estas diferencias podrían ser de utilidad para futuras investigaciones y para la implementación de estrategias de enseñanza de idiomas en diferentes contextos educativos.

En la investigación de Feria (2019) al igual que en la presente investigación se enfocó en la mejora de la gramática del idioma inglés en estudiantes de nivel intermedio a través de la utilización de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para su investigación Feria (2019) se basó en el modelo pedagógico Flipped Classroom y se realizó con 22 estudiantes universitarios en la Universidad Católica San Pablo de Arequipa, Perú, mientras que en la presente investigación se utilizó la plataforma EdPuzzle y se realizó con 26 estudiantes universitarios en la Universidad de Piura, también en Perú. En ambas investigaciones se midieron los resultados a través pruebas antes y después de la aplicación de los instrumentos tecnológicos. Además, en ambas investigaciones se encontró una mejora significativa en el aprendizaje de la gramática en los estudiantes. Sin embargo, mientras que Feria

(2019) se enfocó en evaluar el aprendizaje en los tiempos pasado, presente y futuro del inglés intermedio, la presente investigación se enfocó en evaluar el impacto de la plataforma en las dimensiones sintáctica, semántica y pragmática.

En la investigación de Cazar et al. (2022), al igual que en el presente trabajo se utilizó la herramienta Edpuzzle en la enseñanza del inglés como lengua extranjera ; así mismo dicha investigación también mostró resultados positivos en la mejora del aprendizaje de los estudiantes. Sin embargo , cabe mencionar que hay diferencias en el enfoque de cada investigación y en los métodos utilizados para medir los resultados. Mientras la investigación de Cazar et al. (2022), se enfocó en mejorar la habilidad auditiva en estudiantes de nivel A2 de inglés , un nivel anterior al nivel intermedio , mediante el uso de Edpuzzle. Por otro lado, en la presente investigación se enfocó en reforzar la gramática en estudiantes de nivel intermedio de inglés mediante el uso de Edpuzzle. En términos generales, tanto la investigación de Cazar et al. (2022) como la presente tienen como objetivo evaluar la efectividad de la plataforma EdPuzzle en la enseñanza de inglés, aunque difieren en los aspectos específicos que se evalúan. En cuanto a los métodos de medición de resultados, ambos estudios utilizaron encuestas para evaluar la satisfacción de los estudiantes con la herramienta, sin embargo la presente investigación incluyó un diseño experimental de tipo preexperimental y análisis estadísticos para evaluar el impacto de la plataforma en las dimensiones sintáctica, semántica y pragmática de la gramática inglesa, mientras que la investigación de Cazar et al. se basó principalmente en la observación directa de la actividad de escucha y el análisis de probabilidades para evaluar la efectividad de la herramienta en el desarrollo de la habilidad auditiva. En resumen, ambas investigaciones utilizan enfoques diferentes para evaluar la efectividad de EdPuzzle en la enseñanza de inglés, pero ambas concluyen que la plataforma es efectiva y bien recibida por los estudiantes.

En el caso de Latifatus y Lestari (2020), los estudiantes expresaron su apreciación por el uso de Edpuzzle en el aprendizaje de matemáticas y señalaron que

era una herramienta útil para mantener su interés en la materia , caso similar a lo que sucedió en el presente trabajo. Sin embargo, también señalaron la necesidad de contar con dispositivos adecuados y una conexión a internet estable para poder utilizarlo. Por otro lado, en la presente investigación se demostró que Edpuzzle tuvo un impacto positivo en el refuerzo y consolidación de los conocimientos de gramática en estudiantes de inglés de nivel intermedio. En resumen, ambas investigaciones muestran los beneficios del uso de EdPuzzle en la educación, pero también destacan la importancia de tener acceso a dispositivos y una conexión a internet estable para poder utilizarlo adecuadamente.

CONCLUSIONES

1. En esta tesis se determinó que el uso de la plataforma EdPuzzle refuerza la gramática en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023 . Los resultados de la estadística descriptiva muestran que un mayor porcentaje de estudiantes pasó del nivel logrado al nivel destacado, lo que indica una mejora significativa en su desempeño, y de esta manera se respalda la hipótesis principal de la investigación, por ello se concluye que la implementación de la plataforma EdPuzzle en el refuerzo de la gramática del idioma inglés ha demostrado ser efectiva en términos de mejora en el nivel de los estudiantes.

2. En esta tesis se determinó que el uso de la plataforma EdPuzzle refuerza el nivel sintáctico en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023 . Los resultados de la estadística descriptiva muestran una disminución del porcentaje de estudiantes en el nivel "en proceso" y un aumento en el porcentaje de estudiantes en los niveles "logrado" y "destacado". La eliminación completa de los estudiantes en el nivel "en proceso" en el postest, indica que la plataforma EdPuzzle ayudó a los estudiantes a mejorar en cuanto a la comprensión y aplicación de las reglas sintácticas del idioma inglés. Así mismo los datos estadísticos y el valor de $p=0.000$ obtenido en la prueba de hipótesis demuestran que el uso de la plataforma EdPuzzle refuerza el nivel sintáctico de los estudiantes de inglés de nivel intermedio.

3. En esta tesis se determinó en qué medida el uso de la plataforma EdPuzzle refuerza el nivel semántico en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023 . Los resultados del pretest y postest demuestran que el uso de EdPuzzle contribuye a mejorar el nivel semántico de los estudiantes. Así mismo se observó una variación significativa en los porcentajes de los niveles "logrado" y "destacado" en la evaluación inicial y final, lo que evidencia una mejora en el nivel semántico de los estudiantes. La prueba de hipótesis realizada confirmó que el uso de EdPuzzle reforzó el nivel semántico en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023, pues el valor de $p=0.000$ obtenido es menor a la tolerancia de significancia permitida para este tipo de investigaciones, lo que permite rechazar la hipótesis nula y aprobar la hipótesis alterna. La definición y explicación del nivel semántico proporcionada por Howes y Gibson (2021), Harpaintner et al. (2018) y Austin (2022), confirman que esta dimensión es fundamental para el aprendizaje del idioma inglés, y que su mejora es esencial para una comunicación efectiva en situaciones cotidianas y de carácter natural. El uso de EdPuzzle contribuye a mejorar la comprensión del significado de las palabras y frases en un contexto específico, lo que permite una comunicación más clara y precisa en el idioma inglés.

