



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

**LA GAMIFICACIÓN Y LA COMUNICACIÓN ORAL DEL  
IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DE INGLÉS DE LA  
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR, 2023-1**



**PRESENTADO POR  
FIORELLA CIOCCA SOLIS**

**ASESOR  
EMILIO AUGUSTO ROSARIO PACAHUALA**

**TESIS  
PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA EN EDUCACIÓN  
CON MENCIÓN EN INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

**LIMA – PERÚ**

**2024**



**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**

**LA GAMIFICACIÓN Y LA COMUNICACIÓN ORAL DEL IDIOMA INGLÉS EN  
ESTUDIANTES DE INGLÉS DE LA UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR, 2023-1**

**TESIS PARA OPTAR**

**EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA EN EDUCACIÓN**

**CON MENCIÓN EN INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

**PRESENTADO POR:**

**FIGRELLA CIOCCA SOLIS**

**ASESOR:**

**DR. EMILIO AUGUSTO ROSARIO PACAHUALA**

**LIMA, PERÚ**

**2024**

**LA GAMIFICACIÓN Y LA COMUNICACIÓN ORAL DEL IDIOMA INGLÉS EN  
ESTUDIANTES DE INGLÉS DE LA UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR, 2023-1**

## **ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO**

### **ASESOR:**

Dr. Emilio Augusto Rosario Pacahuala

### **PRESIDENTE DEL JURADO**

Dr. Ángel Salvatierra Melgar

### **MIEMBROS DEL JURADO**

Dr. César Herminio Capillo Chávez

Mg. Luz Yrene Toribio Valqui

**DEDICATORIA**

A Dios y a mi Familia.

## **AGRADECIMIENTOS**

A mis padres Jorge Luis y Enna Sussi, por su amor y valores inculcados; a mi esposo Joao, por su apoyo y amor; y a los tres motores de mi vida; mis bellas hijas, Paola Antonella, Luciana Naomi y Samantha Valeria Zulema.

## ÍNDICE

<b>ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO .....</b>	<b>iii</b>
<b>DEDICATORIA.....</b>	<b>iv</b>
<b>AGRADECIMIENTOS .....</b>	<b>v</b>
<b>ÍNDICE .....</b>	<b>vi</b>
<b>RESUMEN.....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>x</b>
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>8</b>
1.1. Antecedentes de la Investigación .....	8
1.2. Bases Teóricas.....	11
1.3. Definición de Términos Básicos.....	20
<b>CAPÍTULO II: HIPOTESIS Y VARIABLES.....</b>	<b>23</b>
2.1. Formulación de Hipótesis Principal y Derivadas .....	23
<b>CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>26</b>
3.1 Diseño Metodológico .....	26
3.2 Diseño Muestral.....	27
3.3 Técnicas de Recolección de Datos.....	29
3.4 Técnicas Estadísticas para el Procesamiento de Información .....	29
3.5 Aspectos Éticos .....	30
<b>CAPÍTULO IV: RESULTADOS .....</b>	<b>31</b>
4.1 Resultados Descriptivos .....	31
4.2 Comprobación de Hipótesis.....	40
<b>CAPÍTULO V: DISCUSIÓN .....</b>	<b>42</b>
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>46</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>47</b>
<b>FUENTES DE INFORMACIÓN.....</b>	<b>48</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>54</b>



## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Matriz de Operacionalización de la Variable .....	24
<b>Tabla 2</b> Estadísticas de Fiabilidad de las Variables Gramificación y Comunicación.....	28
<b>Tabla 3</b> Distribución de Frecuencias de la Gamificación en estudiantes de inglés de la Universidad Científica del Sur 2023-1.....	31
<b>Tabla 4</b> Distribución de Frecuencia de la Dimensión Mecánicas de Juego .....	32
<b>Tabla 5</b> Distribución de Frecuencias de la Dimensión Dinámicas de Juego.....	33
<b>Tabla 6</b> Distribución de Frecuencias de la Dimensión Motivación.....	34
<b>Tabla 7</b> Distribución de Frecuencias de la Comunicación Oral del Idioma Ingles en estudiantes de Inglés de la Universidad Científica del Sur 2023-I .....	35
<b>Tabla 8</b> Distribución de Frecuencias de la Dimensión Comprensión Oral.....	36
<b>Tabla 9</b> Distribución de Frecuencias de la Dimensión Expresión Oral .....	37
<b>Tabla 10</b> Descripción entre la Gamificación y la Comunicación Oral del Idioma Inglés.....	39
<b>Tabla 11</b> Descripción entre la Gamificación y la Comunicación Oral del Idioma correlación de Spearman entre la Gamificación y la Comunicación Oral del Idioma Inglés .....	39
<b>Tabla 12</b> Correlación de Spearman entre la Gamificación y la Comprensión Oral del Idioma Inglés.....	40
<b>Tabla 13</b> Correlación de Spearman entre la Gamificación y la Expresión Oral del Idioma Inglés	41

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> Distribución de Frecuencia de la Variable Gamificación en Estudiantes de Inglés de la Universidad Científica del Sur 2023-1.....	32
<b>Figura 2</b> Distribución de Frecuencia de la Dimensión Mecánicas de Juego .....	33
<b>Figura 3</b> Distribución de Frecuencias de la Dimensión Dinámicas de Juego.....	34
<b>Figura 4</b> Distribución de Frecuencias de la Dimensión Motivación.....	35
<b>Figura 5</b> Distribución de Frecuencias de la Comunicación Oral del Idioma Inglés en Estudiantes de Inglés de la Universidad Científica del Sur 2023-I.....	36
<b>Figura 6</b> Distribución de Frecuencias de la Dimensión Comprensión Oral .....	37
<b>Figura 7</b> Distribución de Frecuencias de la Dimensión Expresión Oral .....	38

## RESUMEN

El objetivo general fue determinar cuál era la relación entre la gamificación con la expresión y comunicación orales del idioma inglés en una población de estudiantes de dicha lengua en la Universidad Científica del Sur, durante el semestre 2023-1. Asimismo, tuvo como objetivos específicos establecer cuál era la vinculación entre la gamificación y la comprensión oral de los estudiantes de inglés de la Universidad Científica del Sur durante el semestre 2023-1. El tipo de investigación fue de enfoque cuantitativo de diseño no experimental, de tipo descriptivo y nivel correlacional. La población estuvo conformada por 450 estudiantes del curso de inglés de pregrado y la muestra consistió en 208 estudiantes del curso de inglés. Para la recolección de datos se utilizó un cuestionario Likert como instrumento para poder averiguar cómo se relacionaban las variables Gamificación y Comunicación oral. Con ello, después, se determinaría qué grado de relación significativa existía entre la variable 1 y 2. Esta última se definió por medio de juicio de expertos. Los resultados se obtuvieron mediante el SPSS V25, indicando que sí había una tenue pero evidente relación ( $\rho=0.036$ ), y, a su vez, importante con un valor  $p\_valor<0.05$  entre la variable gamificación y la variable comunicación oral del idioma inglés. Asimismo, el coeficiente de relación de Spearman ( $\rho$ ) obtenido fue de 0.294, con  $p\_valor<0.05$ , entre la variable gamificación y la dimensión comprensión oral. Además, el coeficiente de relación de Spearman ( $\rho$ ) obtenido fue de 0.329, con  $p\_valor<0.05$ , entre la variable gamificación y la dimensión expresión oral.

**Palabras clave:** Gamificación; Dinámicas de Juego; Mecánicas de Juego; Motivación; Comprensión Oral; Expresión Oral

## ABSTRACT

The general objective was to determine the relationship between gamification and oral expression and communication in the English language among a population of students at Universidad Científica del Sur during the semester 2023-1. Additionally, it aimed to establish specific objectives regarding the link between gamification and oral comprehension among English students at Universidad Científica del Sur during the semester 2023-1. The research type was a quantitative approach with a non-experimental, descriptive design, and correlational level. The population consisted of 450 undergraduate English students, with a sample size of 208 English course students. Data collection utilized a Likert questionnaire to explore the relationship between the variables Gamification and Oral Communication. Subsequently, the degree of significant relationship between the two variables was determined, the latter defined through expert judgment. Results, obtained using SPSS V25, indicated a subtle yet evident relationship ( $\rho=0.036$ ), and, simultaneously, an important relationship with a  $p\text{-value}<0.05$  between the gamification variable and oral communication in English. Additionally, the Spearman correlation coefficient ( $\rho$ ) obtained was 0.294, with a  $p\text{-value}<0.05$ , between the gamification variable and the oral comprehension dimension. Furthermore, the Spearman correlation coefficient ( $\rho$ ) obtained was 0.329, with a  $p\text{-value}<0.05$ , between the gamification variable and the oral expression dimension.

**Keywords:** Gamification; Game Dynamics; Game Mechanics; Motivation; Oral Comprehension; Oral Expression.

NOMBRE DEL TRABAJO

**LA GAMIFICACIÓN Y LA COMUNICACIÓN ORAL DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIOS ANTES DE INGLÉS DE LA UNIVERSIDAD**

AUTOR

**FIGURELLA CIOCCA SOLIS**

RECUENTO DE PALABRAS

**13995 Words**

RECUENTO DE CARACTERES

**79740 Characters**

RECUENTO DE PÁGINAS

**87 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**391.9KB**

FECHA DE ENTREGA

**Apr 17, 2024 4:37 PM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Apr 17, 2024 4:39 PM GMT-5**

### ● 16% de similitud general

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

- 15% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 6% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

### ● Excluir del Reporte de Similitud

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



## DECLARACIÓN JURADA

Yo, FIORELLA CIOCCA SOLIS 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 **“LA GAMIFICACIÓN Y LA COMUNICACIÓN ORAL DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DE INGLÉS DE LA UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR, 2023-1 “:**

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, 29 de setiembre de 2023

Firma del Estudiante

DNI: 40079227

## INTRODUCCIÓN

Según un informe de la Comisión Europea (2018), el 98% de las escuelas tienen acceso a internet de alta velocidad, y el 80% de estos centros cuentan con equipos informáticos disponibles para maestros y estudiantes. Sin embargo, a pesar de estas facilidades, persisten desafíos y desigualdades en su implementación debido a la falta de formación y capacitación adecuadas de los docentes en el uso de las TIC, lo que limita el potencial de estas herramientas tecnológicas para el desarrollo del proceso de aprendizaje.

En todo el mundo, la pandemia de COVID-19 ha obligado a las instituciones educativas a recurrir a instrumentos y plataformas digitales para continuar con la educación de manera remota y en línea. No obstante, la disponibilidad de estos recursos digitales ha sido desigual, lo que significa que este tipo de educación no ha sido accesible para todos. Según la Unión Internacional de Telecomunicaciones (2020), el 53,6% de la población mundial tiene acceso a internet, mientras que solo el 68% de la población en Latinoamérica lo tiene. En Asia, este porcentaje es del 51,9%, mientras que en África es del 28,2%.

A nivel nacional, el Ministerio de Educación (2016) promueve el avance de las habilidades tecnológicas y digitales en la competencia 28, con el objetivo de establecer los criterios necesarios para que los docentes adquieran estas competencias. Sin embargo, también se observa una brecha digital entre los centros educativos urbanos y rurales, tanto públicos como privados. Según datos del Instituto Nacional de Estadística e Informática (2020), en los primeros tres meses de 2020, solo el 40% de los peruanos tenía acceso a internet, con un mayor porcentaje en Lima (80,5%) en comparación con las zonas rurales, donde el acceso es considerablemente menor.

Por ello, es importante investigar cuál es el impacto de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, dado que aún no se ha avanzado lo suficiente en este ámbito. Esto indica que la función estratégica de la gamificación para fortalecer dicho proceso en los estudiantes todavía parece ser desconocida para muchos docentes. Rojas (2021) señala la necesidad de fomentar el uso de herramientas lúdicas en el aula, ya que estas favorecen el desarrollo de actitudes positivas hacia el aprendizaje y, por ende, mejoran el desarrollo de capacidades.

Esto coincide con lo propuesto por el Ministerio de Educación del Perú (2016a), que enfatiza la importancia de implementar un programa de enseñanza de inglés en todo el país para incentivar la inversión extranjera y, con ello, aumentar las oportunidades de mayor productividad y competitividad. Actualmente, en el Perú, hay aproximadamente 7,591,077 estudiantes con un promedio de 95,670 docentes de inglés en Educación Básica Regular. Sin embargo, estos profesores deben capacitarse en el uso de herramientas tecnológicas para ayudar a que los estudiantes estén preparados y motivados para ser críticos, creativos, orientados a la investigación, intrépidos y comunicativos, además de adquirir las habilidades necesarias para este siglo.

En el ámbito institucional, aún no se ha establecido un programa continuo de capacitación para los docentes que les permita implementar la gamificación y así favorecer el aprendizaje del inglés. Como resultado, el uso de la gamificación en el aula es voluntario y se lleva a cabo de manera individual por parte de algunos docentes, ya que no es una práctica generalizada en la institución. Por tanto, el objetivo de esta tesis fue investigar cómo la gamificación, como estrategia metodológica, contribuye a mejorar la comunicación oral en inglés en estudiantes universitarios de inglés como lengua extranjera

La tesis fue diseñada en cinco capítulos. El primero estuvo compuesto por el Marco Teórico, en el cual se incluyeron los Antecedentes Internacionales, Nacionales y Locales;



abordando Tesis de referencia sobre el mismo tema, Gamificación y Comunicación Oral. Se buscaron tesis en diferentes buscadores. Para los antecedentes nacionales se consultaron los repositorios de distintas universidades nacionales, y para los antecedentes internacionales, se recurrió a los repositorios de universidades internacionales y La Referencia. Este mismo capítulo comprendió las definiciones de términos básicos utilizados en la investigación.

