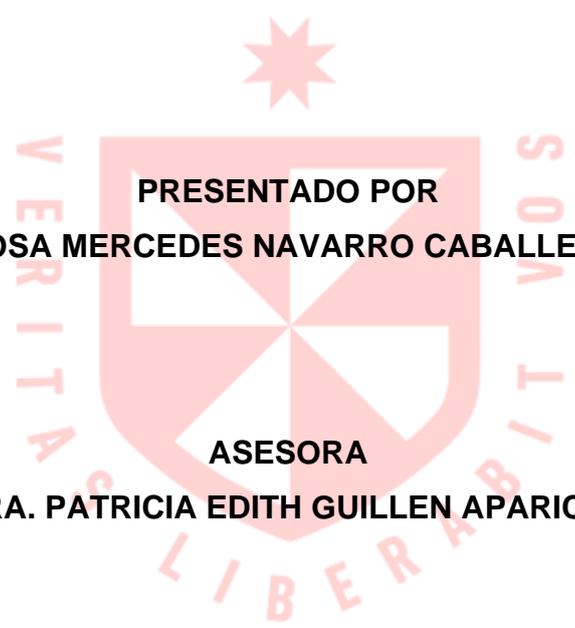


INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO

**USO DE LA APLICACIÓN PLICKERS EN EL
APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES
DE UN INSTITUTO PRIVADO EN LIMA, 2023**



PRESENTADO POR
ROSA MERCEDES NAVARRO CABALLERO

ASESORA
DRA. PATRICIA EDITH GUILLEN APARICIO

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

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**

**USO DE LA APLICACIÓN PLICKERS EN EL APRENDIZAJE DEL
IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DE UN INSTITUTO PRIVADO EN
LIMA, 2023**

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

PRESENTADO POR:

ROSA MERCEDES NAVARRO CABALLERO

ASESORA:

DRA. PATRICIA EDITH GUILLEN APARICIO

LIMA, PERÚ

2024

**USO DE LA APLICACIÓN PLICKERS EN EL APRENDIZAJE DEL
IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DE UN INSTITUTO PRIVADO EN
LIMA, 2023**

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO

ASESORA:

Dra. Patricia Edith Guillén Aparicio

PRESIDENTE DEL JURADO:

Dr. Oscar Rubén Silva Neyra

MIEMBROS DEL JURADO:

Dra. Alejandra Dulvina Romero Díaz

Mg. Martín Castro Santisteban

DEDICATORIA

A mi familia por siempre creer en mí.

A mi hijo por ser mi motivación. Por él y para él.

AGRADECIMIENTOS

A todas las personas que me apoyaron en este proyecto. Agradecer también a la profesora Patricia Guillén por su constante apoyo. A los miembros del Jurado

ÍNDICE

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTOS.....	v
ÍNDICE	vi
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	6
1.1. Antecedentes de la Investigación	6
1.2. Bases Teóricas	11
1.3. Definición de Términos Básicos.....	34
CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES.....	32
2.1. Formulación de Hipótesis Principal y Derivadas	32
2.2. Variables y Definición Operacional	33
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	37
3.1. Diseño Metodológico	37
3.2. Diseño Muestral	38
3.3. Técnicas de Recolección de Datos.....	39
3.4. Técnicas Estadísticas para el Procesamiento de Información	43
3.5. Aspectos Éticos	43
CAPÍTULO IV: RESULTADOS.....	44

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN	63
CONCLUSIONES	69
RECOMENDACIONES	71
FUENTES DE INFORMACIÓN	72
ANEXOS	81

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Matriz de Operacionalización de Variables.....	34
Tabla 2 Análisis de Confiabilidad.....	42
Tabla 3 Comparación de los Datos de la Muestra con la Distribución Esperada.....	53
Tabla 4 Aplicación Plickers en el Aprendizaje del Idioma Inglés en Estudiantes.....	54
Tabla 5 Influencia de la Aplicación Plickers en el Aprendizaje del Idioma Inglés.....	55
Tabla 6 Aplicación Plickers en el Aprendizaje de la Comprensión Lectora.....	56
Tabla 7 Influencia de la Aplicación Plickers en el Aprendizaje de la Comprensión Lectora.....	57
Tabla 8 Aplicación Plickers en el Desarrollo de la Expresión Oral.....	58
Tabla 9 Influencia de la Aplicación Plickers en el Desarrollo de la Expresión Oral.....	59
Tabla 10 Aplicación Plickers el Aprendizaje de la Redacción en Inglés como Lengua Extranjera.....	60
Tabla 11 Influencia de la Aplicación Plickers en el Aprendizaje de la Redacción en Inglés como Lengua Extrajera.....	61