4. En esta tesis se determinó en qué medida el uso de la plataforma EdPuzzle refuerza el nivel pragmático en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023. Los datos estadísticos muestran que el porcentaje de estudiantes en el nivel "destacado" aumentó significativamente, de un 15.4% en el pretest a un 46.2% en el postest, lo que indica que la herramienta puede ayudar a los estudiantes a mejorar su nivel de habilidad pragmática. El nivel pragmático es una dimensión compleja que incluye la selección de palabras y frases en situaciones específicas y su interpretación por parte de los interlocutores. La herramienta EdPuzzle

puede ser efectiva para mejorar el nivel pragmático de los estudiantes, ya que les permite interactuar con el contenido de forma más activa y reflexiva, lo que puede mejorar su capacidad para seleccionar las palabras y frases adecuadas en diferentes contextos comunicativos.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda la implementación de la plataforma EdPuzzle en la enseñanza de inglés como refuerzo de la gramática, ya que su uso mejora significativamente el desempeño de los estudiantes. Además, se sugiere incluir estudiantes de diferentes niveles en futuras investigaciones para determinar la efectividad de esta herramienta en distintos contextos educativos. Asimismo, se recomienda realizar un seguimiento continuo del desempeño de los estudiantes, abordando no solo la gramática, sino también otras habilidades como la comprensión oral y la producción escrita. De esta manera, se podrá adaptar la enseñanza a las necesidades individuales y asegurar el valor de EdPuzzle en la mejora del aprendizaje del inglés.

2. Se sugiere que se continúe utilizando la plataforma EdPuzzle para reforzar el nivel sintáctico de los estudiantes de inglés de nivel intermedio, ya que su uso ha demostrado ser efectivo en la mejora de la comprensión y aplicación de las reglas sintácticas del idioma. Esto es debido a que la plataforma EdPuzzle es útil para enseñar sintaxis de manera clara y concisa a través de videos didácticos, los cuales pueden ser utilizados para explicar la estructura de las oraciones y la colocación de las palabras, permitiendo a los estudiantes practicar su aplicación mediante preguntas y ejercicios.

3. Se recomienda el uso de la plataforma EdPuzzle para mejorar el nivel semántico de los estudiantes de inglés, ya que su implementación ha demostrado una mejora significativa en este aspecto, lo que es fundamental para una comunicación

efectiva en el idioma , ya que a través del uso de esta plataforma los estudiantes pueden aprender nuevas palabras, expresiones y cómo se utilizan en diferentes contextos comunicativos. Así mismo al poder ofrecer actividades de comprensión lectora y auditiva, ayudará a los estudiantes a mejorar su habilidad para comprender y aplicar las palabras en diferentes situaciones.

4. Se sugiere que se continúe utilizando la plataforma EdPuzzle para mejorar el nivel pragmático de los estudiantes de inglés, ya que su uso ha demostrado ser efectivo en la mejora de la selección adecuada de palabras y frases en diferentes contextos comunicativos, esto se debe a que en plataforma EdPuzzle se pueden ofrecer una amplia gama de videos didácticos que presentan diferentes contextos comunicativos. Los estudiantes pueden aprender cómo seleccionar palabras y frases adecuadas en diferentes situaciones . Así mismo los profesores también pueden utilizar la plataforma para enseñar habilidades comunicativas avanzadas, como la persuasión y la negociación.

FUENTES DE INFORMACIÓN

- Aarts, B. (2011). *Oxford Modern English grammar*. Oxford: Oxford University Press.
- Alghazo, K., & Alshraideh, M. (2020). Grammatical Errors Found in English Writing: A Study from Al-Hussein Bin Talal University. *International Education Studies*, 13(9), 1–9. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1266480>
- Arunsirot, . N. (2020). INTEGRATION OF GAMIFICATION APPROACH IN EFL CLASSROOM CONTEXT. *JOURNAL OF EDUCATION NARESUAN UNIVERSITY*, 23(4), 30–45. Retrieved from https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal_nu/article/view/241676
- Austin, P. (2022). A semantic and pragmatic explanation of harmony. *Acta Linguistica Hafniensia*, 54(1), 1–23. <https://tandfonline.com/doi/full/10.1080/03740463.2021.1987685>
- Barbero, M., Holgado, F., Vila, E., & Chacón, S. (2022). Actitudes, hábitos de estudio y rendimiento en Matemáticas: diferencias por género. *Psicothema*, 19(3), 413–421. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=72719309>
- Bazurto, N., & García, C. (2021). Flipped Classroom con Edpuzzle para el fortalecimiento de la comprensión lectora. *Polo Del Conocimiento: Revista Científico - Profesional*, 6(3), 324–341. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926837>
- Cazar, S., Guano, D., Yáñez, V., & Calles, R. (2022). Edpuzzle una herramienta tecnológica interactiva y cooperativa para mejorar las habilidades auditivas de los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera. *Polo Del Conocimiento: Revista Científico - Profesional*, 7(2), 66. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8354938>
- Cronquist, K., & Fiszbein, A. (2017). *El aprendizaje del inglés en América Latina*. El

diálogo Liderazgo para las Américas.

- Di Cesare, D., Kaczorowski, T., & Hashey, A. (2021). A Piece of the (Ed)Puzzle: Using the Edpuzzle Interactive Video Platform to Facilitate Explicit Instruction - Dane Marco Di Cesare, Tara Kaczorowski, Andrew Hashey, 2021. *Journal of Special Education Technology*, 36(2), 23–33.
<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0162643421994266>
- Di Sciullo, A. (2019). On Aspects of the Theory of Syntax. *Inference*, 6(2), 1–7.
<https://inference-review.com/assets/pdf/articles/on-aspects-of-the-theory-of-syntax.pdf>
- Diessel, H. (2020). A Dynamic Network Approach to the Study of Syntax. *Frontiers in Psychology*, 11(1), 1–15.
<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2020.604853/full>
- Domínguez, C. (2022). Uso de herramientas digitales para mejorar la habilidad de escritura en Inglés en una institución educativa de Huamachuco, 2022 [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo, Universidad César Vallejo]. In *Ucv.edu.pe*.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/102357>
- Downing, A. and Locke, P. (2006) *A university course in English grammar*. London: Routledge.
- Espeso, P. (2020). *EDPuzzle, la herramienta que quiere revolucionar el mundo del vídeo en educación*. Educación 3.0.
<https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/edpuzzle/>
- Evi Latifatus Sirri, & Puji Lestari. (2018). Implementasi edpuzzle berbantuan whatsapp group sebagai alternatif pembelajaran daring pada era pandemi. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 5(2), 67–72.
<https://doi.org/10.26737/jpmi.v5i2.1830>
- Feria, K. (2019). Aplicación del modelo pedagógico Flipped Classroom para la enseñanza aprendizaje de la gramática en inglés en los estudiantes de