El capítulo II comprendió las hipótesis y las variables: la hipótesis general: Existe relación entre la gamificación y la comunicación oral del idioma inglés en estudiantes de inglés de la Universidad Científica del Sur, durante el ciclo 2023-1 y las hipótesis específicas: Existe relación significativa entre la gamificación y la comprensión oral del idioma inglés en estudiantes de inglés de la Universidad Científica del Sur, 2023-1 y existe relación entre la gamificación y la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de inglés de la Universidad Científica del Sur, durante el semestre 2023-1.

El capítulo III describió la metodología utilizada en el trabajo, de diseño no experimental, con enfoque cuantitativo correlacional y con una población de 450 estudiantes, con una muestra conformada por 208 estudiantes de inglés de la Universidad Científica del Sur, durante el semestre 2023-1.

El capítulo IV presentó los resultados del estudio. A través de tablas y gráficos se mostraron los resultados descriptivos e inferenciales. También se expusieron la hipótesis general y las Hipótesis Específicas, concluyendo que se rechazaba la hipótesis nula y se aceptaba la hipótesis alterna.

El capítulo V implicó la discusión de los resultados obtenidos en el estudio, contrastándolos con los resultados de otras investigaciones planteadas en el marco teórico y artículos indexados. Al comparar los resultados, se observó que la mayoría fueron similares, lo que enriqueció el debate. Sin embargo, a diferencia de los resultados obtenidos, una investigación contraria

concluyó que el uso estratégico de recursos de comunicación no verbales y paralingüísticos no guardaba relación con los entornos de educación virtual; y se recomendaba implementar un programa de apoyo y seguimiento de las habilidades de comunicación en la institución.

Finalmente, se presentaron las conclusiones del estudio y las recomendaciones, adjuntando las fuentes de información utilizadas en la investigación y los respectivos anexos.

- Formulación del problema
- Problemas Específicos
- Problemas Generales

¿Cuál es la relación entre la gamificación y la comprensión oral del inglés en los estudiantes de inglés de la Universidad Científica del Sur, 2023-1?

¿Cuál es la relación entre la gamificación y la expresión oral del inglés en los estudiantes de inglés de la Universidad Científica del Sur, 2023-1?

Objetivos de la investigación

Objetivo general

Determinar la relación entre la gamificación y la comunicación oral del idioma inglés en estudiantes de inglés de la Universidad Científica del Sur, 2023-1.

Objetivos específicos

Determinar relación entre la gamificación y la comprensión oral del idioma inglés en estudiantes de inglés de la Universidad Científica del Sur, 2023-1.

Determinar la relación entre la gamificación y la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de inglés de la Universidad Científica del Sur, 2023-1.

#### Justificación de la investigación

En el ámbito teórico, este trabajo de tesis se justificó porque se propuso aportar a otros investigadores en cuanto a los aspectos teóricos del uso de la gamificación como instrumento para mejorar la comunicación oral del inglés. En este sentido, Ortiz et al. (2018) afirmaron que, en ese momento, los estudiantes presentaban necesidades y enfoques que la educación no había logrado satisfacer; por lo tanto, los docentes se vieron en la obligación de hallar estrategias alternativas que pudieran ser utilizadas en clase para captar la atención de los estudiantes y asegurar su participación.

En el ámbito social, este trabajo de tesis se justificó, ya que se intentó sugerir a los profesores que enseñan inglés como segunda lengua en los distintos niveles educativos estrategias que incluyeran la utilización de la gamificación en clase para beneficiar el aprendizaje de dicha lengua, una vez que mostrara esos resultados.

De acuerdo con Pérez & Torres (2021), los estudiantes no lograban una comunicación asertiva en inglés, debido a que no existía un atractivo factor que los motivara a practicar lo que se hacía en clase, pues la mayoría de las clases se centraban en ejercicios de gramática y no cooperaban con el desarrollo de contextos reales. En cuanto al ámbito metodológico, esta investigación se justificó porque intentó demostrar que, al promover una técnica activa, los estudiantes utilizarían de manera más presta el inglés, pues encontraban más atractiva la utilización de la tecnología, redes sociales, aparatos móviles, web y todo lo relacionado a ello.

### Importancia de la investigación

La importancia de esta tesis residió en establecer estrategias de enseñanza que fortalecieran la habilidad oral en el idioma inglés, lo cual implicaba un aspecto crucial: la necesidad de comprender cómo el uso de diversas estrategias lúdicas podía influir en el interés de los estudiantes por desarrollar su habilidad oral en inglés y mejorar su aprendizaje. Esto permitiría evaluar su progreso en la interacción más placentera con la tecnología y los contenidos educativos.

### Viabilidad de la investigación

La investigación fue viable, pues poseía los recursos sustanciales que hacían posible su realización.

a) Viabilidad técnica: Fue posible, ya que se sustentó teóricamente la relación entre la gamificación y la comunicación oral del inglés.

b) Viabilidad económica: La investigadora contó con los recursos necesarios para realizar la investigación, ya que no requirió mayores gastos externos.

c) Viabilidad ética: Se obtuvo el consentimiento y permiso de los alumnos, quienes participaron de manera libre en la investigación y permitieron obtener y utilizar sus datos.

d) Viabilidad temporal: Se llevó a cabo dentro del periodo académico, sin retraso alguno.

### Limitaciones del estudio

a) Limitación de recursos: Fue autofinanciada por la investigadora. No hubo financiamiento externo alguno.

b) Limitación de tiempo: El estudio comprendió el año 2023.

c) Limitación de espacio: Se elaboró dentro del ámbito geográfico de la Universidad Científica del Sur. Sede: Villa 2.

## CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

### 1.1. Antecedentes de la Investigación

#### 1.1.1. Antecedentes Internacionales

García et al. (2021), en su tesis titulada *“La comunicación oral en inglés en los entornos virtuales de aprendizaje en las Uniandes, Santo Domingo”*, tuvieron como objetivo general determinar el proceso que se desarrollaba en la interacción entre estudiantes y las actividades asíncronas y lecturas del libro "Life". Esto se realizó con el fin de establecer la influencia de dichas actividades en la competencia oral en inglés. La investigación se enmarcó en un enfoque cuantitativo y tuvo un diseño correlacional no experimental. En este contexto, se seleccionaron textos que contribuirían especialmente a mejorar la comunicación oral en inglés como segunda lengua, así como al desarrollo de las posibilidades culturales de los estudiantes. La población y muestra del estudio estuvieron conformadas por 25 estudiantes de quinto nivel de inglés. Como conclusión de este estudio, se logró valorar el desempeño de la competencia oral en comparación con otros estudiantes, y se estableció que existe una relación entre lo que el estudiante lee y lo que comunica de manera oral en inglés.

Hompanera (2020), en su tesis titulada *“La mejora de la expresión oral en los programas AICLE / Bilingüe”*, se propuso estudiar la influencia de las habilidades sociales en la enseñanza bilingüe / AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras) en la competencia

comunicativa en lengua extranjera de los estudiantes del idioma inglés. Este estudio se enmarcó en un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental y correlacional. La técnica de encuesta se utilizó y el cuestionario fue el instrumento principal empleado. La muestra estuvo compuesta por 79 estudiantes de AICLE. Como conclusión, se determinó que las habilidades sociales sí influyen en la mejora de la expresión oral en el programa AICLE.

Chimba (2018), en su tesis titulada "*Actividades lúdicas y el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de básica de la escuela Ciudad de Babahoyo del Cantón Babahoyo, provincia de los Ríos*", tuvo como objetivo general, identificar la relación entre las actividades lúdicas y el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de la escuela básica "Ciudad de Babahoyo" del cantón Babahoyo en el ciclo escolar periodos 2017 – 2018. La investigación se clasificó como básica, con un enfoque cuantitativo y de nivel correlacional. Las técnicas de recolección de datos empleadas fueron las entrevistas y las encuestas, con una muestra conformada por 67 estudiantes y dos maestros de la institución. Los resultados obtenidos concluyeron que las actividades lúdicas sí influyen positivamente en el rendimiento académico de los estudiantes, ya que los motiva significativamente.

#### 1.1.2. Antecedentes Nacionales

López & Quispe (2020), en su tesis titulada "*La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la Institución Educativa Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa 2020*", tuvieron como objetivo general establecer la influencia del uso de las técnicas de gamificación en el aprendizaje del idioma extranjero de los estudiantes de la Institución Educativa Francisco Mostajo de Tiabaya, ubicada en el departamento de Arequipa. Su enfoque fue cuantitativo y contaron con un diseño no experimental correlacional. La población estuvo conformada por 33 estudiantes de la mencionada institución educativa, y concluyeron que la gamificación influye positivamente en el aprendizaje del inglés como idioma extranjero.

Bautista (2019), en su tesis titulada "*Mejora de las habilidades de expresión oral a través de juegos en estudiantes jóvenes de 5° y 6° grado de primaria del Melvin Jones*", tuvo como objetivo general determinar la influencia de la gamificación en la expresión oral de los estudiantes del 5to y 6to grado del Centro Educativo Melvin Jones. La investigación se enmarcó en un enfoque cuantitativo con un diseño no experimental y nivel correlacional. Se empleó la técnica de observación y se utilizó la rúbrica como instrumento de evaluación. La muestra estuvo compuesta por 40 estudiantes de la institución Melvin Jones, y el estudio concluyó que la gamificación influye de manera positiva en la mejora de la expresión oral del inglés como lengua extranjera de los estudiantes.

Maldonado (2019), en su tesis de maestría titulada "*Entornos virtuales y la mejora de la comprensión oral en la institución educativa Simón Bolívar de Moquegua, 2018*", de la Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa, tuvo como objetivo general establecer la relación existente entre los entornos virtuales y la comprensión lectora en los alumnos que cursaban el cuarto año del nivel secundario en la Institución Educativa "Simón Bolívar" de la ciudad de Moquegua durante el año 2018. El enfoque fue cuantitativo de diseño correlacional. La muestra estuvo compuesta por 196 estudiantes de la Institución Educativa "Simón Bolívar" de Moquegua. Se utilizó como técnica la encuesta y la conclusión fue que sí existe una relación entre los entornos virtuales y la comprensión lectora.

### 1.1.3. Antecedentes Locales

Ramírez (2022), en su tesis titulada "*Gamificación en la expresión oral del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021*", tuvo como objetivo general determinar la influencia de la gamificación en la expresión oral del inglés en los estudiantes de una escuela. El enfoque de la investigación fue cualitativo, con un diseño no experimental y nivel correlacional. La muestra estuvo constituida por 25 estudiantes, utilizando la técnica de observación directa y participativa, y el instrumento fue la lista de cotejo. El autor concluyó que la



gamificación en clase tiene una influencia positiva en la comunicación y expresión oral del idioma inglés como segunda lengua.

Casanova (2020), en su tesis titulada "Entornos virtuales de aprendizaje y expresión oral en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pitágoras, Comas 2020" de la Universidad César Vallejo, tuvo como objetivo general determinar la relación entre los entornos virtuales de aprendizaje y la expresión oral en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pitágoras, Comas 2020. El enfoque de la investigación fue cuantitativo, con un diseño no experimental y nivel correlacional. La población y muestra estuvieron constituidas por 72 estudiantes de la institución, siendo estos los mismos evaluados. La técnica de recolección de datos fue el cuestionario, utilizando el software SPSS 25.0. El estudio concluyó que no existe una relación entre los entornos virtuales y el desarrollo de la expresión oral de los alumnos evaluados.

Pineda (2019), en su tesis de maestría titulada "Percepción de las actividades de gamificación en el aprendizaje colaborativo para alumnos de Ingeniería Civil de una universidad pública. Lima. 2019" de la Universidad César Vallejo, Lima-Perú, tuvo como objetivo general establecer la influencia que tuvo la percepción y qué papel desempeñó la gamificación en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes. La investigación contó con un enfoque cuantitativo, un diseño no experimental y nivel correlacional. La población de la investigación estuvo conformada por 158 estudiantes universitarios y la muestra la constituyeron 112 de ellos. El estudio concluyó que las actividades gamificadas ejercen una influencia favorable en el aprendizaje colaborativo.

## 1.2. Bases Teóricas

### 1.2.1. Definición de Aprendizaje

El diccionario de la Real Academia Española proporciona tres acepciones del término aprendizaje:

“1. Proceso de adquirir habilidades o destrezas de un arte, oficio u otra materia. 2. Periodo que se dedica al aprendizaje. 3. Adquisición de una conducta permanente mediante la práctica”. (p 24.)

Según Gallardo (2016), la definición de aprendizaje es objeto de diferentes interpretaciones, las cuales no han sido aceptadas mundialmente de manera amplia. El aprendizaje involucra un cambio permanente en el comportamiento reflexivo, ya sea de acción o cognitivo, en un individuo, como resultado de estar expuesto a un estímulo o una experiencia práctica, ya sea física o cognitiva. El aprendizaje no es atribuido a patrones innatos, sino que se adquiere a través de experiencias vividas que permiten alcanzar el nivel de madurez necesario, con lo que se consolida el conocimiento adquirido para ser punto de partida de futuros aprendizajes.