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Enfoque Clásico de la Enseñanza de la Lengua Inglés	25
Figura 2 Puntajes del Pretest del Grupo Experimental	44
Figura 3 Puntaje del Pretest del Grupo de Control	45
Figura 4 Puntajes del Postest del Grupo Experimental	46
Figura 5 Puntajes del Postest del Grupo de Control.....	46
Figura 6 Puntajes del Postest del Grupo Experimental en la Dimensión Comprensión de Textos para Explicar lo Leído	47
Figura 7 Puntajes del Postest del Grupo de Control en la Dimensión Comprensión de Textos para Explicar lo Leído.....	48
Figura 8 Puntajes del Postest del Grupo Experimental en la Dimensión Expresión Oral para Comunicar tus Ideas	49
Figura 9 Puntajes del Postest del Grupo de Control en la Dimensión Expresión Oral para Comunicar tus Ideas	50
Figura 10 Puntajes del Postest del Grupo Experimental en la Dimensión Redacción de Textos para Expresar tus Ideas	51
Figura 11 Puntajes del Postest del Grupo de Control en la Dimensión Redacción de Textos para Expresar tus Ideas	52
Figura 12 Logotipo de Plickers	86
Figura 13 Tarjeta Impresa de Plickers.....	87
Figura 14 Base de Datos de una Clase en Plickers	88

Figura 15 Gráficos de Respuesta de Estudiantes 89

RESUMEN

El objetivo general de la investigación fue evaluar la influencia de la aplicación Plickers en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de un instituto privado de Lima, 2023. Se realizó una investigación cuasiexperimental con una población de 36 estudiantes, de los cuales se seleccionó una muestra de 18 para el grupo experimental y 18 para el grupo de control. Como instrumento, se empleó un cuestionario para determinar el nivel de aprendizaje del idioma inglés. A través de las pruebas estadísticas inferenciales t de Student y U de Mann-Whitney, se obtuvo un nivel de significancia de 0,00 en la hipótesis general, lo que indicó que la aplicación Plickers influye significativamente en el aprendizaje del idioma inglés.

Palabras clave: Aprendizaje del idioma inglés; Gamificación; Plickers; Rendimiento académico

ABSTRACT

The general objective of the research was to evaluate the influence of the Plickers application on English language learning in students from a private institute in Lima, 2023. A quasi-experimental study was conducted with a population of 36 students, from which a sample of 18 was selected for the experimental group and 18 for the control group. A questionnaire was used as the instrument to determine the level of English language learning. Through inferential statistical tests, including the Student's t-test and the Mann-Whitney U test, a significance level of 0.00 was obtained for the general hypothesis, indicating that the Plickers application significantly influences English language learning.

Keywords: English language learning; Gamification; Plickers; Academic performance

NOMBRE DEL TRABAJO

**USO DE LA APLICACIÓN PLICKERS EN E
L APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN
ESTUDIANTES DE UN INSTITUTO PRI**

AUTOR

**ROSA MERCEDES NAVARRO CABALLER
O**

RECUENTO DE PALABRAS

19599 Words

RECUENTO DE CARACTERES

109537 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

119 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

1.9MB

FECHA DE ENTREGA

Oct 3, 2024 12:21 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Oct 3, 2024 12:23 AM GMT-5

● 14% de similitud general

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

- 13% 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, Rosa Navarro Caballero., 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 “ USO DE LA APLICACIÓN PLICKERS EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DE UN INSTITUTO PRIVADO EN LIMA, 2023” :

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.