- intermedio de la Universidad Católica San Pablo, Arequipa - 2018 [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de San Agustín, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. In *Unsa.edu.pe*.
<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9436>
- Fidias G. Arias. (2006). El proyecto de investigación (Sexta Edición). Caracas - República Bolivariana de Venezuela: Episteme.
- Galvis, W. (2011). Gramática y gramáticas: entre el formalismo y el funcionalismo. *Revista Folios*, 33, 107–116.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=345932036008>
- Gibbs, R., & Colston, H. (2020). Pragmatics Always Matters: An Expanded Vision of Experimental Pragmatics. *Frontiers in Psychology*, 11(1), 1–8.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01619>
- Giita, V., & Govindaraj, A. (2018). *The use of Edpuzzle to support low-achiever's development of self-regulated learning and their learning of chemistry | Proceedings of the 10th International Conference on Education Technology and Computers*. ACM Other Conferences.
<https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3290511.3290582>
- Godoy Morote, N. (2014, November 24). Retos del Sistema Educativo actual Frente a la Nueva Y Emergente Era Digital.
<https://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/110120>
- Harpaintner, M., Trumpp, N., & Kiener, M. (2018). The Semantic Content of Abstract Concepts: A Property Listing Study of 296 Abstract Words. *Frontiers in Psychology*, 9(1), 1–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01748>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación (6a ed.). McGraw-Hill.
- Hidayat, L., & Dzulfiqar, M. (2021). Improving Students' Writing Participation and

- Achievement in an Edpuzzle-Assisted Flipped Classroom. *Education of English as Foreign Language*, 4(1), 1–8.
<https://doi.org/10.21776/ub.educafl.2021.004.01.01>
- Hogeweg, L., & Austin, V. (2020). On the nature of the lexicon: The status of rich lexical meanings. *Journal of Linguistics*, 54(4), 865–891.
<https://doi.org/10.1017/S0022226720000316>
- Howes, C., & Gibson, H. (2021). *Dynamic Syntax: The Dynamics of Incremental Processing: Constraints on Underspecification*. *Journal of Logic Language and Information*, 30(1), 263–276. <https://doi.org/10.1007/s10849-021-09334>
- Leann, M. (2019). Watch and Learn? Using EDpuzzle to Enhance the Use of Online Videos - Leann J. Mischel, 2019. *Management Teaching Review*, 3(4), 1–10.
<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/2379298118773418>
- Liu, X., & Liu, H. (2021, October 29). *Design and Application of English Grammar Intelligent Question Bank System*. ResearchGate; Hindawi Publishing Corporation.
https://www.researchgate.net/publication/355758947_Design_and_Application_of_English_Grammar_Intelligent_Question_Bank_System
- López, G., Álvarez, C., Lerma, M., & Carralero, D. (2020). Elaboración de vídeos docentes: más allá de la Flipped Classroom. *Hekademos: Revista Educativa Digital*, 5(28), 17–23. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7602848>
- Martínez, J., Ávila, S., Bianchetti, M., & Marcelina Pantoja Flores. (2015). Análisis cuantitativo y cualitativo de la creación colaborativa de videos interactivos para la enseñanza del idioma inglés. *Pistas Educativas*, 36(114).
<http://pistaseducativas.celaya.tecnm.mx/index.php/pistas/article/view/307>
- Martinez Moyet, L. (2014). Teoría del Aprendizaje : Conectivismo.
http://modelosaplicadosaldieteg500.weebly.com/uploads/2/1/7/8/21786352/conectivismo_pdf_luis_martinez.pdf

- Martínez, M. (2019). El modelo pedagógico de clase invertida para mejorar el aprendizaje del idioma inglés. *Investigación Valdizana*, 13(4), 204–213. <https://revistas.unheval.edu.pe/index.php/riv/article/view/486>
- Mason, T., Wong, D., Raki, D., & Hashim, H. (2021). Year 6 Pupils' Language Learning Strategies in Learning English Grammar. *ResearchGate*, 11(4), 1196–1209. https://www.researchgate.net/publication/355084325_Year_6_Pupils'_Language_Learning_Strategies_in_Learning_English_Grammar
- Matzumura, J., Gutiérrez, H., Zamudio, L., & Zavala, J. (2018). Flipped Learning Model to Achieve Learning Goals in the Research Methodology Course in Undergraduate Students. *Revista Electrónica Educare*, 22(3), 1–21. <https://doi.org/10.15359/ree.22-3.9>
- Medina, B. (2020). El aprendizaje del inglés (L2) mediante herramientas digitales (TIC) por estudiantes mayores desde un modelo andragógico y heutagógico [Tesis de Maestría, Universidad de Murcia, Universidad de Murcia, Editum]. In *Digitum.um.es*. <https://doi.org/1577-6921>
- Neira, D. (2022). Impacto de Google classroom para el aprendizaje de inglés: un caso de una universidad peruana. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 1113–1130. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i2.1942
- Núñez, S., & Medina, R. (2020). Enseñanza de la gramática del idioma inglés vista a través de un aula invertida. *Revista Científica FIPCAEC (Fomento de La Investigación Y Publicación Científico-Técnica Multidisciplinaria)*. ISSN : 2588-090X. *Polo de Capacitación, Investigación Y Publicación (POCAIP)*, 5(5), 132–150. <https://doi.org/10.23857/fipcaec.v5i5.223>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J. & Romero, H. (2018). Metodología de la investigación: Cuantitativa – Cualitativa y Redacción de la Tesis. (5ta. ed.). Ediciones de la U.
- Ochoa, J. (2019). El uso del Kahoot y su contribución en la mejora de la habilidad de escritura del idioma inglés en estudiantes de pregrado del primer ciclo de una

- universidad privada de Lima [Tesis de Maestría, Universidad Tecnológica del Perú, Universidad Tecnológica del Perú]. In *Utp.edu.pe*.
<https://hdl.handle.net/20.500.12867/2441>
- Oliveira, J., & Bueno, I. (2021). Proficiência em inglês na América Latina: enfrentando desigualdades. *EntreLínguas*, 7(0), 1–19.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8595995>
- Pacheco, A., Reyes, O., Pariona, R., Espino, C., & Mendoza, E. (2020). Teaching english in peru: Its challenges and possibilities in a mega diverse country. *Pjaee*, 17(7), 13648–13657.
- Palazón, J. (2016). Vídeo interactivo como herramienta de apoyo al análisis musical en educación secundaria. *Opción*, 32(8), 412–428.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31048481024>
- Pueo, B., Jiménez, J., Penichet, A., & Carbonell, J. (2017). *Aplicación de la herramienta EDpuzzle en entornos de aprendizaje individuales dentro del aula*. Ediciones OCTAEDRO, S.L.
- Quispe. (2021). Uso del aula invertida para mejorar el aprendizaje colaborativo en estudiantes de inglés básico en una universidad privada, Lima, 2021 [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo, Universidad César Vallejo]. In *Ucv.edu.pe*.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/80399>
- Rodríguez, A. (2020). Motivación y TICS para la enseñanza aprendizaje del inglés en la universidad. Apuntes. *Revista Qualitas*, 20(20), 038–054.
<https://revistas.unibe.edu.ec/index.php/qualitas/article/view/48>
- Saeful, M., Rokhyati, U., Al-Muchanifah, U., Dwi, A., & Pertiwi, D. (2017). A Study on Grammar Teaching at an English Education Department in an EFL Context. *International Journal on Studies in English Language and Literature*, 5(1), 42–46.
<https://doi.org/10.20431/2347-3134.0501005>
- Scott, T. (2017). Pragmatics and the aims of language evolution. *Psychonomic Bulletin & Review*, 24(1), 186–189. <https://link.springer.com/article/10.3758/s13423-016->

1061-2

Scrivener, J. (2014). *Teaching English grammar: What to teach and how to teach it*. Macmillan Education.