La definición mencionada concuerda con la explicación presentada por Espinoza (2017), quien sostuvo que el aprendizaje es la adquisición gradual de habilidades, destrezas, comportamientos o valores a través de la experiencia y la observación.

Todas estas definiciones mencionadas sobre aprendizaje convergen en que se trata de un proceso que influye en la modificación de la conducta y en la internalización de conocimientos, contenidos o comportamientos. Este proceso, dirigido por el docente, implica que los educandos lleven a cabo actividades con el fin de desarrollarse adecuadamente dentro de la sociedad. En el contexto específico del aprendizaje del inglés, implica la gestión del docente en su área académica para seleccionar contenidos de aprendizaje que abarquen hechos, conceptos, relaciones lógicas, procedimientos, entre otros, con el propósito de alcanzar los objetivos educativos establecidos.

#### 1.2.1.1. Aprendizaje de Inglés

De acuerdo con Piñeiro & Navarro (2014), el aprendizaje de una segunda lengua involucra una complejidad, porque el estudiante debe comprender las normas y principios de la nueva

lengua, incluso si eso significa abandonar las estructuras propias de su primer idioma para adoptar las estructuras del nuevo.

Por otro lado, Cormán (2019) sostuvo que, el aprendizaje del idioma inglés se construye sobre la base de competencias, habilidades y destrezas que se establecen en los estudios, con el propósito de obtener mayor seguridad en el manejo del idioma en las diversas situaciones de la vida.

Esta afirmación previa converge con el estudio realizado por Cronquist & Fiszbein (2017), donde señalan que, en el ámbito latinoamericano, hay un mayor y creciente interés por aprender inglés, pues es necesario saberlo no sólo para la comunicación internacional; sino también para la competitividad económica y crecimiento en la economía global.

De acuerdo con Yi (2011), aprender una lengua extranjera implica la adquisición de una lengua distinta de la materna del individuo, es decir, que no se utiliza en la vida cotidiana del estudiante. Por ello, su aprendizaje involucra el estudio y práctica de una lengua nueva y diferente de la materna o L1. El proceso puede involucrar distintos retos, por las diferencias lingüísticas y culturales entre la L1 y la lengua meta (extranjera).

### 1.2.2. Gamificación

La idea fundamental de este estudio se centró en la gamificación, la palabra proviene del término inglés *Gamification*. Esta tuvo su origen en el entorno inglés por el año 2008 y se hizo popular a mediados de la primera década del 2010. Según Jiménez & García (2015), la palabra “Gamificación” se deriva del inglés *game* (juego) y se concibe como el uso de elementos propios de los juegos que tienen como fin el entretenimiento.

Hsin-Yan & Soman (2013) señalaron que la gamificación es capaz de reducir las emociones desagradables que suelen relacionarse con la educación tradicional. Al utilizar técnicas de aprendizaje que se basan en el error y entornos lúdicos, la gamificación hace posible acercarse al conocimiento y habilidades. Así, se infiera que no hay una relación directa entre la gamificación,

y el conocimiento y habilidades, sino que los estudiantes se motivan activa y naturalmente mediante el juego que involucra la gamificación.

Teixes (2014) indicó que la gamificación consiste en incorporar elementos y estructuras de los juegos en ámbitos que no son propiamente lúdicos. Al mismo tiempo, Su & Cheng (2015) señalaron que la gamificación es un enfoque que involucra a las personas para resolver problemas mediante la mecánica de los juegos. Ambas definiciones comparten la perspectiva de que la gamificación ha sido utilizada en diversos entornos que no son de ocio: empresarial o productivo, y que hay diversas maneras de aplicarla.

#### 1.2.2.1. Mecánicas de Juego:

La interrelación en forma simultánea de las 4 habilidades es necesaria durante el proceso de aprendizaje en actividades funcionales, significativas y cooperativas (Carrasquillo, 1993; Farris, 1989; Farris & Kaczmariski, 1988).

Aprender un idioma implica desenvolverse en un contexto intercultural donde se integren las habilidades básicas que permitan demostrar una capacidad comunicativa del inglés.

- Punto:

Teixes (2014) señaló que los puntos constituyen sistemas que se utilizan en el diseño de juegos para guiar a los jugadores en la realización de acciones específicas y pueden promediarse en función de la importancia asignada a un logro en relación con otros. Asimismo, permiten al jugador tener una idea acerca de su progreso en el juego, pues lo recompensa. Los puntos están relacionados con los niveles.

Según Teixes, hay una extensa variedad de puntos que se pueden usar en la gamificación. Entre ellos, resaltan los siguientes:

- Puntos de Experiencias:

La obtención de puntos por parte de cada jugador se refleja en su conteo, y se logran por medio de ciertas acciones necesarias para avanzar en el juego. Esta acumulación de puntos es un indicador de la habilidad y la perseverancia del jugador en el juego.

- Puntos Compensables:

Estas se constituyen en un incentivo adicional para ganar más puntos y canjearlos por recompensas valiosas que son capaces de mejorar su experiencia en el juego o la vida real.

- Monedas:

Se pueden canjear monedas virtuales por bienes y servicios reales. En la actualidad, hay sitios web que brindan a los usuarios encuestas en línea para ganar dinero real a cambio.

- Puntos de Habilidad:

El jugador refleja habilidad del juego o de una acción específica.

- Puntos sociales o de Reputación:

Los puntos se han vuelto importantes, porque ayudan a otros jugadores en la obtención de prestigio, por ejemplo, en concursos de redes sociales en los que ganan quienes logran mayor cantidad de comentarios o reacciones en sus publicaciones.

Teixes indicó que cuando utilizamos un sistema de puntos se debe saber claramente qué escala se va a utilizar; además de contar preferiblemente con grandes cifras que brinden al usuario una sensación de control, riqueza o poder. Asimismo, es fundamental que los puntos se concedan

proporcionalmente al grado de dificultad, es decir, se otorgue el mayor puntaje a los juegos más difíciles de lograr.

#### Niveles:

Los puntos son importantes en la gamificación, porque estimulan al jugador al brindarle una sensación de progreso cuando ejecuta una acción. El pasar al siguiente nivel puede ser crucial para adquirir estatus dentro del entorno. Los juegos desarrollan pruebas con mayor dificultad y otorgan nuevas capacidades al superar los retos. Esta es una mecánica común en la gamificación según Teixes (2014).

#### Retos:

Según Jiménez & García (2015), se trata de concursos entre oponentes que tienden a variar de forma inesperada. Esta variabilidad los convierte en un elemento sorpresa útil para evitar la monotonía.

#### Clasificaciones:

Teixes (2015) indicó que las clasificaciones o *leaderboards* hacen visible el rendimiento de cada jugador comparado con otros participantes, generalmente, en orden descendente. Aun cuando esto puede desmotivar a aquellos jugadores más socialmente orientados, se sugiere considerar la idea de fragmentar las clasificaciones cuando se diseña y aplica esta mecánica en un sistema de juego.

Estas fracciones pueden incorporarse por área geográfica, niveles de juego, culturales, de género y pueden clasificarse del siguiente modo:

- **Generales:** incluyen todos los participantes.

- **En un periodo de tiempo:** En función de los logros que se obtienen dentro de un lapso temporal específico.
- **Centrados en el usuario:** Resaltan la posición del jugador con un número específico.

Bienes virtuales:

Son herramientas que ofrecen ventajas al jugador, pero carecen de existencia tangible. Estos incentivos se traducen en puntos que se pueden obtener y canjear dentro del juego. Esta característica posibilita al jugador regalar o compartir artículos virtuales con otros jugadores, como segundas vidas, por ejemplo (Teixes, 2014).

#### **Ejemplos de gamificación en el aula:**

Casado (2016) señaló que, los estudiantes pueden consolidar sus conocimientos por medio de actividades haciendo uso de diversas herramientas que hacen posible la gamificación en el aula:

- **Duolingo:** Esta hace posible al estudiante aprender inglés y, al mismo tiempo, obtiene recompensas, puntos, niveles.
- **LyricsTraining:** Por medio de canciones, los estudiantes practican la pronunciación, entonación, fluidez, gramática. Cantan y completan las canciones de una manera amena y la actividad posee niveles de complejidad.
- **Wordwall:** Cuenta con actividades personalizadas que se adecúan al objetivo de la clase. Los estudiantes pueden acceder a esta mediante una cuenta *Gmail*.

#### 1.2.2.2. Dinámica de Juego:

Según Ordás (2018), hay una conexión estrecha entre la motivación de los jugadores y su comportamiento ante las mecánicas de juego. Esto produce una experiencia agradable en la que

los participantes interactúan y dinamizan la acción para alcanzar los objetivos del juego y relacionarse con sus pares.

Jiménez & García (2015) señalaron que las dinámicas de juego implicaban la manera en que los usuarios interactuaban con los juegos para satisfacer sus necesidades de entretenimiento. Esta definición fue compartida por Contreras & Eguía (2016), quienes afirmaron que las dinámicas de juego constituían un elemento fundamental de la gamificación y eran capaces de incluir elementos como una historia relacionada con el juego. Esencialmente, las dinámicas de juego consistían en mecánicas que volvían atractivos a los juegos y satisfacían las necesidades de los jugadores.

Teixes (2015) realizó una clasificación de las dinámicas de gamificación según las necesidades humanas que satisfacían: el deseo de obtener estatus, relacionarse y expresarse ante otros. Aquellas diferían según la definición de los autores.

- **Recompensas:**

Constituyen incentivos que se consiguen luego de llevar a cabo una acción exitosa dentro de un juego, y pueden ser puntos, medallas, bienes virtuales o niveles. Su fin es lograr la motivación del jugador. Por ello, deben ser atractivas y novedosas para lograr mantener el interés del jugador.

- **Estatus:**

Se trata de recibir reconocimiento de parte de otros jugadores. Esto ocurre al alcanzar el objetivo deseado, por lo que se recibe atención y el respeto de los demás.



- **Logro:**

Se trata de vencer retos que implican cierto grado de dificultad y que requieren de un esfuerzo significativo por parte del jugador. Este constituye un factor motivador para el participante cuando consigue el objetivo.

- **Autoexpresión:**

Los usuarios deciden la manera en que se mostrarán a los demás para destacarse: a través de su avatar o mediante la utilización de objetos virtuales.

- **Competición:**

Es un impulso natural de los seres humanos hacer una comparación entre ellos y el oponente. Aun cuando puede ser motivador, es fundamental que la competición en el juego no pase las fronteras establecidas entre los competidores.

- **Altruismo:**

Se refiere a buscar el beneficio colectivo sin recibir una recompensa a cambio como objetivo principal. A su vez, es motivador, porque recibir obsequios de parte de otros jugadores puede constituir un estímulo para continuar jugando y devolver el favor en algún momento.

- **Feedback:**

Esta es una herramienta que informa acerca del avance, en el juego, de jugadores. Esto hace posible que se mantengan al tanto de sus logros y objetivos por alcanzar.

- **Diversión:**

Constituye la razón principal que mantiene motivados a los jugadores en cualquier juego, y se puede utilizar como una terapia, pues hace posible que el jugador escape de la realidad y experimente una sensación de alivio cuando pasa de un estado a otro.

### 1.2.2.3. Motivación

Gallardo & Camacho (2016) sostuvieron que la motivación es una variable importante que ejerce una influencia significativa en la satisfacción y el rendimiento académico. Por ello, comprender cómo funciona y se desarrolla resulta muy útil tanto para los estudiantes como para los profesores. Esto se debe a que permite desarrollar una enseñanza efectiva en el aula.

Contreras & Eguía (2016) coincidieron en que la motivación es un elemento clave para despertar el interés de los jugadores y lograr su compromiso con las actividades del juego.

## 1.3. Definición de Términos Básicos

### Comunicación Oral

Rojas et al. (2018) sostienen que la comunicación es la habilidad que todo estudiante debe lograr para poder socializar con sus pares eficazmente. La comunicación es lo principal en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que, sin una adecuada utilización, se encontrarían dificultades para poder expresar e interpretar lo que deseamos mencionar a otras personas. Por ello, se necesita que el estudiante demuestre su capacidad en las cuatro habilidades fundamentales que, frecuentemente, se utilizan simultáneamente:

- La comprensión auditiva (Listening)
- La expresión oral (Speaking)
- La comprensión de textos (Reading)

- La producción de textos (writing)

### Comprensión Oral

Velásquez (2015) señala que la comprensión oral es una actividad que concede el intercambio de información desde que la vida inicia. Para aprender una lengua, los estudiantes deben aprender la recepción del idioma, cuya secuencia es: escuchar, hablar, leer y, finalmente, escribir en condiciones normales.

### Expresión Oral

Quijada (2014) señala que la expresión oral ocurre cuando dos o más personas intercambian información. Además, existen dos maneras de expresarse: comunicación verbal y comunicación no verbal. Ambas se complementan cuando expresan y transmiten un mensaje de acuerdo con una intención. En lo que respecta a la comunicación verbal el autor hace referencia al habla, al respeto de las reglas y que estas deben ser entendidas por el oyente; mientras que la comunicación no verbal, hace uso de los gestos que la complementan y también transmiten un mensaje. Asimismo, resalta que ambas suceden simultáneamente.