Firma y huella digital

DNI: 44623873

Santa Anita ,26 de setiembre de 2024

INTRODUCCIÓN

Actualmente, aunque la enseñanza presencial ha retomado su lugar en muchos contextos, la experiencia de la educación virtual durante la pandemia del coronavirus obligó a los profesores a adquirir nuevas habilidades para adaptarse a un entorno digital. No bastaba con planificar las actividades de una clase; también fue necesario crear un entorno virtual adecuado que fomentara la participación activa de los estudiantes. No se trata solo de que el profesor explique el contenido, sino de que los estudiantes participen activamente en diversas actividades. Como señala Vargas (2020), en el contexto de la virtualidad, “el profesor debe ser un diseñador de ambientes de aprendizaje, no solo un planeador de clases” (p. 2).

A nivel nacional, el principal desafío en la enseñanza virtual radicó en que muchos profesores continúan utilizando métodos tradicionales, limitándose a la exposición de contenidos mediante diapositivas o videos, sin involucrar a los estudiantes a través de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), habilidades que deberían emplearse en las aulas. Fernández de la Iglesia et al. (2016) sostuvieron que “las competencias para la integración de las TIC en el aula se han convertido en habilidades necesarias para los profesores en su práctica profesional” (p. 135).

En el aprendizaje del inglés, este problema se agrava, ya que a menudo se enseña a los estudiantes por medio de la repetición, sin aprovechar otros recursos. Herrera (2020) afirmó que “existe un rechazo y desinterés por aprender inglés en estudiantes de habla hispana porque aún se enseña de manera tradicional, utilizando la memorización, la repetición de audios y la traducción” (pp. 2-3).

Un estudio del Ministerio de Educación (2017), titulado “Perú ¿Cómo vamos?”, reveló que el acceso a internet en la educación nacional aumentó significativamente en un periodo de 10 años. En primaria, el acceso pasó del 11 % en 2006 al 52 % en 2015, mientras que en secundaria aumentó del 32 % al 52 %. Esto demuestra un incremento en el acceso a internet en el sistema educativo.

Dado el desafío que supone la enseñanza del inglés de forma virtual, se propuso la gamificación como una estrategia motivadora que puede atraer a los estudiantes hacia el aprendizaje del idioma. Kellinger (2017) sugirió que los docentes utilizan los juegos para complementar su enseñanza o para replantear sus metodologías mediante recursos lúdicos.

Para atender esta necesidad, se empleó la aplicación Plickers, que facilitó la interacción a través de cuestionarios interactivos con estudiantes de nivel básico (a partir de los 14 años) en un instituto de Lima. El objetivo fue motivar a los estudiantes y mejorar su rendimiento académico en el aprendizaje del inglés. Se espera que, mediante el uso de Plickers, los estudiantes se involucren más en su proceso de aprendizaje y mejoren su desempeño.

Por ello, teniendo en consideración los aspectos mencionados, se identificó como problema principal el siguiente:

De qué manera influye el uso de la aplicación Plickers en el aprendizaje de estudiantes del idioma inglés del nivel básico de un instituto privado de Lima.

Además, se presentó la siguiente lista de problemas específicos:

- ¿De qué manera influye el uso de la aplicación Plickers en el aprendizaje de estudiantes del idioma inglés del nivel básico de un instituto privado de Lima?
- ¿De qué manera influye el uso de la aplicación Plickers en el aprendizaje de la comprensión lectora de los estudiantes del idioma inglés del nivel básico de un instituto privado de Lima?
- ¿De qué manera influye el uso de la aplicación Plickers en el aprendizaje de la redacción en inglés como lengua extranjera de los estudiantes del nivel básico de un instituto privado de Lima?
- ¿De qué manera influye el uso de la aplicación Plickers, en el desarrollo de la expresión oral como lengua extranjera de los estudiantes del nivel básico de un instituto privado de Lima?

En relación con el problema principal, se formuló el objetivo principal:

Demostrar que el en los estudiantes del nivel básico de un instituto privado de Lima.

De igual manera, se plantearon como objetivos específicos:

- Demostrar que el uso de la aplicación Plickers influye significativamente en el aprendizaje de la comprensión lectora de los

estudiantes del idioma inglés del nivel básico de un instituto privado de Lima.