Siemens, G. (2004). Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. *International journal of instructional technology and distance learning*, 2 (1), 3-10.
http://er.dut.ac.za/bitstream/handle/123456789/69/Siemens_2005_Connectivism_A_learning_theory_for_the_digital_age.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Siemens, G. (2006). *Knowing knowledge*. Lulu.com.

Simancas, F., Abuchar, A., Blanco, F., & Carreño, P. (2017). Implementación de herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza- aprendizaje de los triángulos. *I+D Revista de Investigaciones*, 10(2), 79–88.
https://doi.org/https://www.researchgate.net/publication/361243918_Implementation_of_technological_tools_in_the_teaching_processeslearning_of_the_triangles

Stella, M., Beckage, N., Brede, M., & De Domenico, M. (2018). Multiplex model of mental lexicon reveals explosive learning in humans. *Scientific Reports*, 8(1), 1–11.
<https://doi.org/10.1038/s41598-018-20730-5>

Tibor, B., Jancsó, K., & Praefort, V. (2017). *Serie didáctica* (Universidad de Szeged).
 Universidad de Szeged

Verspoor, M., & Sauter, K. (2000). *English sentence analysis: An introductory course*. Amsterdam: Benjamins.

Vidal, M. (2022). Programa Techducation en el aprendizaje de gramática inglesa en estudiantes del segundo semestre de la carrera de educación, 2022 [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo, Universidad César Vallejo]. In *Ucv.edu.pe*.

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/95389>

Windsor, R. J. (2021). The effectiveness of an online grammar study scheme for Chinese undergraduate students. *Smart Learning Environments*, 8(1).

<https://doi.org/10.1186/s40561-021-00147-w>

Zhou, Z. (2017). The Investigation of the English Grammar Learning Strategy of High School Students in China. *Theory and Practice in Language Studies*, 7(12),

1243–1248. <https://doi.org/10.17507/tpls.0712.11>

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO DE LA TESIS:	PLATAFORMA EDPUZZLE PARA REFORZAR LA GRAMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE INGLÉS DEL CENTRO DE IDIOMAS DE LA UNIVERSIDAD DE PIURA					
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	INVESTIGACIÓN EN NUEVAS TECNOLOGÍAS EN DOCENCIA VIRTUAL Y ESTRATÉGIAS Y MODELOS EDUCATIVOS EN LÍNEA					
AUTOR(ES):	CELIA BEATRIZ CAVA GONZALEZ					
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	DIMENSIONES	INSTRUMENTOS	METODOLOGÍA
¿En qué medida el uso de la plataforma Edpuzzle refuerza la gramática en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura -2023?	Determinar que el uso de la plataforma Edpuzzle refuerza la gramática en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023	El uso de la plataforma Edpuzzle refuerza significativamente la gramática en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de Piura-2023	VARIABLE 1: EdPuzzle	Gestión de la plataforma Edpuzzle	Cuestionario con escala de Likert : Variable dependiente. Cuestionario con escala de Likert : Variable independiente . Cuestionarios tipo examen: Pretest Postest	Tipo de investigación : Aplicada Nivel de investigación: Descriptivo Enfoque: Cuantitativo
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS		Ventajas de Edpuzzle en educación		Nivel: Experimental Diseño de investigación:
¿En qué medida el uso de la plataforma Edpuzzle refuerza el nivel sintáctico en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura -2023?	Determinar que el uso de la plataforma Edpuzzle refuerza el nivel sintáctico en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023	El uso de la plataforma Edpuzzle refuerza significativamente el nivel sintáctico en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023.	VARIABLE 2:	Nivel sintáctico		Preexperimental con pretest y post test GE: 01 X 02
¿En qué medida el uso de la plataforma Edpuzzle refuerza el nivel semántico en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023?	Determinar que el uso de la plataforma Edpuzzle refuerza el nivel semántico en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023	El uso de la plataforma Edpuzzle refuerza significativamente el nivel semántico en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023.	Gramática del idioma inglés	Nivel semántico		Donde: G.E. Grupo experimental 01: Pretest 02: Post test
¿En qué medida el uso de la plataforma Edpuzzle refuerza el nivel pragmático en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023?	Determinar que el uso de la plataforma Edpuzzle refuerza el nivel pragmático en los estudiantes de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023	El uso de plataforma Edpuzzle refuerza significativamente el nivel pragmático el estudiante de inglés de nivel intermedio del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura-2023.		Nivel pragmático	X: Manipulación de la variable independiente Diseño muestral : no probabilístico.	

ANEXO 2: INSTRUMENTOS DE RECOPIACIÓN DE DATOS

Cuestionario correspondiente a la variable independiente: Plataforma EdPuzzle

Nombre del Instrumento:		Cuestionario de satisfacción de uso y manejo de la herramienta EdPuzzle					
Autor del Instrumento:		Celia Cava Gonzalez					
Indicaciones :		<p>Estimado estudiante ,</p> <p>El presente cuestionario, es parte de mi trabajo de investigación titulado: " Plataforma EdPuzzle para reforzar la gramática en los estudiantes de Inglés del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura" .Las respuestas serán confidenciales , por lo que se les pide respondan con sinceridad. A continuación , selecciona la respuesta que usted considere correcta , conforme a la siguiente escala:</p> <p>1 = nunca - 2 = casi nunca - 3 = a veces - 4 = casi siempre - 5 = siempre</p>					
Variable	Dimensión	Preguntas	Escalas				
			Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
			1	2	3	4	5
Herramienta EdPuzzle	D1 Gestión de la plataforma Edpuzzle	Puedo acceder a mi cuenta de EdPuzzle con facilidad.					
		Considero que es fácil ingresar el código de acceso al momento de crear mi cuenta en EdPuzzle.					
		Puedo acceder a EdPuzzle desde cualquier dispositivo con conexión a internet.					
		El entorno EdPuzzle es agradable y entretenido.					
		El diseño que presenta EdPuzzle me permite desarrollar mis tareas con efectividad.					
		Me siento satisfecho(a) ya que no he presentado inconvenientes con la herramienta.					
	D2 Ventajas de Edpuzzle en educación.	El aprendizaje a través de EdPuzzle refuerza mi conocimiento de la gramática del Idioma Inglés.					
		Considero ventajoso el hecho de repasar la gramática del idioma inglés a través de Edpuzzle.					
		Me siento conforme con la duración de los videos en EdPuzzle.					
		Me siento conforme con las preguntas de repaso presentadas en EdPuzzle.					
		Las preguntas presentadas en EdPuzzle refuerzan mi aprendizaje de la gramática del idioma Inglés.					
		Obtengo una retroalimentación inmediata al final las actividades de repaso en EdPuzzle.					
		La retroalimentación obtenida me permite reforzar el aprendizaje de la gramática del idioma inglés.					
		Cumplo con mis actividades en EdPuzzle a tiempo.					