### Voz

La voz es el puente que va a transmitir el mensaje, pues será un instrumento para fortalecerlo o contradecirlo. De acuerdo con Quijada (2014), son cuatro las características de la voz, las que se relacionan según la intención del mensaje, el ambiente y el contexto juntamente con las habilidades y posibilidades de quien habla y recibe el mensaje; es decir, los oyentes se comprendan para que sea posible el habla. Estas cuatro características son las siguientes:

### Tono

El tono de voz debe ser agradable para el oyente y hay que tener cuidado de no elevarlo o descenderlo demasiado, pues esto puede afectar la calidad del sonido. Por ello, es importante hacer uso del tono de manera óptima.

### Volumen

Se refiere a la intensidad o nivel de sonido producido por la voz.

### Velocidad

Se refiere a la rapidez con la que se pronuncian las palabras durante la comunicación oral.

Varía de persona a persona y de situación en situación, y puede afectar la comprensión del mensaje por parte del receptor.

### Calidad

El timbre o sonido de la voz está relacionado con el tono que se emplea al hablar. Es fundamental mantener un tono pausado y bien pronunciado para que este no sea molesto.

## CAPÍTULO II: HIPOTESIS Y VARIABLES

### 2.1. Formulación de Hipótesis Principal y Derivadas

#### 2.1.1. Hipótesis General

Existe relación entre la gamificación y la comunicación oral del idioma inglés en estudiantes de inglés de la Universidad Científica del Sur, durante el periodo 2023-1.

#### 2.1.2. Hipótesis Específicas

Existe relación significativa entre la gamificación y la comprensión oral del idioma inglés en estudiantes de esta lengua de la Universidad Científica del Sur, durante el periodo 2023-1.

Existe relación entre la gamificación y la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de esa lengua de la Universidad Científica del Sur, durante el periodo 2023-1.

- *Variable 1: La Gamificación*
- *Variable 2: La Comunicación Oral*

**Tabla 1**

Matriz de Operacionalización de la Variable

<b>VARIABLE 1: GRAMIFICACIÓN</b>				
<b>DEFINICIÓN CONCEPTUAL</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ÍTEMS</b>	<b>ESCALA DE VALOR</b>
La gamificación es el uso estratégico de mecánicas de juego en el campo educativo propiciando el desarrollo de habilidades de aprendizaje en los estudiantes de forma más divertida para los estudiantes y profesores. (Ortiz, A., Jordán, J., y Agredal, M. 2018).	Mecánicas de juego	Niveles Retos clasificaciones	1,2,3,4,5 y 6	Siempre Casi siempre A veces
	Dinámicas de juego	Recompensas Logro Diversión Intrínseca	7,8,9,10, 11 y 12	Casi nunca Nunca
	Motivación	Extrínseca	13,14,15 y16	
<b>VARIABLE 2: COMUNICACIÓN ORAL</b>				
La comunicación oral es una interacción que se da entre dos o más personas con la finalidad de expresar información, ideas, sentimientos, pensamientos, frases, etc.	Compresión oral	<ul style="list-style-type: none"> <li>Escucha y discrimina información específica.</li> <li>Entiende y sigue instrucciones sencillas y de uso cotidiano.</li> </ul>	1,2,3,4,5, 6, 7 y 8	Siempre Casi siempre

---

(Rojas, O., Barceló, G. y Gódinez, O.  
(2018).

A veces

Casi nunca

Nunca

Expresión oral

- Usa la correcta entonación, ritmo y pronunciación.
- Expresa oraciones sencillas.

9,10,11,12,13,14, 15 y

16

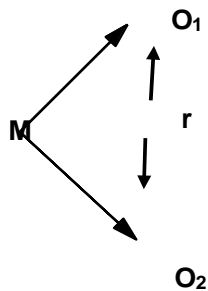
---

## CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

### 3.1 Diseño Metodológico

La presente investigación se basó en un enfoque cuantitativo, ya que, según Cabezas (2018), en un estudio de este tipo, se estudió el nivel de correspondencia entre dos o más variables con el fin de calcular la correlación y ser capaces de especificar sus resultados. Su propósito fue comprender el comportamiento de una variable frente a otras variables que se relacionaban entre sí.

El propósito de este trabajo fue determinar el comportamiento de una variable con respecto a la otra; es decir, la gamificación y la comunicación oral del idioma inglés en estudiantes de esta lengua de la Universidad Científica del Sur, durante el periodo 2023-1.



Donde:

- M: "Estudiantes de inglés de la Universidad Científica del Sur, 2023-1".
- O1: Gamificación.



- O2: Comunicación oral.
- r: Relación entre Gamificación y Comunicación oral

### 3.1.1. Tipo y Nivel

Fue de tipo descriptiva, ya que intentó no solo recolectar la información de las variables, sino también predecir e identificar cómo se relacionaban, en este caso, la gamificación y la comunicación oral del idioma inglés. Al mismo tiempo, fue correlacional, pues buscó medir la relación que existía entre la variable de gamificación y la variable de comunicación oral, permitiendo así ahondar en el propósito propuesto. Hernández et al. (2014) indicaron que la intención de un estudio correlacional era entender la relación o nivel de asociación que existía entre dos variables en un entorno particular.

### 3.1.2. Enfoque y Diseño

El estudio fue de naturaleza cuantitativa, de diseño no experimental y de tipo correlacional, con el propósito de medir la relación entre dos variables.

### 3.1.3.Ámbito Temporal

De acuerdo con el ámbito temporal, la investigación se efectuó en el semestre académico 2023-I.

## 3.2 Diseño Muestral

### 3.2.1. Ámbito Temporal y Espacial

- Población

La población estuvo compuesta por 450 estudiantes pertenecientes al curso de inglés de pregrado de la Universidad Científica del Sur, durante el periodo 2023-1, cuyas edades oscilaban entre 17 años o más.

- Muestra

El tamaño de la muestra fue, aleatoriamente, menor en número que la población, pero con la misma perspectiva de ser evaluados (Hernández et al., 2014). Esta la conformaron un total de 208 estudiantes del curso de inglés de pregrado de la Universidad Científica del Sur, del periodo 2023-1. Por ello, en esta investigación, se utilizó el método de muestreo probabilístico aleatorio simple, con un margen de error del 5%, empleando la siguiente fórmula (Vara, 2015):

**Tabla 2**

*Estadísticas de Fiabilidad de las Variables Gamificación y Comunicación*

Variable 01: GAMIFICACIÓN

*Estadísticas de fiabilidad*

Alfa de Cronbach	N de elementos
,734	16

Variable 02 : COMUNICACIÓN

*Estadísticas de fiabilidad*

Alfa de Cronbach	N de elementos
,721	16

- n= 208
- N = 450
- Z = (1.96)
- p = 50%
- q = 50%
- e= error (5%)

### 3.3 Técnicas de Recolección de Datos

#### 3.3.1. Técnicas

Según Hernández & Ávila (2020), para conseguir información que haga posible responder a la pregunta de investigación, se deben utilizar las técnicas de recolección de datos. Sobre la base de ello, las técnicas utilizadas fueron dos cuestionarios. El primero fue acerca de la variable 1, y el segundo acerca de la variable 2.

#### 3.3.2. Instrumentos

El instrumento que se utilizó fue el cuestionario para cumplir con el fin de calcular la relación entre la variable 1 y 2 para, después, establecer el grado de relación significativa que existe entre ellas. Para lograrlo, se aplicaron mediante la escala de Likert, lo que contribuyó a recolectar información por medio de 32 preguntas en relación a la gamificación y comunicación oral.

#### 3.3.3. Procedimientos

Para la recopilación de información del procesamiento de datos se utilizó el programa SPSS-25, que hizo posible llevar a cabo el análisis de resultados que se obtuvieran de la aplicación del instrumento. Esto se hizo con el objetivo de conseguir resultados y luego analizarlos por medio del procesamiento estadístico inferencial, con lo que se podrá comprobar las hipótesis planteadas en este trabajo de investigación.

### 3.4 Técnicas Estadísticas para el Procesamiento de Información

Respecto al análisis de datos lo llevó a cabo la investigadora para medir los objetivos propuestos en el presente trabajo de investigación, por otro lado, mediante la recolección de datos y el análisis pudo revelarse cómo se encuentran relacionadas la variable gamificación y la variable comunicación oral, siendo la principal función la corroboración de cada hipótesis planteada de acuerdo a los resultados significativos de la estadística.

### 3.5 Aspectos Éticos

Para los aspectos éticos predominó la honestidad y la preservación de la confidencialidad de los participantes en sus respuestas a las encuestas y que, además, no fueron manipuladas, ni publicadas para otros fines que no sean el de la investigación realizada

## CAPÍTULO IV: RESULTADOS

### 4.1 Resultados Descriptivos

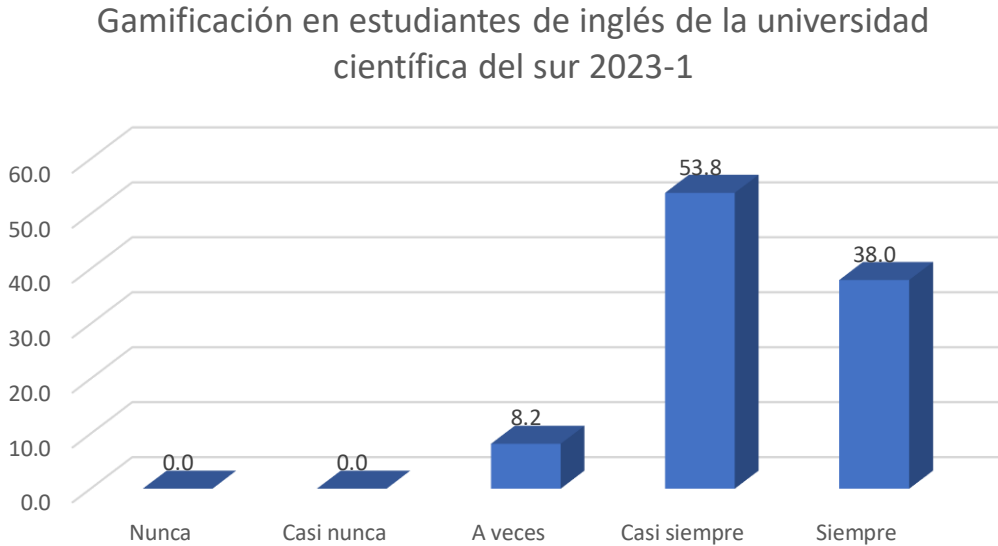
**Tabla 3**

*Distribución de Frecuencias de la Gamificación en estudiantes de inglés de la Universidad Científica del Sur 2023-1.*

<i>GAMIFICACIÓN</i>	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0.0
Casi nunca	0	0.0
A veces	17	8.2
Casi siempre	112	53.8
Siempre	79	38.0
Total	208	100.0

**Figura 1**

*Distribución de Frecuencia de la Variable Gamificación en Estudiantes de Inglés de la Universidad Científica del Sur 2023-1.*



En la Tabla 3 y Figura 1, se presentó la distribución de frecuencia de la variable gamificación en estudiantes de inglés de la Universidad Científica del Sur, 2023-1. Se identificó que el resultado de "casi siempre" estuvo en el nivel más alto con un 53.8%, seguido de "siempre", que representó el 38.0%, y "a veces", que comprendió el 8.2%.

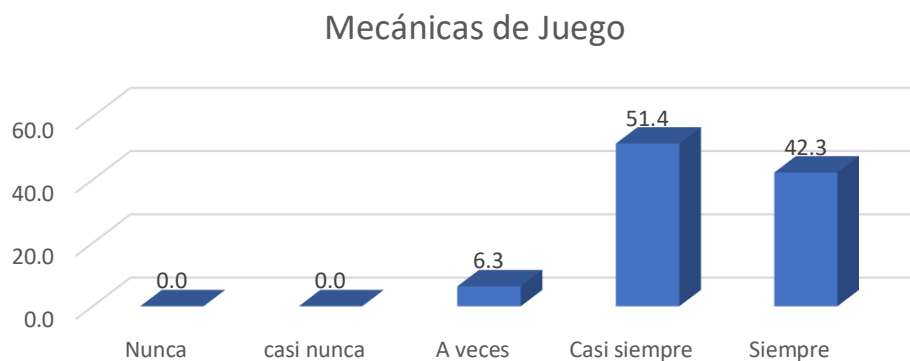
**Tabla 4**

*Distribución de Frecuencia de la Dimensión Mecánicas de Juego*

<i>D1: Mecánicas de juego</i>		
	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0.0
Casi nunca	0	0.0
A veces	13	6.3
Casi siempre	107	51.4
Siempre	88	42.3
Total	208	100.0

**Figura 2**

*Distribución de Frecuencia de la Dimensión Mecánicas de Juego*



En la Tabla 4 y Figura 2, se presentó la distribución de frecuencia de la dimensión mecánicas de juego. Se identificó que el resultado de "casi siempre" estuvo en el nivel más alto con un 51.4%, seguido de "siempre", que representó el 42.3%, y "a veces", que comprendió el 6.3%.