- Demostrar que el uso de la aplicación Plickers influye significativamente en el aprendizaje de la redacción en inglés como lengua extranjera de los estudiantes del idioma inglés del nivel básico de un instituto privado de Lima.
- Demostrar que el uso de la aplicación Plickers influye significativamente en el desarrollo de la expresión oral en inglés como lengua extranjera de los estudiantes del idioma inglés del nivel básico de un instituto privado de Lima.

La investigación fue importante porque permitió conocer en qué medida el uso de la herramienta didáctica Plickers facilitó la enseñanza del idioma inglés. El uso de la gamificación en la enseñanza facilitó la comunicación del docente con sus estudiantes y estimuló su interés por aprender. Esta herramienta demostró que la utilización de recursos lúdicos facilitó la interacción entre los estudiantes y, por consiguiente, logró que pudieran desenvolverse mejor en el idioma inglés y, sobre todo, participaran e intervinieran más en las clases. Para llevar a cabo esta investigación, se contaron con recursos financieros propios suficientes.

La duración de la investigación abarcó un periodo de cuatro meses, comprendidos entre el cierre de 2022 y los primeros meses de 2023.

Para su realización, se tuvo suficiente acceso a información de tesis y revistas sobre la aplicación a investigar. Se limitó la investigación únicamente a los estudiantes de los niveles básicos de inglés de un instituto privado de Lima.

La investigación constó de los siguientes capítulos:

En el capítulo I, se presentó una descripción de las investigaciones internacionales y nacionales referidas a la aplicación Plickers y su metodología de enseñanza, así como las bases teóricas para la investigación, los conceptos básicos y las definiciones de estos conceptos y su operacionalización.

En el capítulo II, se formuló la hipótesis de la investigación con base en la variable dependiente, y se operacionalizaron tanto la variable independiente como la dependiente.

En el capítulo III, se estableció la metodología empleada en la investigación, el diseño utilizado, la población, la muestra, la técnica y el instrumento utilizados en la investigación, así como el procesamiento de los datos.

En el capítulo IV, se realizó la interpretación estadística descriptiva e inferencial de las hipótesis, se midió el nivel de normalidad de los datos y se mostraron las comparaciones entre el grupo experimental y el grupo de control.

En el capítulo V, se presentó la discusión, las conclusiones y las recomendaciones.

Finalmente, se presentaron las referencias bibliográficas y los anexos.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes de la Investigación

Antecedentes Internacionales

Cruz (2020), llevó a cabo una investigación titulada “Aplicación de la herramienta virtual Plickers para interpretar la comunicación no verbal en el proceso de enseñanza-aprendizaje”. El objetivo de este estudio fue contribuir a la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje mediante el uso de la herramienta virtual Plickers. La investigación adoptó un diseño cuasiexperimental. Los resultados obtenidos establecieron las bases teóricas para la metodología de enseñanza, revelando que la aplicación de Plickers aumentó el interés de los estudiantes por el aprendizaje del idioma inglés. Los alumnos que utilizaron la herramienta mostraron una participación en clase un 15% mayor en comparación con aquellos que no la utilizaron. Además, estos estudiantes presentaron una comprensión del contenido un 10% superior. Por otro lado, los estudiantes que recibieron instrucción sobre la comunicación no verbal mejoraron su desempeño en el uso de Plickers en un 30%.

Por su parte, Sasmisko (2019), en su investigación titulada “The use of Plickers to enhance students’ English reading comprehension at SMP Muhammadiyah Makassar”, tuvo como objetivo comprobar si la aplicación de Plickers desarrollaba la comprensión lectora en los estudiantes y si los motivaba a leer de manera comprensiva. Este estudio también utilizó un diseño cuasiexperimental. Los resultados demostraron que Plickers es más efectivo que la enseñanza tradicional para mejorar la comprensión lectora, logrando un aumento del 85% en la comprensión de lectura en todos los niveles del grupo experimental.