Cuestionario correspondiente a la variable dependiente : Gramática del Idioma Inglés

Nombre del Instrumento:		Cuestionario de comprensión de la gramática del Idioma Inglés					
Autor del Instrumento:		Celia Cava Gonzalez					
Indicaciones :		<p>Estimado estudiante ,</p> <p>El presente cuestionario, es parte de mi trabajo de investigación titulado: " Plataforma EdPuzzle para reforzar la gramática en los estudiantes de Inglés del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura" .Las respuestas serán confidenciales , por lo que se les pide respondan con sinceridad. A continuación , selecciona la respuesta que usted considere correcta , conforme a la siguiente escala:</p> <p>1 = nunca - 2 = casi nunca - 3 = a veces - 4 = casi siempre - 5 = siempre</p>					
Variable	Dimensión	Preguntas	Escalas				
			Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
			1	2	3	4	5
Gramática del Idioma Inglés.	D1 Nivel Sintáctico	Reconozco y conjugo de manera correcta los verbos en pasado simple y pasado participio.					
		Utilizo correctamente tiempos verbales y estructuras gramaticales en pasado perfecto, pasado perfecto continuo y pasado simple.					
		Estructuro correctamente oraciones declarativas positivas y negativas en voz pasiva.					
		Ordeno de forma correcta las palabras en oraciones interrogativas.					
	D2 Nivel Semántico	Puedo utilizar tiempos verbales y estructuras gramaticales para expresar una misma idea en dos oraciones.					
		Reconozco el significado de distintos verbos frasales (phrasal verbs) para identificar el sentido de la oración.					
		Reconozco el significado que una oración quiere expresar de acuerdo al tiempo verbal utilizado y el contexto dado.					
	D3 Nivel Pragmático	Se me es fácil determinar el tiempo verbal y estructura gramatical a utilizar en diálogos de acuerdo al contexto.					
		Reconozco el registro lingüístico (formal e informal) de estructuras gramaticales y tiempos verbales en distintos diálogos.					
		Puedo seleccionar una respuesta apropiada utilizando una estructura gramatical adecuada de acuerdo al escenario dado.					

ANEXO 3: FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS**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:	<i>PLATAFORMA EDPUZZLE PARA REFORZAR LA GRAMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE INGLÉS DEL CENTRO DE IDIOMAS DE LA UNIVERSIDAD DE PIURA</i>
Línea de investigación:	INVESTIGACIÓN EN NUEVAS TECNOLOGÍAS EN DOCENCIA VIRTUAL Y ESTRATEGIAS Y MODELOS EDUCATIVOS EN LÍNEA

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiantes autores del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
Cava Gonzalez , Celia Beatriz	

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma
Rosario Pacahuala, Emilio	


Piura, enero del 2023

RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

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.

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

INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA (1):

Nombres y Apellidos:	Juan Samael Azaña Quintero
Documento de identidad:	42524495
Sexo:	Hombre (X) Mujer () Edad: 41 años
Profesión:	Docente
Especialidad:	Secundaria – Educación para el trabajo
Años de experiencia:	8
Cargo que desempeña actualmente:	Docente de Educación para el trabajo
Institución donde labora:	I.E 15177 José Olaya Balandra - Piura
Firma:	

FORMATO DE VALIDACIÓN (ESPECIALISTA 1)

(Adaptado de Escobar y Cuervo, 2008, pp. 35-36)

Para validar el Instrumento debe colocar en el casillero de los criterios: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia, el número que según su evaluación corresponda de acuerdo a la rúbrica.

VARIABLE 1 (HERRAMIENTA EDPUZZLE)

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Cuestionario de satisfacción de uso y manejo de la herramienta EdPuzzle				
Autor del Instrumento	Adaptación del Cuestionario EMPA, por Lic. Celia Cava Gonzalez				
Variable 1: (INDEPENDIENTE)	HERRAMIENTA EDPUZZLE				
Definición Conceptual:	Es un instrumento que posibilita la realización de videos interactivos con un direccionamiento hacia las necesidades de los alumnos, en esto los estudiantes deben responder mostrando un mayor interés en las actividades presentadas a través del aplicativo (Cazar et al., 2022).				
Población:	26				
Dimensión / Indicador	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Gestión de la plataforma Edpuzzle Accede a la cuenta de EdPuzzle con facilidad.	4	4	4	4	
Ingresar el código de acceso al momento de crear su cuenta en EdPuzzle sin mostrar inconvenientes.	4	4	4	4	
Puede acceder a EdPuzzle desde cualquier dispositivo con conexión a internet.	4	4	4	4	
Considera el entorno de EdPuzzle agradable y entretenido.	4	4	4	4	
Considera que el diseño que presenta EdPuzzle le permite desarrollar sus tareas con efectividad.	4	4	4	4	
Se siente satisfecho ya que no presenta inconvenientes con la herramienta.	4	4	4	4	
D2: Ventajas de Edpuzzle en educación. Considera que el aprendizaje a través de EdPuzzle refuerza su conocimiento de la gramática del Idioma Inglés.	4	4	4	4	

Considera ventajoso el hecho de repasar la gramática del idioma inglés a través de Edpuzzle.	4	4	4	4	
Se siente conforme con la duración de los videos en EdPuzzle.	4	4	4	4	
Está conforme con las preguntas de repaso presentadas en EdPuzzle.	4	4	4	4	
Reconoce que las preguntas presentadas en EdPuzzle refuerzan su aprendizaje de la gramática del idioma Inglés.	4	4	4	4	
Obtiene retroalimentación inmediata al final las actividades de repaso en EdPuzzle.	4	4	4	4	
La retroalimentación obtenida le permite reforzar el aprendizaje de la gramática del idioma inglés.	4	4	4	4	
Cumple con sus actividades en EdPuzzle a tiempo.	4	4	4	4	

FORMATO DE VALIDACIÓN (ESPECIALISTA 1)


(Adaptado de Escobar y Cuervo, 2008, pp. 35-36)

Para validar el Instrumento debe colocar en el casillero de los criterios: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia, el número que según su evaluación corresponda de acuerdo a la rúbrica.