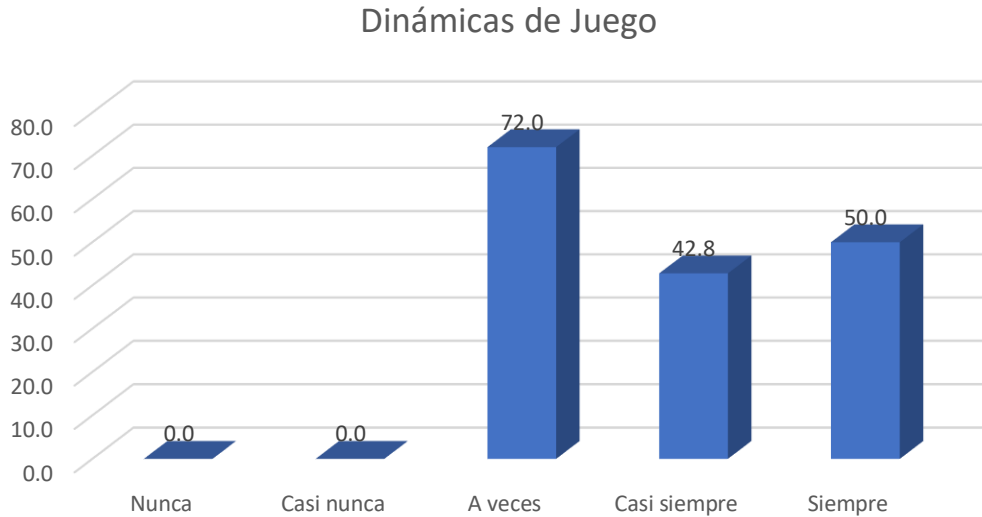
**Tabla 5**

*Distribución de Frecuencias de la Dimensión Dinámicas de Juego*

<i>D2: Dinámicas de juego</i>		
	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0.0
Casi nunca	0	0.0
A veces	15	7.2
Casi siempre	89	42.8
Siempre	104	50.0
Total	208	100.0

**Figura 3**

*Distribución de Frecuencias de la Dimensión Dinámicas de Juego*



En la Tabla 5 y Figura 3, se presentó la distribución de frecuencia de la dimensión dinámicas de juego. Se identificó que el resultado de "siempre" estuvo en el nivel más alto con un 50.0%, seguido de "casi siempre", que representó el 42.8%, y "a veces", que comprendió el 7.2%.

**Tabla 6**

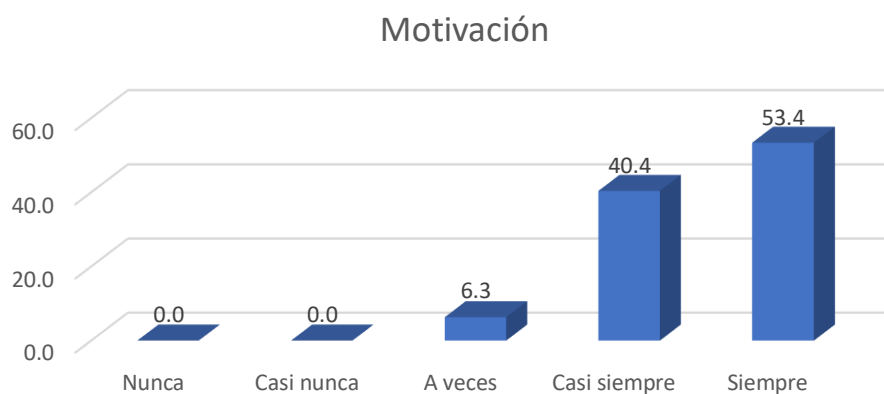
*Distribución de Frecuencias de la Dimensión Motivación*

<i>D3: Motivación</i>	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0.0
Casi nunca	0	0.0
A veces	13	6.3
Casi siempre	84	40.4
Siempre	111	53.4
Total	208	100.0



**Figura 4**

*Distribución de Frecuencias de la Dimensión Motivación*



En la Tabla 6 y Figura 4, se presentó la distribución de frecuencia de la dimensión motivación. Se identificó que el resultado de "siempre" estuvo en el nivel más alto con un 53.4%, seguido de "casi siempre", que representó el 40.4%, y "a veces", que comprendió el 6.3%.

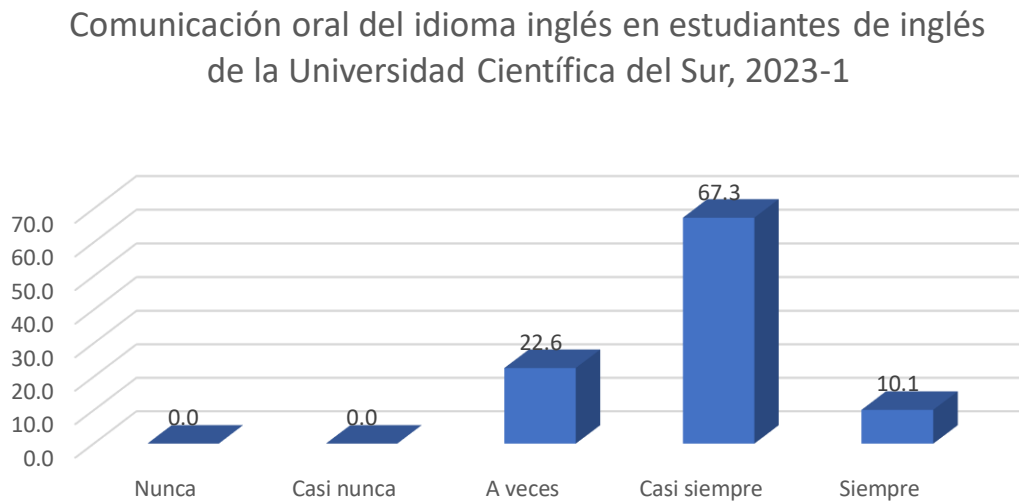
**Tabla 7**

*Distribución de Frecuencias de la Comunicación Oral del Idioma Inglés en estudiantes de Inglés de la Universidad Científica del Sur 2023-I*

<i>COMUNICACIÓN ORAL DEL IDIOMA INGLÉS</i>		
	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0.0
Casi nunca	0	0.0
A veces	47	22.6
Casi siempre	140	67.3
Siempre	21	10.1
Total	208	100.0

### Figura 5

*Distribución de Frecuencias de la Comunicación Oral del Idioma Inglés en Estudiantes de Inglés de la Universidad Científica del Sur 2023-I*



En la Tabla 7 y Figura 5, se presentó la distribución de frecuencia de la variable comunicación oral del idioma inglés en estudiantes de esta lengua de la Universidad Científica del Sur, periodo 2023-1. Se identificó que el resultado de "casi siempre" estuvo en el nivel más alto, con un 67.3%, seguido de "a veces", que representó el 22.6%, y "siempre", que comprendió el 10.1

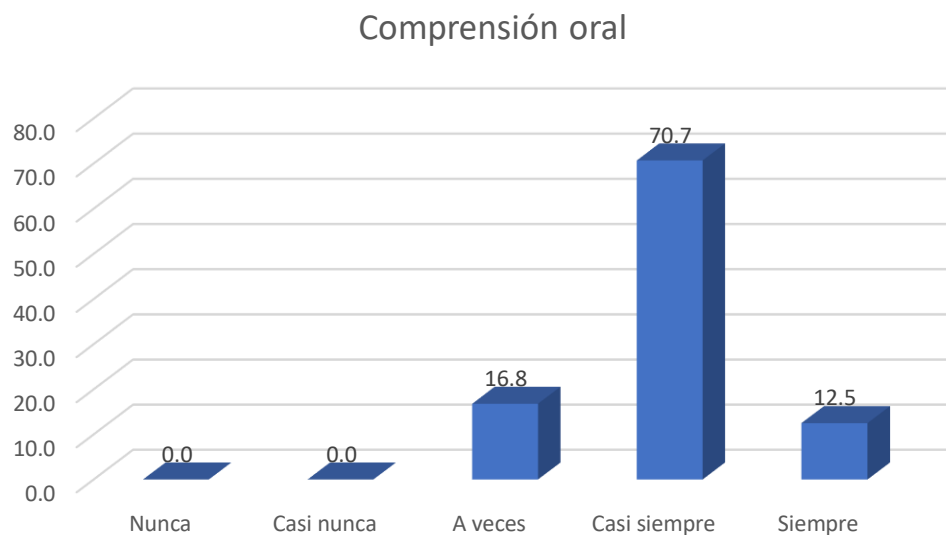
### Tabla 8

*Distribución de Frecuencias de la Dimensión Comprensión Oral*

<i>D1: Comprensión oral</i>		
	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0.0
Casi nunca	0	0.0
A veces	35	16.8
Casi siempre	147	70.7
Siempre	26	12.5
Total	208	100.0

**Figura 6**

*Distribución de Frecuencias de la Dimensión Comprensión Oral*



En la Tabla 8 y Figura 6, se presentó la distribución de frecuencia de la dimensión comprensión oral del idioma inglés en los estudiantes de esta lengua de la Universidad Científica del Sur, 2023-1. Se identificó que el resultado de "casi siempre" estuvo en el nivel más alto con un 70.7%, seguido de "a veces", que representó el 16.8%, y "siempre", que comprendió el 12.5%.

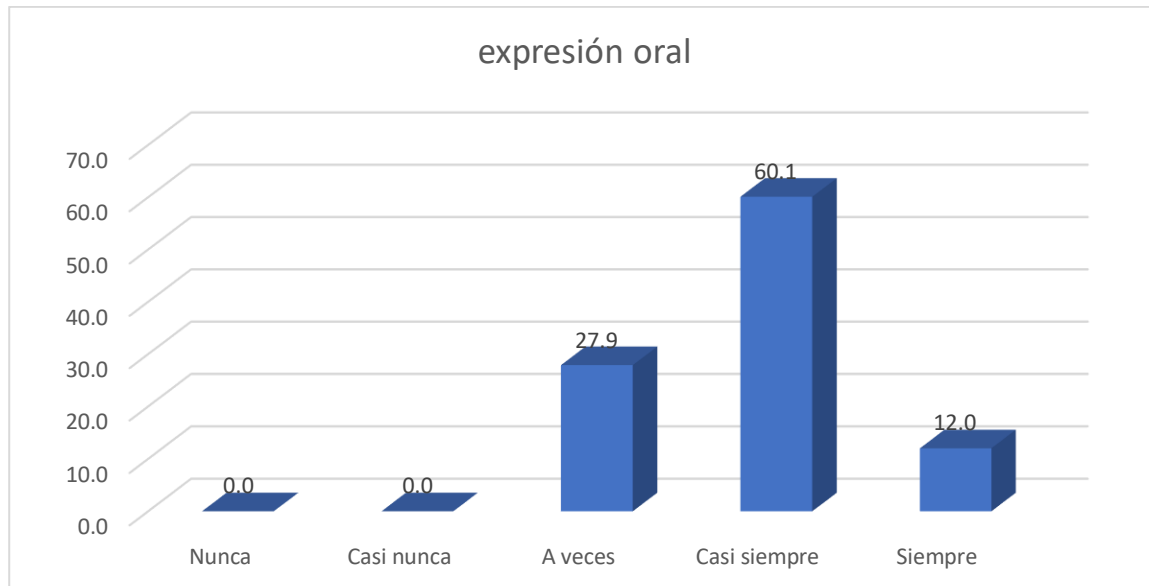
**Tabla 9**

*Distribución de Frecuencias de la Dimensión Expresión Oral*

<i>D2: Expresión oral</i>		
	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0.0
Casi nunca	0	0.0
A veces	58	27.9
Casi siempre	125	60.1
Siempre	25	12.0
Total	208	100.0

## Figura 7

### *Distribución de Frecuencias de la Dimensión Expresión Oral*



En la Tabla 9 y Figura 7, se presentó la distribución de frecuencia de la dimensión expresión oral del idioma inglés en estudiantes de esta lengua de la Universidad Científica del Sur, periodo 2023-1. Se identificó que el resultado de "casi siempre" estuvo en el nivel más alto con un 60.1%, seguido de "a veces", que representó el 27.9%, y "siempre", que comprendió el 12.0%.

#### 4.2.1. Hipótesis General

- H0: No existe relación entre la gamificación y la comunicación oral del idioma inglés en los estudiantes de inglés de la Universidad Científica del Sur, 2023-1.
- H1: Existe relación entre la gamificación y la comunicación oral del idioma inglés en estudiantes de inglés de la Universidad Científica del Sur, 2023-1.
- Nivel de confianza= 95%
- Nivel de significancia = 0,05
- Regla de decisión: Si  $p$  valor  $<$  0.05 entonces se procede a rechazar la H0

**Tabla 10**

*Descripción entre la Gamificación y la Comunicación Oral del Idioma Inglés*

		COMUNICACIÓN			
GAMIFICACIÓN	A veces	A veces	Casi siempre	Siempre	Total
		11	6	0	17
		5.3%	2.9%	0.0%	8.2%
	Casi siempre	27	79	6	112
		13.0%	38.0%	2.9%	53.8%
	Siempre	9	55	15	79
		4.3%	26.4%	7.2%	38.0%
Total		47	140	21	208
		22.6%	67.3%	10.1%	100.0%

En la Tabla 10, se observó que la mayoría de los estudiantes indicó que la gamificación se daba casi siempre (38.0%). De la misma manera, el 26.4% indicó que la comunicación se daba casi siempre. Mientras que el 5.3% indicó que la comunicación se daba a veces.