VARIABLE 2 (GRAMÁTICA DEL IDIOMA INGLÉS)

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Cuestionario de comprensión de la gramática del Idioma Inglés				
Autor del Instrumento	Adaptación del Cuestionario EMPA, por Lic. Celia Cava Gonzalez				
Variable 2: (DEPENDIENTE)	GRAMÁTICA DEL IDIOMA INGLÉS				
Definición Conceptual:	Puede entenderse como uno de los pilares vitales dentro del aprendizaje en cualquier idioma en conjunto con la pronunciación y el vocabulario (Zhou, 2017).				
Población:	26				
Dimensión / Indicador	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Nivel Sintáctico Reconoce y conjuga de manera correcta los verbos en pasado simple y pasado participio.	4	4	4	4	
Utiliza correctamente tiempos verbales y estructuras gramaticales en pasado perfecto, pasado perfecto continuo y pasado simple.	4	4	4	4	
Estructura correctamente oraciones declarativas positivas y negativas en voz pasiva.	4	4	4	4	
Ordena de forma correcta las palabras en oraciones interrogativas.	4	4	4	4	
D2: Nivel Semántico Puede utilizar tiempos verbales y estructuras gramaticales para expresar una misma idea en dos oraciones.	4	4	4	4	
Reconoce el significado de distintos verbos frasales (phrasal verbs) para identificar el sentido de la oración.	4	4	4	4	
Reconoce el significado que una oración quiere expresar de acuerdo al tiempo verbal utilizado y el contexto dado.	4	4	4	4	
D3: Nivel Sintáctico Determina el tiempo verbal y estructura gramatical a utilizar en diálogos de acuerdo al contexto.	4	4	4	4	
Reconoce el registro lingüístico (formal e informal) de estructuras gramaticales y tiempos verbales en distintos diálogos.	4	4	4	4	
Selecciona una respuesta apropiada utilizando una estructura gramatical adecuada de acuerdo al escenario dado.	4	4	4	4	

INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA (2):

Nombres y Apellidos:	Karin Lisset Vega Requena
Documento de identidad:	44408072
Sexo:	Hombre () Mujer (X) Edad: 35 años
Profesión:	Docente
Especialidad:	Lengua y Literatura
Años de experiencia:	6
Cargo que desempeña actualmente:	Docente de Lengua y Literatura
Institución donde labora:	I.E "Nuestra Señora del Pilar - Piura
Firma:	

FORMATO DE VALIDACIÓN (ESPECIALISTA 2)

(Adaptado de Escobar y Cuervo, 2008, pp. 35-36)

Para validar el Instrumento debe colocar en el casillero de los criterios: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia, el número que según su evaluación corresponda de acuerdo a la rúbrica.

VARIABLE 1 (HERRAMIENTA EDPUZZLE)

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Cuestionario de satisfacción de uso y manejo de la herramienta EdPuzzle				
Autor del Instrumento	Adaptación del Cuestionario EMPA, por Lic. Celia Cava Gonzalez				
Variable 1: (INDEPENDIENTE)	HERRAMIENTA EDPUZZLE				
Definición Conceptual:	Es un instrumento que posibilita la realización de videos interactivos con un direccionamiento hacia las necesidades de los alumnos, en esto los estudiantes deben responder mostrando un mayor interés en las actividades presentadas a través del aplicativo (Cazar et al., 2022).				
Población:	26				
Dimensión / Indicador	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Gestión de la plataforma Edpuzzle Accede a la cuenta de EdPuzzle con facilidad.	4	4	4	4	
Ingresa el código de acceso al momento de crear su cuenta en EdPuzzle sin mostrar inconvenientes.	4	4	4	4	
Puede acceder a EdPuzzle desde cualquier dispositivo con conexión a internet.	4	4	4	4	
Considera el entorno de EdPuzzle agradable y entretenido.	4	4	4	4	
Considera que el diseño que presenta EdPuzzle le permite desarrollar sus tareas con efectividad.	4	4	4	4	
Se siente satisfecho ya que no presenta inconvenientes con la herramienta.	4	4	4	4	
D2: Ventajas de Edpuzzle en educación. Considera que el aprendizaje a través de EdPuzzle refuerza su conocimiento de la gramática del Idioma Inglés.	4	4	4	4	
Considera ventajoso el hecho de repasar la gramática del idioma inglés a través de Edpuzzle.	4	4	4	4	

Se siente conforme con la duración de los videos en EdPuzzle.	4	4	4	4	
Está conforme con las preguntas de repaso presentadas en EdPuzzle.	4	4	4	4	
Reconoce que las preguntas presentadas en EdPuzzle refuerzan su aprendizaje de la gramática del idioma Inglés.	4	4	4	4	
Obtiene retroalimentación inmediata al final las actividades de repaso en EdPuzzle.	4	4	4	4	
La retroalimentación obtenida le permite reforzar el aprendizaje de la gramática del idioma inglés.	4	4	4	4	
Cumple con sus actividades en EdPuzzle a tiempo.	4	4	4	4	

FORMATO DE VALIDACIÓN (ESPECIALISTA 2)

(Adaptado de Escobar y Cuervo, 2008, pp. 35-36)

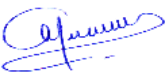
Para validar el Instrumento debe colocar en el casillero de los criterios: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia, el número que según su evaluación corresponda de acuerdo a la rúbrica.

VARIABLE 2 (GRAMÁTICA DEL IDIOMA INGLÉS)

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Cuestionario de comprensión de la gramática del Idioma Inglés				
Autor del Instrumento	Adaptación del Cuestionario EMPA, por Lic. Celia Cava Gonzalez				
Variable 2: (DEPENDIENTE)	GRAMÁTICA DEL IDIOMA INGLÉS				
Definición Conceptual:	Puede entenderse como uno de los pilares vitales dentro del aprendizaje en cualquier idioma en conjunto con la pronunciación y el vocabulario (Zhou, 2017).				
Población:	26				
Dimensión / Indicador	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Nivel Sintáctico Reconoce y conjuga de manera correcta los verbos en pasado simple y pasado participio.	4	4	4	4	
Utiliza correctamente tiempos verbales y estructuras gramaticales en pasado perfecto, pasado perfecto continuo y pasado simple.	4	4	4	4	
Estructura correctamente oraciones declarativas positivas y negativas en voz pasiva.	4	4	4	4	
Ordena de forma correcta las palabras en oraciones interrogativas.	4	4	4	4	
D2: Nivel Semántico Puede utilizar tiempos verbales y estructuras gramaticales para expresar una misma idea en dos oraciones.	4	4	4	4	
Reconoce el significado de distintos verbos frasales (phrasal verbs) para identificar el sentido de la oración.	4	4	4	4	
Reconoce el significado que una oración quiere expresar de acuerdo al tiempo verbal utilizado y el contexto dado.	4	4	4	4	
D3: Nivel Sintáctico Determina el tiempo verbal y estructura gramatical a utilizar en diálogos de acuerdo al contexto.	4	4	4	4	
Reconoce el registro lingüístico (formal e informal) de estructuras gramaticales y tiempos verbales en distintos diálogos.	4	4	4	4	