**Tabla 11**

*Descripción entre la Gamificación y la Comunicación Oral del Idioma correlación de Spearman entre la Gamificación y la Comunicación Oral del Idioma Inglés*

		COMUNICACIÓN ORAL DEL IDIOMA INGLÉS	
Rho de Spearman	GAMIFICACIÓN	Coeficiente de correlación	,336**
		<i>p_valor</i>	0.000
		N	208

En la Tabla 11 se mostró una relación significativa ( $\rho=0.336$ ) con un valor de  $p < 0.05$  entre la gamificación y la comunicación oral del idioma inglés. Por lo tanto, se decidió rechazar la hipótesis nula; es decir, existe una relación entre la gamificación y la comunicación oral del idioma inglés en estudiantes de esta lengua de la Universidad Científica del Sur, periodo 2023-1.

## 4.2 Comprobación de Hipótesis

### 4.2.2. Hipótesis Específica 1

- H0: No hay relación entre la gamificación y la comprensión oral del idioma inglés en estudiantes de esta lengua de la Universidad Científica del Sur, periodo 2023-1.
- H: Existe relación entre la gamificación y la comprensión oral del idioma inglés en estudiantes de esta lengua de la Universidad Científica del Sur, periodo 2023-1.
- Nivel de confianza= 95%
- Nivel de significancia = 0,05
- Regla de decisión: Si p valor < 0.05 entonces se procede a rechazar la H0

**Tabla 12**

*Correlación de Spearman entre la Gamificación y la Comprensión Oral del Idioma Inglés*

			D1: Comprensión oral
Rho de Spearman	GAMIFICACIÓN	Coeficiente de correlación	,294**
		Sig. (bilateral)	0.000
		N	208

La tabla 12 mostró relación significativa ( $\rho=0.294$ ) con p valor < 0.05 entre la gamificación y la comprensión oral del idioma inglés. Por lo tanto, se decide rechazar la hipótesis nula; es decir, existe relación entre la gamificación y la comprensión oral del idioma inglés en estudiantes de esta lengua de la Universidad Científica del Sur, periodo 2023-1.

#### 4.2.3. Hipótesis específica 2

- H0: No existe relación entre la gamificación y la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de inglés de la Universidad Científica del Sur, 2023-1.
- H: Existe relación entre la gamificación y la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de inglés de la Universidad Científica del Sur, 2023-1.
- Nivel de confianza= 95%
- Nivel de significancia = 0,05
- Regla de decisión: Si p valor < 0.05 entonces se procede a rechazar la H0

**Tabla 13**

*Correlación de Spearman entre la Gamificación y la Expresión Oral del Idioma Inglés*

		D2: Expresión oral	
Rho de Spearman	GAMIFICACIÓN	Coeficiente de correlación	,329**
		Sig. (bilateral)	0.000
		N	208

La Tabla 13 mostró relación significativa ( $\rho=0.329$ ) con  $p_{\text{valor}} < 0.05$  entre la gamificación y la expresión oral del idioma inglés. Por lo tanto, se decide rechazar la hipótesis nula; es decir, hay una relación entre la gamificación y la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de esta lengua de la Universidad Científica del Sur, periodo 2023-1.

## CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

Una vez hallados los resultados, el propósito de esta investigación fue determinar la relación entre la gamificación y la comunicación oral del idioma inglés en estudiantes de inglés de la Universidad Científica del Sur, periodo 2023-1. La variable de gamificación abarcó las dimensiones mecánicas de juego, dinámicas de juego y motivación. Asimismo, la variable de comunicación oral en inglés, compuesta por las dimensiones de comprensión oral y expresión oral, fue medida por la investigadora, considerando los indicadores de escucha, comprensión, entonación y expresión en inglés.

Al analizar la variable gamificación bajo las clasificaciones, nunca, casi nunca, a veces, casi siempre y siempre, y relacionada a la variable comunicación oral del idioma inglés, se informó que el (38.0%) consideró que la comunicación se da casi siempre por efecto de la gamificación, tomando en cuenta que el (26.4%) reportó que la comunicación se da casi siempre después de una sesión gamificada. Siendo el caso de que (2.9%) alcanzó niveles bajos de comunicación oral en inglés.

La hipótesis general apuntó que: Existe relación entre la gamificación y la comunicación oral del idioma inglés en estudiantes de inglés de la Universidad Científica del Sur, 2023-1.; el proceso estadístico fue llevado a cabo y se encontró un nivel de significancia del 0.05 y 95% el nivel de confianza alcanzado. Es decir, que existe relación débil y directa, se halló un Rho de Spearman, significativo ( $p\_valor < 0.05$ ) entre la gamificación y la comunicación oral en inglés.



Esto evidenció que la gamificación es beneficiosa y recomendable para mejorar la comunicación oral en inglés entre los estudiantes de la Universidad Científica del Sur. En consecuencia, se rechazó la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se aceptó la hipótesis alternativa, la cual postula que existe una relación entre la gamificación y la comunicación oral en inglés.

Los resultados coincidieron con los hallazgos de López & Quispe (2020), quienes investigaron la influencia de la gamificación en el aprendizaje y desarrollo del idioma inglés, encontrando resultados casi similares a los nuestros. Indicaron que la mayoría de los encuestados (27.88%) señaló que percibía una mejora en sus habilidades orales, seguido por "siempre" con un (22.22%). Esto mostró un nivel de significación de  $0.001 < 0.05$ , por lo tanto, se aceptó la hipótesis, es decir, sí hubo influencia del uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés.

A su vez, Bautista (2019) evaluó la mejora de la comunicación oral a través de actividades gamificadas, incorporándolas como una estrategia para aumentar el compromiso y, por ende, la motivación en los estudiantes. El nivel de significación fue de  $0.001 < 0.05$ , por lo tanto, se aceptó la hipótesis alterna, lo que refleja la importancia de las actividades gamificadas como herramienta útil en el aula. Por consiguiente, se concluyó que la gamificación influye positivamente en la expresión oral de los educandos.

Por otro lado, Ramírez (2022) estudió la influencia de la gamificación en la expresión oral del inglés en los estudiantes de una escuela. La hipótesis general indicó que hay influencia de la gamificación en la expresión oral de los estudiantes de una institución escolar en Villa María del Triunfo (V.M.T). Coincidentemente, se halló que el nivel de significación fue de  $0.001 < 0.05$ , lo que demuestra que estadísticamente fue significativo, y se concluyó que el uso de la gamificación en clase influye positivamente en la comunicación y expresión oral del idioma inglés.

En contraste, Casanova (2020) encontró resultados diferentes, ya que su hipótesis general formuló que existe relación entre los entornos virtuales de aprendizaje y la expresión oral en los educandos evaluados que cursan en segundo año de secundaria. Sin embargo, el valor de significancia fue de  $0.897 > 0.05$ , lo que indica que no hay una relación estadísticamente

significativa entre los entornos virtuales de aprendizaje y la expresión oral de los estudiantes. Se planteó la recomendación de implementar un programa de apoyo y seguimiento de las habilidades de comunicación en la institución, con el propósito de tener un mejor conocimiento de su progreso y desarrollo.

Este resultado difirió de Maldonado (2019) cuya hipótesis sostuvo que existe relación entre los entornos virtuales y la Comprensión Lectora, en los alumnos que cursan el cuarto año del nivel secundario, de una institución educativa; hallándose el valor de significancia: 0,752 según la prueba de Pearson, concluyendo que sí hay una asociación positiva.

Similarmente, Vergara et al. (2021) plantearon la hipótesis que: La gamificación fortalece la habilidad oral en inglés en niños de inicial. Los hallazgos revelaron un nivel de aprendizaje significativo, con un índice de Hake de 0,736. Hallaron un valor de significancia:  $P=0,2583$  cuyo valor fue mayor al 0,05, por ende, se aprobó que sí hay fortalecimiento de la habilidad oral. Los estudiantes experimentaron mejoras en su desempeño académico en términos de expresión oral en inglés, abarcando aspectos como pronunciación y fluidez.

Otra relación con los resultados obtenidos son los de Cedeño & Murillo (2019) quienes tuvieron como hipótesis: existe relación entre los entornos virtuales y el proceso de enseñanza-aprendizaje. Encontraron que del 100% de encuestados, el 88% consideraba el entorno virtual importante en su desarrollo académico; mientras que el 12% no lo consideraba relevante. Concluyeron que los entornos virtuales han generado un efecto beneficioso y positivo en el desarrollo de las habilidades de los estudiantes.

Asimismo, Hompanera (2020) quien tuvo como hipótesis de estudio: Existe influencia de las habilidades sociales en la enseñanza bilingüe / AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras) en la comunicación oral en lengua extranjera de los estudiantes del idioma inglés, y además que se consolidan de manera más efectiva cuando se emplea el inglés como idioma principal. Del 100% de estudiantes encuestados, el 89% siente que ha mejorado en el habla del idioma inglés desde que inició en el programa de aprendizaje integrado. Por ende, se confirmó

la hipótesis de que sí hay una influencia directa de las habilidades sociales en la expresión oral en la enseñanza bilingüe.

Así también, Mendoza & Martos (2021) investigaron sobre el uso de herramientas tecnológicas en entornos virtuales para desarrollar la producción oral en inglés en una universidad de Honduras. El 63,64% afirmó haber utilizado herramientas digitales por lo menos una o dos veces por semana, favoreciendo la comunicación oral sincrónica en clase. Se logró validar la hipótesis alterna, la cual concluyó que al implementarse herramientas de tecnología eficaces si son favorables en la enseñanza y de mayor incidencia en la producción oral en los estudiantes de inglés.

Asimismo, Sandoval (2021), quien investigó sobre la gamificación y el aprendizaje por competencias, planteó como hipótesis principal: "existe relación entre la Gamificación y el Aprendizaje por competencias en los residentes de geriatría de dos universidades de Lima". Obtuvo un nivel significativo del 0.05, y ( $p\_valor=0,000<0,05$ ), constatando que había una fuerte conexión entre ambas variables mencionadas. Se rechazó la hipótesis nula y se estableció la relación.

## CONCLUSIONES

Se concluyó que existe una relación débil y directa entre la variable gamificación y la variable comunicación oral del idioma inglés en los estudiantes de inglés de la Universidad Científica del Sur, 2023-1. Asimismo, el coeficiente de relación de Spearman ( $\rho$ ) obtenido es de 0.336; con  $p\_valor < 0.05$  entre la variable gamificación y la variable comunicación oral del idioma inglés. En este caso, la correlación positiva indicó que existe una relación estadísticamente significativa en el nivel 0,01 (bilateral) entre la variable gamificación y la variable comunicación. Por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se aceptó la hipótesis alterna, la cual propone que existe relación entre la variable gamificación y la variable comunicación oral en inglés.

Se concluyó que existe una relación entre la variable gamificación y la dimensión comprensión oral, del idioma inglés en los estudiantes de inglés de la Universidad Científica del Sur, 2023-1. Asimismo, el coeficiente de relación de Spearman ( $\rho$ ) obtenido es de 0.294; con  $p\_valor < 0.05$  entre la variable gamificación y la dimensión comprensión oral, del idioma inglés. En este caso, la correlación positiva indicó que existe una relación estadísticamente significativa en el nivel 0,01 (bilateral) entre la variable gamificación y la dimensión comprensión oral.

Se concluyó que existe una relación entre la variable gamificación y la dimensión expresión oral, del idioma inglés en los estudiantes de inglés de la Universidad Científica del Sur, 2023-1. Asimismo, el coeficiente de relación de Spearman ( $\rho$ ) obtenido es de 0.329; con  $p\_valor < 0.05$  entre la variable gamificación y la dimensión expresión oral, del idioma inglés. En este caso, la correlación positiva indicó que existe una relación estadísticamente significativa entre la variable gamificación y la dimensión expresión oral.

## RECOMENDACIONES

Integrar la gamificación en la enseñanza de la comunicación oral en el idioma inglés: Dado que se encontró una relación estadísticamente significativa entre la gamificación y la comunicación oral en inglés, se recomienda que los educadores implementen estrategias de gamificación en sus clases para mejorar la competencia oral de los estudiantes. Esto podría incluir el uso de juegos, actividades interactivas y elementos de competencia para motivar y comprometer a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Diseñar actividades de gamificación específicas para mejorar la comprensión oral: Considerando la relación positiva entre la gamificación y la dimensión de comprensión oral en inglés, se sugiere al equipo de inglés, desarrollar actividades de gamificación centradas en la mejora de la habilidad de comprensión auditiva de los estudiantes. Estas actividades pueden incluir escuchar y responder preguntas, juegos de roles, simulaciones y actividades de escucha interactiva que fomenten la práctica activa de la comprensión oral.

Promover la expresión oral a través de enfoques gamificados: Dado que se encontró una correlación significativa entre la gamificación y la dimensión de expresión oral, se recomienda que los educadores diseñen actividades gamificadas que fomenten y promuevan la práctica de la expresión oral en inglés. Esto podría incluir actividades de juego de roles, debates temáticos, proyectos colaborativos y tareas creativas que estimulen a los estudiantes a comunicarse oralmente en el idioma objetivo.