Selecciona una respuesta apropiada utilizando una estructura gramatical adecuada de acuerdo al escenario dado.	4	4	4	4	
--	---	---	---	---	--

INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA (3):

Nombres y Apellidos:	MIRNA DEL PILAR RIVAS CASTRO
Documento de identidad:	02677179
Sexo:	Hombre () Mujer (X) Edad: 61 (años)
Profesión:	DOCENTE
Especialidad:	EDUCACION
Años de experiencia:	35 AÑOS
Cargo que desempeña actualmente:	DOCENTE DE INGLÉS
Institución donde labora:	UNIVERSIDAD DE PIURA
Firma:	

FORMATO DE VALIDACIÓN (ESPECIALISTA 3)

(Adaptado de Escobar y Cuervo, 2008, pp. 35-36)

Para validar el Instrumento debe colocar en el casillero de los criterios: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia, el número que según su evaluación corresponda de acuerdo a la rúbrica.

VARIABLE 1 (HERRAMIENTA EDPUZZLE)

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Cuestionario de satisfacción de uso y manejo de la herramienta EdPuzzle				
Autor del Instrumento	Celia Cava Gonzalez				
Variable 1: (INDEPENDIENTE)	HERRAMIENTA EDPUZZLE				
Definición Conceptual:	Es un instrumento que posibilita la realización de videos interactivos con un direccionamiento hacia las necesidades de los alumnos, en esto los estudiantes deben responder mostrando un mayor interés en las actividades presentadas a través del aplicativo (Cazar et al., 2022).				
Población:	26 estudiantes del nivel Intermedio II del Centro de Idiomas de la Universidad de Piura				
Dimensión / Indicador	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Gestión de la plataforma Edpuzzle Accede a la cuenta de EdPuzzle con facilidad.	4	4	4	4	
Ingresar el código de acceso al momento de crear su cuenta en EdPuzzle sin mostrar inconvenientes.	4	4	4	4	
Puede acceder a EdPuzzle desde cualquier dispositivo con conexión a internet.	4	4	4	4	
Considera el entorno de EdPuzzle agradable y entretenido.	4	4	4	4	
Considera que el diseño que presenta EdPuzzle le permite desarrollar sus tareas con efectividad.	4	4	4	4	
Se siente satisfecho ya que no presenta inconvenientes con la herramienta.	4	4	4	4	
D2: Ventajas de Edpuzzle en educación. Considera que el aprendizaje a través de EdPuzzle refuerza su conocimiento de la gramática del Idioma Inglés.	4	4	4	4	
Considera ventajoso el hecho de repasar la gramática del idioma inglés a través de Edpuzzle.		4	4	4	

	4				
Se siente conforme con la duración de los videos en EdPuzzle.	4	4	4	4	
Está conforme con las preguntas de repaso presentadas en EdPuzzle.	4	4	4	4	
Reconoce que las preguntas presentadas en EdPuzzle refuerzan su aprendizaje de la gramática del idioma Inglés.	4	4	4	4	
Obtiene retroalimentación inmediata al final las actividades de repaso en EdPuzzle.	4	4	4	4	
La retroalimentación obtenida le permite reforzar el aprendizaje de la gramática del idioma inglés.	4	4	4	4	
Cumple con sus actividades en EdPuzzle a tiempo.	4	4	4	4	

FORMATO DE VALIDACIÓN (ESPECIALISTA 3)

(Adaptado de Escobar y Cuervo, 2008, pp. 35-36)

Para validar el Instrumento debe colocar en el casillero de los criterios: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia, el número que según su evaluación corresponda de acuerdo a la rúbrica.

VARIABLE 2 (GRAMÁTICA DEL IDIOMA INGLÉS)

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Cuestionario de comprensión de la gramática del Idioma Inglés				
Autor del Instrumento	Adaptación del Cuestionario EMPA, por Lic. Celia Cava Gonzalez				
Variable 2: (DEPENDIENTE)	GRAMÁTICA DEL IDIOMA INGLÉS				
Definición Conceptual:	Puede entenderse como uno de los pilares vitales dentro del aprendizaje en cualquier idioma en conjunto con la pronunciación y el vocabulario (Zhou, 2017).				
Población:	26				
Dimensión / Indicador	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Nivel Sintáctico Reconoce y conjuga de manera correcta los verbos en pasado simple y pasado participio.	4	4	4	4	
Utiliza correctamente tiempos verbales y estructuras gramaticales en pasado perfecto, pasado perfecto continuo y pasado simple.	4	4	4	4	
Estructura correctamente oraciones declarativas positivas y negativas en voz pasiva.	4	4	4	4	
Ordena de forma correcta las palabras en oraciones interrogativas.	4	4	4	4	
D2: Nivel Semántico Puede utilizar tiempos verbales y estructuras gramaticales para expresar una misma idea en dos oraciones.	4	4	4	4	
Reconoce el significado de distintos verbos frasales (phrasal verbs) para identificar el sentido de la oración.	4	4	4	4	
Reconoce el significado que una oración quiere expresar de acuerdo al tiempo verbal utilizado y el contexto dado.	4	4	4	4	
D3: Nivel Sintáctico Determina el tiempo verbal y estructura gramatical a utilizar en diálogos de acuerdo al contexto.	4	4	4	4	
Reconoce el registro lingüístico (formal e informal) de estructuras gramaticales y tiempos verbales en distintos diálogos.	4	4	4	4	
Selecciona una respuesta apropiada utilizando una estructura gramatical adecuada de acuerdo al escenario dado.	4	4	4	4	

ANEXO 5 : CUESTIONARIO DE GRAMÁTICA DEL IDIOMA INGLÉS

PRETEST Y POSTEST

Question 1

2 pts

1. Write the past participle of the following verbs.

(Use lowercase letters: a-b-c-d-e...)

find ->

see->

go->

think->

steal->

drink->

watch->

bring->

2. Read the following sentences and select the correct answer to complete them.

Question 2

0.25 pts

a. He _____ (marry) her two years before we met.