## FUENTES DE INFORMACIÓN

- Araújo, I. (2016). Gamification: metodologia para envolver e motivar alunos no processo de aprendizagem. *Revistas Gestor Online*, 17(1), 87-107.  
<https://doi.org/10.14201/eks201617187107>
- Bautista, C. S. (2019). *Improving speaking skills through games in young learners from 5th and 6th Grade of Primary of Melvin Jones*. [ Tesis de Maestría, Universidad de Piura] .  
<https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/4538>
- Cabezas, E., Andrade, D y Torres, J. (2018) *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Comisión Editorial de la Universidad de las Fuerzas Armadas.
- Casado Ramos, M. (2016). *La gamificación en la enseñanza del inglés en educación primaria*. [Tesis de Maestría, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/18538>
- Casanova Sangama, W. (2020). *Entornos virtuales de aprendizaje y expresión oral en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pitágoras, Comas 2020*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/71792>
- Cedeño Romero, E. L., & Murillo Moreira, J. A. (2019). Entornos Virtuales De Aprendizaje Y Su Rol Innovador En El Proceso De Enseñanza. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 4(1), 119-128. <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171021010.pdf>
- Chimba Gonzabay, I.J. (2018). *Actividades lúdicas y el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de básica de la escuela "Ciudad de Babahoyo" del cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Babahoyos].  
<http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/5343>
- Comisión Europea (12 de diciembre de 2022). *Aumenta el número de escuelas europeas conectadas a Internet*. Resultados de Investigación de la UE.  
<https://cordis.europa.eu/article/id/17645-internet-connectivity-on-the-rise-in-europes-schools/es>
- Contreras, R., & Eguia, J. (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Bellaterra: Institut de la Comunicació.

- Cormán Quispe, L.A. (2019). *Las estrategias cognitivas y el aprendizaje de inglés en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 2024, Los Olivos*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle].  
[https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNEI\\_4360429f370131b4e684f363ee65d93b/Description](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNEI_4360429f370131b4e684f363ee65d93b/Description)
- Cronquist, K., & Fiszbein, A. (2017). El aprendizaje del inglés en América Latina. *El Dialogo*.  
<https://www.thedialogue.org/wp-content/uploads/2017/09/El-aprendizaje-del-ingl%C3%A9s-en-Am%C3%A9rica-Latina-1.pdf>
- Espínola Arteaga, J. F. (2018) *Comprensión lectora y producción de textos de inglés de la institución educativa N° 6080 del nivel secundaria– UGEL 01-2017*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Federico Villarreal].  
<http://repositorio.unfv.edu.pe:8080/handle/20.500.13084/2364>
- Espinoza, E. (2017). *El aprendizaje en estudiantes universitarios*. Editorial Universo Sur.  
<https://elibro.net/es/ereader/bibliotecafmh/71777?page=9>
- Galeano, J. D., & Rodríguez, L. E. (2016). *El uso de las técnicas de gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés*. [Tesis de Maestría, Universidad Pedagoga Nacional de Colombia].  
<http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/369>
- Gallardo Vázquez, P., & Camacho Herrera, J. M. (2016). *La motivación y el aprendizaje en educación*. Wanceulen Editorial.  
[https://books.google.com.pe/books?id=2t8ADAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=2t8ADAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- García Arias, N., Quevedo Amaiz, N.V., & Loor Coveña, E.R. (2021). *La comunicación oral en inglés en los entornos virtuales de aprendizaje en la Uniandes, Santo Domingo*. *Revista Conrado*, 7(2), 37- 48.
- Hernández, R. Fernández, C. Baptista, P (2014). *Metodología de la investigación científica. Las rutas Cuantitativa y Cualitativa y mixto*. (6ª ed.). Editorial Mc Graw Hill.

- Hompanera Lanzós, M. I. (2020). La mejora de la expresión oral en los programas AICLE /Bilingües. *Revista Internacional de Lenguas Extranjeras (RILE)*, 2(14).  
<https://doi.org/10.17345/rile14.2977>
- Hsin Huang, W., & Soman, D. (2013). *Gamification of education*. RRotman School of Management. <https://mybrainware.com/wp-content/uploads/2017/11/Gamification-in-Education-Huang.pdf>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2020). *El 40.1% de los hogares del país tuvo acceso a Internet en el primer trimestre del 2020*. 25 de junio, 2020.  
<https://www.inei.gob.pe/>
- Jiménez Torres, A.I., & García Lázaro, D. (2015). *El proceso de gamificación en el aula: las matemáticas en educación infantil*. Open Publishing GRIN.  
<https://play.google.com/books/reader?id=PYmRDAAAQBAJ&hl=es&pg=GBS.PA12.w.3.0.2>
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco, CA: Pfeiffer. *Open Journal Of Business and Management*, 7 (4).  
<https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=2598253>
- López Apaza, C.L., & Quispe Hañari, J. D. (2020). *La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la Institución Educativa Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa 2020*. [Tesis de Maestría, Universidad Católica de Santa María]. <https://repositorio.ucsm.edu.pe/handle/20.500.12920/10431>
- Maldonado Chávez. C.A (2019). *Entornos virtuales y la mejora de la comprensión lectora en la institución educativa Simón Bolívar de Moquegua, 2018*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/8959>
- Mendoza Navas, B. V. & Martos Eliche, F. (2021). *El uso de herramientas tecnológicas en entornos virtuales para el desarrollo de la producción oral en inglés en el Departamento de Lenguas de la Universidad Autónoma de Honduras*. *MLS Educational Research*, 5(2), 105-119. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8185001>



- Ministerio de Educación de Perú. (2016a). *Currículo Nacional de Educación Básica*. MINEDU.  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>
- Morrillas Barrio, C. (2016). *Gamificación de las aulas mediante las TIC: un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional*. [Tesis de doctorado, Universidad Miguel Hernández]. <http://hdl.handle.net/11000/3207>
- Navarro Ramírez, D. & Piñeiro Ruiz, M. (2014). Procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés de la región de occidente: fortalezas y limitaciones en didáctica, estrategias de evaluación y destrezas lingüísticas y comunicativas. *Revista Electrónica de Historia*, (1), 154-174.  
[https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S1409-469X2014000300154&script=sci\\_abstract&tlng=es](https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S1409-469X2014000300154&script=sci_abstract&tlng=es)
- Neill, D.A., & Cortez Suárez, L. (2018). *Procesos y Fundamentos de la Investigación Científica*. Editorial UTMACH.  
<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12498/1/Procesos-y-FundamentosDeLainvestiacionCientifica.pdf>
- Ordás García, A. (2018). *Gamificación en bibliotecas: el juego como inspiración*. Editorial UOC.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=763258>
- Ortiz Colon, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44, 1-17.  
<https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Parodi S. G. (2005). Comprensión de textos escritos. *Revistas Signos*, 9(62), 513-516.  
[https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-09342006000300009](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-09342006000300009)
- Pérez Cipagauta, N.J., & Torres Álvarez, H.A. (2021). *Estrategia didáctica apoyada en la gamificación para fortalecer la competencia comunicativa en el idioma inglés con los estudiantes de grado décimo de la IED Betuloia Tena Cundinamarca*. [Tesis de Maestría, Universidad Cooperativa de Colombia]. <https://hdl.handle.net/20.500.12494/33349>
- Pérez, C. (2017). *Comprensión lectora desde la transferencia del conocimiento*. Centro de Publicaciones.

- Perkins, D. (2010). *El aprendizaje pleno: Principios de la enseñanza para transformar la educación* (1ª Ed.). Ediciones Paidós.
- Pineda Magino, E.R. (2019). *Percepción de las actividades de gamificación en el aprendizaje colaborativo para alumnos de Ingeniería Civil de una universidad pública. Lima. 2019.* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/41453>
- Quijada Monroy, V. D. C. (2014). *Comunicación oral y escrita*. Editorial Digital UNID.  
[https://www.researchgate.net/profile/Veronica-Quijada-Monroy/publication/292159747\\_Comunicacion\\_Oral\\_y\\_Escrita/links/6008dbe0a6fdccdc86bb209/Comunicacion-Oral-y-Escrita.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Veronica-Quijada-Monroy/publication/292159747_Comunicacion_Oral_y_Escrita/links/6008dbe0a6fdccdc86bb209/Comunicacion-Oral-y-Escrita.pdf)
- Quijada Monroy, V. & Contreras González, V. (2014). *Comprensión lectora*. Editorial Digital UNID.
- Ramírez Cruz, R.R (2022). *Gamificación en la expresión oral del inglés de estudiantes de una institución educativa, Villa María del Triunfo, 2021.* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/85227>
- Rojas Blanco, O., Barceló Ferrer, G., & Godínez Palacios, O. (2018). La comunicación oral en inglés para la formación del profesional. Retos y Contradicciones. *Revista electrónica*, 11(4). <https://opuntiabrava.ult.edu.cu/index.php/opuntiabrava/article/view/863>
- Sánchez i Peris, F.J. (2015). Gamificación. Education in the Knowledge Society. *Revistas Usal*, 16(2), 13-15. <https://revistas.usal.es/tres/index.php/eks/article/view/eks20151621315>
- Scolari, C. A. (2016). Alfabetismo transmedia: estrategias de aprendizaje informal y competencias mediáticas en la nueva ecología de la comunicación. Transmedia literacy: informal learning strategies and media skills in the new ecology of communication. *Revista Telos*, (193) 13-23.  
[https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/27788/Scolari\\_Telos\\_alfa.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/27788/Scolari_Telos_alfa.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Su, C.H., & Cheng, C.H. (2015). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. *Jornal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268–286. <https://doi.org/10.1111/jcal.12088>

- Teixes Argilés, F. (2015). *Gamificación: motivar jugando* (1ª ed.). Editorial UOC.
- Teixes, F. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones* (1ª ed.). Editorial UOC.
- Thornbury, S. (2005). *How to Teach Speaking* (1a ed.). Pearson Education Limited.  
<https://idoc.pub/documents/thornbury-how-to-teach-speakingpdf-d47e2d623yn2>
- Unión Internacional de Comunicaciones (2020). *Medición de la sociedad de la información 2020: La economía digital en tiempos de crisis*. <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Pages/publications/mis2020.aspx>
- Valenzuela, M. J., Romero, K., Vidal Silva, C., & Philominraj, A. (2016). Factores que Influyen en el Aprendizaje del Idioma Inglés de Nivel Inicial en una Universidad Chilena. *Formación universitaria*, 9(6), 63-72. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062016000600006>
- Vallés Arándiga, A. (2005). Comprensión lectora y procesos psicológicos. *Revista de Psicología Liberabit*, 11 ,49-61. [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1729-48272005000100007](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272005000100007)
- Vergara Pareja, C. M., Nielsen Niño, J.B., & Niño Vega, J. A. (2021). La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a niños de primera infancia. *Revista de Investigación UPTC*, 11 (3), 569-578.  
<http://doi.org/10.19053/20278306.v11.n3.2021.13355>
- Yi Lin, A. M., & Ocampo, J. M. (2011). Cambios de paradigma en la enseñanza de inglés como lengua extranjera: el cambio crítico y más allá. *Revista Educación Y Pedagogía*, 20(51), 11-23. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/revistaeyp/article/view/9894>

**ANEXOS**

## Anexo 1: Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA				
FORMULACIÓN	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	TIPO E INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
Pregunta general	Objetivo general	Hipótesis general		
¿Qué relación existe entre la gamificación y la comunicación oral del idioma inglés en los estudiantes de inglés de la universidad científica del sur, 2023-1?	Determinar la relación entre la gamificación y la comunicación oral del idioma inglés en los estudiantes de inglés de la universidad científica del sur, 2023-1.	Existe relación entre la gamificación y la comunicación oral del idioma inglés en los estudiantes de inglés de la universidad científica del sur, 2023-1.	<b>Variable 1:</b> Gamificación	Esta investigación es de <b>tipo correlacional</b> porque se pretende investigar la relación entre la variable gamificación y comunicación oral.
<b>Preguntas específicas</b>	<b>Objetivos específicos</b>	<b>Hipótesis específicas</b>	<b>Variable 2:</b> Comprensión oral	El <b>instrumento</b> que se aplicará será la <b>encuesta</b> la cual está conformada por cinco alternativas para recabar información precisa sobre la relación entre la variable 1 y 2.
¿Cuál es la relación entre la gamificación y la comprensión oral del idioma inglés en los estudiantes de inglés de la Universidad Científica del Sur, 2023-1?	Determinar relación entre la gamificación y la comprensión oral del idioma inglés en estudiantes de inglés de la Universidad Científica del Sur, 2023-1.	Existe relación entre la gamificación y la comprensión oral del idioma inglés en estudiantes de inglés de la Universidad Científica del Sur, 2023-1.		
¿Cuál es la relación entre la gamificación y la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de inglés de la Universidad Científica del Sur, 2023-1?	Determinar la relación entre la gamificación y la expresión oral del idioma inglés en			

---

estudiantes de inglés de la Universidad Científica del Sur, 2023-1.

Existe relación entre la gamificación y la expresión oral del inglés en estudiantes del idioma inglés de la Universidad Científica del Sur, 2023-1.