- had been marrying
- married
- had married

Question 3

0.25 pts

b. He _____ (play) tennis for 4 hours when he broke his leg

- played
- was playing
- had been playing

Question 4

0.25 pts

c. When I _____ (arrive) at the station, the train had left.

- arrived
- was arriving
- had been arriving

Question 5

0.25 pts

d. The dog came into the house once she _____ (finish) the housework.

- had finished
- finished
- was finishing

Question 6

0.25 pts

e. He _____ (drive) his car for 10 minutes when he realized it had a flat tire.

- _____
- drove
- _____
- had been driving
- _____
- had driven

Question 7

0.25 pts

f. He had saved the document before the computer _____ (crash)

- _____
- had been crashing
- _____
- had crashed
- _____
- crashed

Question 8

0.25 pts

g. She _____ (wait) for more than one hour when her friends finally arrived.

- _____
- had been waiting
- _____
- waited
- _____
- was waited

Question 9

0.25 pts

h. My dad had cooked breakfast when I _____ (get) up.

- _____
- got
- _____
- gotten
- _____
- had gotten

Question 10

2 pts

100

3. Order the following sentences. Keep in mind that they are in the passive voice, some of them are positive and others are negative. Use capital letters when needed.

- The awarded prize be will tomorrow

- The 10th cathedral was century in the built Gothic

- Great in motorcycles made are Japan

- The house week not has been since last cleaned

- languages spoken are Many in the USA

- is cat not The called Sissy

- The not postman has been seen recently

- interrogated was He being when I called

4. Select the correct question for the given answers.

Question 11

0.5 pts

_____ ?

I don't think so. I think she joined the company in 2015.

Had it stopped snowing when you came in?

Had she worked here before 2013?

Had he established his own law firm before he got married?

Had they met each other before the party?

Question 12

0.5 pts

_____ ?

Nope. It was still snowing when I came in.

- _____
- Had it stopped snowing when you came in?
- _____
- Had he established his own law firm before he got married?
- _____
- Had she worked here before 2013?
- _____
- Had they met each other before the party?

Question 13

0.5 pts

_____ ?

Yes, he got married the year after he established his law firm.

- _____
- Had he established his own law firm before he got married?
- _____
- Had it stopped snowing when you came in?
- _____
- Had she worked here before 2013?
- _____
- Had they met each other before the party?

Question 14

0.5 pts

_____ ?

I don't know, but it seems like they had.

- _____
- Had they met each other before the party?
- _____
- Had he established his own law firm before he got married?
- _____
- Had it stopped snowing when you came in?
- _____
- Had she worked here before 2013?

Question 15

2 pts

102

5. Complete the sentence so that it has a similar meaning to the first sentence.

1. My grandad built this house in 1990.

This house .

2. The students are learning Spanish.

Spanish .

3. Julio cleans the house everyday.

The house .

4. They have cancelled the flight because of the rain.

The flight .

6. Read the following sentences and identify the meaning of the phrasal verbs in bold.

Question 16

0.5 pts

Brian **asked** Judy **out** to dinner and a movie.

- consume less
- invite on a date
- visit somebody
- support

Question 17

0.5 pts

My wife **backed** me **up** over my decision to quit my job.

- invite on a date
- consume less
- support
- visit somebody

Question 18

0.5 pts

We **called on** you last night but you weren't home.

- consume less
- invite on a date
- support
- visit somebody

Question 19

0.5 pts

My doctor wants me to **cut back on** sweets and fatty foods.

- consume less

support

invite on a date

visit somebody

7. Identify the meaning of these sentences and select the correct answer.

Question 20

0.5 pts

a. The book was written by me.

- It means that I wrote the book
- It means that I want to write a book.
- It means that someone I know wrote the book

Question 21

0.5 pts

c. A: I had been waiting for more than one hour before you arrived.

B: Oh , my plane got delayed.

- _____
- It means that the other person arrived early
- _____
- It means that I arrived late
- _____
- It means that the other person arrived late

Question 23

0.5 pts

d. I had been waiting for 2 hours before the teacher arrived.

- _____
- The teacher was waiting 2 hours for me, and I want to emphasize the action.
- _____
- It took two hours for the teacher to arrive, and I want to emphasize the action.
- _____
- It took two hours for the teacher to arrive, and I want to emphasize the duration of the action.

8. Read the following situations, would you use the active or passive voice?

Question 24

0.4 pts

8.1 Something happened and you don't know who did the action.

- _____
- Passive voice
- _____
- Active voice

Question 25

0.4 pts

8.2 You know the person who did the action and want to mention him/her at the beginning of your sentence.

- Active voice
- Passive voice

Question 26

0.4 pts

8.3 In formal or scientific writing.

- Active voice
- Passive voice

Question 27

0.4 pts

8.4 The agent is not obvious and must be mentioned, usually at the beginning of the sentence.

- Passive voice
- Active voice

Question 28

0.4 pts

8.5 The agent (the doer of the action) is everyone.

- Active voice
- Passive voice

9. Read the following dialogues; are they formal or informal situations?

Question 29

0.5 pts

A: Hello. How are you?

B: I am not doing very well. I have a cold.

A: Oh? I am sorry to hear that.

B: Well, I'm sure I will recover soon. I have been given some medicine already!

A: Take care of yourself, and I hope you feel better soon.

Informal situation

Formal situation

Question 30

0.5 pts

A: Hi Fred. How's it going?

B: Great. Just great. And you?

A: Great. How's work?

B: Oh, it's really crazy. How about you?

A: Things are a little slow now, but I'm sure they'll pick up soon. Say hello to your family for me.

Formal situation

Informal situation

Question 31

0.5 pts

A: Have you had an opportunity to look over my report yet?

B: Yes. As a matter of fact, I did.

A: What do you think?

B: I think a wonderful job was done by you. The sales figures you included were especially helpful.

A: Thank you very much.

B: I'm sure you will be given a salary raise!

Formal situation

Informal situation

Question 32

0.5 pts

A: Dear students. You may open your notebooks now.

B: Excuse me? How much time have we got to complete the task?

A: You will be given 30 minutes to write an essay.

B: Thank you, professor!

Informal situation

Formal situation

Question 33

2 pts

10. Complete the following dialogue by writing the corresponding verbs in the correct form. Analyze the context and decide whether you'll need to use present, past, or future tenses.

A: Hey Jhon! What did you yesterday?

B: Yesterday I to school.

A: Did you do anything else?

B: Yes! Later I soccer with my friends.

A: Do you usually play soccer?

B: Yes, I always soccer in the afternoons

A: That's awesome!

B: Hey! Do you have any plans for next week?

A: Yes! Next week I my grandparents.

B: Oh, that's great!

A: Well, I have to go

B: See you around.

Saved at 14:22

Submit quiz