---

## Anexo 2: Instrumento de Recopilación de Datos

Nombre del instrumento		CUESTIONARIO						
Autor del instrumento:		Fiorella Ciocca Solis						
Variable	Dimensión	Indicador	Preguntas	Escala				
				Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
				5	4	3	2	1
GAMIFICACIÓN	Mecánicas de juego	Niveles	Me agrada que suba la complejidad del nivel al lograr el objetivo durante el juego. Siempre busco llegar al máximo nivel en el juego. Me desmotiva no llegar al máximo nivel del reto.					
		Retos	Competir con mis compañeros hace más emocionante al reto.					
		Clasificaciones	Me gusta ser primero(a) en el ranking total cuando juego en inglés. Me motiva el saber en qué puesto he clasificado en el juego. Me atrae recibir recompensas cuando alcanzo el objetivo del juego.					
	Dinámicas de juego	Recompensas	Me siento contento de recibir recompensas en cada nivel del juego en inglés. Siento frustración cuando no logro concluir el juego.					
		Logro	Me alegra cuando logro alcanzar el objetivo del juego.					
	Motivación	Diversión	Me divierte aprender inglés jugando. Me divierte competir con mis compañeros.					
		Intrínseca	Me sentiría altamente motivado si se incorporaran juegos en línea dentro de las clases de inglés. El uso de juegos en el celular durante las clases de inglés me motiva a aprender.					
		Extrínseca	Me entusiasma el saber que voy a aprender inglés jugando.					

Nombre del Instrumento:		CUESTIONARIO						
Autor del Instrumento:		Fiorella Ciocca Solis						
Variable	Dimensión	Indicador	Preguntas	Escala				
				Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
				5	4	3	4	5
COMUNICACIÓN ORAL	Comprensión oral	Escucha y discrimina información específica.	Comprendo claramente cuando oigo diálogos en inglés.					
			Pido a mi interlocutor que repita la frase en inglés cuando entabla una conversación.					
			Organizo mis ideas antes de contestar a una pregunta en inglés.					
			Pienso mucho para dar una respuesta a cualquier pregunta en inglés.					
		Entiende y sigue instrucciones sencillas y de uso cotidiano.	Pienso en las reglas gramaticales para comprender un tema en inglés.					
			Puedo seguir instrucciones sencillas en inglés					
			Me gusta aprender nuevo vocabulario.					
			Comprendo claramente cuando oigo diálogos en inglés.					
	Expresión oral	Usa la correcta entonación, ritmo y pronunciación.	Organizo mis ideas antes de contestar a una pregunta en inglés.					
			Pienso mucho para dar una respuesta a cualquier pregunta en inglés.					
			Pienso en las reglas gramaticales para comprender un tema en inglés.					
			Empleo gestos y mímicas para entablar un diálogo en inglés.					
		Expresa oraciones sencillas.	Puedo crear oraciones simples en inglés.					
			Me siento seguro a la hora de iniciar una conversación en inglés.					
		Puedo expresar mis ideas con fluidez en inglés.						
		Me tomo el tiempo para pronunciar cada palabra separadamente.						

---

Me motiva aprender inglés aun cuando no hay juegos de por medio.

---



### 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.

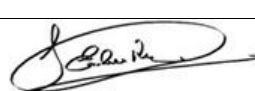
Título del proyecto de tesis:	LA GAMIFICACIÓN Y LA COMUNICACIÓN ORAL DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DE INGLÉS DE LA UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR, 2023-1
Línea de investigación:	INVESTIGACIÓN EN NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ESTRATEGIAS Y MODELOS EDUCATIVOS EN LÍNEA

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiantes autores del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
Ciocca Solis. Fiorella	

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma
Dr. Emilio Rosario Pacahuala	

Santa Anita, 04 de abril del 2023



## RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Criterios	Escala de valoración			
	1	2	3	4
<b>1. SUFICIENCIA:</b> 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.
<b>2. CLARIDAD:</b> 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.
<b>3. COHERENCIA:</b> 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.
<b>4. RELEVANCIA:</b> 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.

*Nota.* Adaptado de: [www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3\\_juicio\\_de\\_experto\\_27-36.pdf](http://www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf)

## FORMATO DE VALIDACIÓN

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 (Gamificación)

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Cuestionario					
Autor del Instrumento	Fiorella Ciocca Solis					
Variable 1:	Gamificación					
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
<b>D1 Mecánicas de juego</b>		4	4	4	4	
Niveles	1,2					
Retos	3,4					
Clasificaciones	5,6					
<b>D2 Dinámicas de juego</b>		4	4	4	4	
Recompensas	7,8					
Logro	9,10					
Diversión	11,12					
<b>D3 Motivación</b>		4	4	4	4	
Intrínseca	13,14					
Extrínseca	15,16					

**TABLA N°2**  
**VARIABLE 2 (Comunicación oral)**

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Cuestionario					
Autor del Instrumento	Fiorella Ciocca Solis					
Variable 2:	Comunicación oral					
<b>Dimensión / Indicador</b>	<b>Ítems</b>	<b>Suficiencia</b>	<b>Claridad</b>	<b>Coherencia</b>	<b>Relevancia</b>	<b>Observaciones y/o recomendaciones</b>
<b>D1 Comprensión oral</b>		4	4	4	4	
Escucha y discrimina información específica.	1,2,3, 4					
Entiende y sigue instrucciones sencillas y de uso cotidiano.	5,6,7, 8					
<b>D2 Expresión oral</b>		4	4	4	4	
Usa la correcta entonación, ritmo y pronunciación.	9, 10, 11,12					
Expresa oraciones sencillas.	13, 14, 15,16					

**INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:**

Nombres y Apellidos:	Nataly Janeth Sánchez Garay
Sexo:	Hombre ( )      Mujer (X)      Edad 37 (años)
Profesión:	Docente
Especialidad:	Idiomas - inglés
Años de experiencia:	13 años
Cargo que desempeña actualmente:	Docente nombrada de cursos de carrera - inglés
Institución donde labora:	Universidad Nacional Federico Villarreal
Firma:	

## FORMATO DE VALIDACIÓN

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 (Gamificación)

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Cuestionario					
Autor del Instrumento	Fiorella Ciocca Solis					
Variable 1:	Gamificación					
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
<b>D1 Mecánicas de juego</b>		4	4	4	4	
Niveles	1,2					
Retos	3,4					
Clasificaciones	5,6					
<b>D2 Dinámicas de juego</b>		4	4	4	4	
Recompensas	7,8					
Logro	9,10					
Diversión	11,12					
<b>D3 Motivación</b>		4	4	4	4	
Intrínseca	13,14					
Extrínseca	15,16					



**TABLA N°2**  
**VARIABLE 2 (Comunicación oral)**

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Cuestionario					
Autor del Instrumento	Fiorella Ciocca Solis					
Variable 2:	Comunicación oral					
<b>Dimensión / Indicador</b>	<b>Ítems</b>	<b>Suficiencia</b>	<b>Claridad</b>	<b>Coherencia</b>	<b>Relevancia</b>	<b>Observaciones y/o recomendaciones</b>
<b>D1 Comprensión oral</b>		4	4	4	4	
Escucha y discrimina información específica.	1,2,3, 4					
Entiende y sigue instrucciones sencillas y de uso cotidiano.	5,6,7, 8					
<b>D2 Expresión oral</b>		4	4	4	4	
Usa la correcta entonación, ritmo y pronunciación.	9, 10, 11,12					
Expresa oraciones sencillas.	13, 14, 15,16					

Nombres y Apellidos:	Ericka Elena Arnao Ojeda
Sexo:	Hombre ( )      Mujer (X)      Edad 44 (años)
Profesión:	Docente
Especialidad:	Idiomas - inglés
Años de experiencia:	27 años
Cargo que desempeña actualmente:	Docente a tiempo parcial
Institución donde labora:	Universidad Científica del Sur
Firma:	

**FORMATO DE VALIDACIÓN**

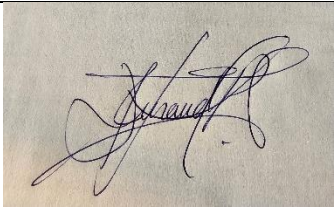
Para validar el Instrumento debe colocar en el casillero de los criterios: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia, el número que según su evaluación corresponda de acuerdo a la rúbrica.

## VARIABLE 1 (Gamificación)

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Cuestionario					
Autor del Instrumento	Fiorella Ciocca Solís					
Variable 1:	Gamificación					
<b>Dimensión / Indicador</b>	<b>Ítems</b>	<b>Suficiencia</b>	<b>Claridad</b>	<b>Coherencia</b>	<b>Relevancia</b>	<b>Observaciones y/o recomendaciones</b>
<b>D1 Mecánicas de juego</b>		4	4	4	4	
Niveles	1,2					
Retos	3,4					
Clasificaciones	5,6					
<b>D2 Dinámicas de juego</b>		4	4	4	4	
Recompensas	7,8					
Logro	9,10					
Diversión	11,12					
<b>D3 Motivación</b>		4	4	4	4	
Intrínseca	13,14					
Extrínseca	15,16					

**TABLA N° 2**  
VARIABLE (Comunicación oral)

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Cuestionario					
Autor del Instrumento	Fiorella Ciocca Solis					
Variable 2:	Comunicación oral					
<b>Dimensión / Indicador</b>	<b>Ítems</b>	<b>Suficiencia</b>	<b>Claridad</b>	<b>Coherencia</b>	<b>Relevancia</b>	<b>Observaciones y/o recomendaciones</b>
<b>D1 Comprensión oral</b>		4	4	4	4	
Escucha y discrimina información específica.	1,2,3, 4					
Entiende y sigue instrucciones sencillas y de uso cotidiano.	5,6,7, 8					
<b>D2 Expresión oral</b>		4	4	4	4	
Usa la correcta entonación, ritmo y pronunciación.	9, 10, 11,12					
Expresa oraciones sencillas.	13, 14, 15,16					

Nombres y Apellidos:	Janny Elsa Durand Peña
Sexo:	Hombre ( )      Mujer ( X )      Edad 46 (años)
Profesión:	Docente y contadora
Especialidad:	Educación comercial y contabilidad
Años de experiencia:	14 años
Cargo que desempeña actualmente:	Docente a tiempo parcial
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo
Firma:	



**CUESTIONARIO ESTUDIANTES DEL CURSO DE INGLÉS DE LA UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR**

Estimado estudiante, aquí se les muestra en esta serie de preguntas relacionadas a la gamificación para saber qué relación tiene con la comunicación oral, cuyo fin es poder corroborar el propósito de este trabajo de investigación. Cada pregunta consta de cinco alternativas de respuestas que debes calificar. Marca con una X la respuesta elegida, con sinceridad. Muchas gracias.

N°	Dimensión: <b>Mecánicas de juego</b>	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
		5	4	3	2	1
01	Me agrada que suba la complejidad del nivel al lograr el objetivo durante el juego.					
02	Siempre busco llegar al máximo nivel en el juego.					
03	Me desmotiva no llegar al máximo nivel del reto.					
04	Competir con mis compañeros hace más emocionante al reto.					
05	Me gusta ser primero(a) en el ranking total cuando juego en inglés.					
06	Me motiva el saber en qué puesto he clasificado en el juego.					
	Dimensión: <b>Dinámicas de juego</b>					
07	Me atrae recibir recompensas cuando alcanzo el objetivo del juego.					
08	Me siento contento de recibir recompensas en cada nivel del juego en inglés.					
09	Siento frustración cuando no logro concluir el juego.					
10	Me alegra cuando logro alcanzar el objetivo del juego.					



11	Me divierte aprender inglés jugando.					
12	Me divierte competir con mis compañeros.					
	<b>Dimensión:</b> <b>Motivación</b>					
13	Me sentiría altamente motivado si se incorporaran juegos en línea dentro de las clases de inglés.					
14	El uso de juegos en el celular durante las clases de inglés me motiva a aprender.					
15	Me entusiasma el saber que voy a aprender inglés jugando.					
16	Me motiva aprender inglés aun cuando <b>no hay</b> juegos de por medio.					

MUCHAS GRACIAS POR SU PARTICIPACIÓN



**CUESTIONARIO ESTUDIANTES DEL CURSO DE INGLÉS DE LA UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR**

Estimado estudiante, aquí se les muestra en esta serie de preguntas relacionadas a la gamificación para saber qué relación tiene con la comunicación oral, cuyo fin es poder corroborar el propósito de este trabajo de investigación. Cada pregunta consta de cinco alternativas de respuestas que debes calificar. Marca con una X la respuesta elegida, con sinceridad. Muchas gracias.

N°	Dimensión: <b>Comprensión oral</b>	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
		5	4	3	2	1
01	Comprendo claramente cuando oigo diálogos en inglés.					
02	Pido a mi interlocutor que repita la frase en inglés cuando entabla una conversación.					
03	Organizo mis ideas antes de contestar a una pregunta en inglés.					
04	Pienso mucho para dar una respuesta a cualquier pregunta en inglés.					
05	Pienso en las reglas gramaticales para comprender un tema en inglés.					
06	Puedo seguir instrucciones sencillas en inglés.					
07	Me gusta aprender nuevo vocabulario.					
08	Comprendo claramente cuando oigo diálogos en inglés.					
	Dimensión: <b>Expresión oral</b>					
09	Organizo mis ideas antes de contestar a una pregunta en inglés.					





10	Pienso mucho para dar una respuesta a cualquier pregunta en inglés.					
11	Pienso en las reglas gramaticales para comprender un tema en inglés.					
12	Empleo gestos y mímicas para entablar un diálogo en inglés.					
13	Puedo crear oraciones simples en inglés.					
14	Me siento seguro a la hora de iniciar una conversación en inglés.					
15	Puedo expresar mis ideas con fluidez en inglés.					
16	Me tomo el tiempo para pronunciar cada palabra separadamente.					

MUCHAS GRACIAS POR SU PARTICIPACIÓN