En otro estudio, Korucu y Çakir (2018), realizaron una investigación titulada “The effect of dynamic web technologies on student academic achievement in problem-based collaborative learning environment”. El objetivo fue determinar cómo el uso de las tecnologías de la información y la comunicación mejora el rendimiento académico en un entorno de aprendizaje colaborativo basado en problemas. Este estudio empleó un diseño preexperimental. Los resultados indicaron que los estudiantes que aprendieron mediante tecnologías de la información y la comunicación mostraron un mejor rendimiento académico. Los autores concluyeron que la diferencia entre el grupo de control y el grupo experimental se debió a la preparación con tecnologías de la información del grupo experimental, lo que facilitó el aprendizaje colaborativo y la resolución de problemas. El grupo experimental presentó una mejora del 85%, frente al 25% del grupo de control.

Hirsch (2018), llevó a cabo un trabajo titulado “The impact of technology on student achievement”, cuyo objetivo fue evaluar el impacto de las tecnologías de la información y la comunicación en los estudiantes. Esta investigación fue de tipo

cuasiexperimental. Los resultados mostraron que las tecnologías de la información y la comunicación no tuvieron un efecto significativo en el desarrollo de los estudiantes. La investigación concluyó que no existió una diferencia notable entre el uso de tecnología en el grupo de control y en el grupo experimental; por ejemplo, los estudiantes que usaron tecnología solo mejoraron su puntaje en las pruebas de logro académico en un 10%.

Finalmente, Argudo (2017) elaboró un estudio titulado “El efecto de las TIC en la evaluación de ELE en el sistema educativo finlandés”, cuyo objetivo fue demostrar cómo el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) motiva a los estudiantes y les permite obtener mejores calificaciones. Este estudio utilizó un enfoque mixto: cualitativo para analizar el comportamiento de los estudiantes y cuasiexperimental para medir su rendimiento académico. Los resultados indicaron que el uso de la aplicación Plickers aumentó la motivación de los estudiantes, lo que les permitió obtener mejores puntuaciones en el cuestionario utilizado para evaluar su desempeño en el idioma inglés. Esta herramienta redujo la ansiedad de los estudiantes y aumentó su confianza al responder las preguntas. El estudio concluyó que un 60% de los docentes reconocieron el valor de utilizar recursos tecnológicos para la evaluación formativa, debido a que los estudiantes que emplean herramientas TIC presentan un aprendizaje superior del idioma inglés, reflejado en un mejor rendimiento académico.

Antecedentes Nacionales

Patiño-Ramírez (2020), elaboró una tesis titulada “La técnica Powtoon en la habilidad del habla ‘speaking’”, realizada en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos (Perú) con una muestra de 30 estudiantes de inglés de nivel intermedio. El objetivo fue comprobar cómo el uso de la herramienta digital Powtoon podía desarrollar la habilidad de speaking en los estudiantes de un idioma extranjero. Con un enfoque cuasiexperimental, los resultados demostraron que la herramienta Powtoon permitió que un 89% de los estudiantes lograran mejorar su habilidad de speaking. Se concluyó que el uso de la herramienta digital Powtoon facilitó el desarrollo de la habilidad de speaking en los estudiantes.

Amaya y Flores (2019), llevaron a cabo un estudio titulado “Influencia de las herramientas de las tecnologías de información y comunicación en el rendimiento académico de los estudiantes del primer ciclo en los talleres del área de matemáticas de la carrera de humanidades de una universidad privada, 2017”. El objetivo fue establecer la influencia de las herramientas Plickers, Pixon y Playposit en el rendimiento académico de los estudiantes del primer ciclo en los talleres del área de matemáticas de la carrera de Humanidades de una universidad privada en Perú. El nivel de investigación fue cuantitativo, de alcance explicativo y con un diseño cuasiexperimental, dado que se consideró secuencial y probatorio. Los resultados demostraron que los alumnos evaluados con estas herramientas TIC mejoraron su rendimiento en un 85% en comparación con el grupo de control, que solo logró un 25%. Se concluyó que existió una influencia positiva de las herramientas tecnológicas en el desarrollo académico de los alumnos.

Malpartida (2017), llevó a cabo un trabajo de investigación titulado “El Método Blended Learning” para optimizar las competencias comunicativas en el idioma inglés de los estudiantes del II ciclo de la Facultad de Derecho y Ciencias Políticas de la Universidad de Huánuco. El objetivo fue verificar la eficacia de la metodología de enseñanza híbrida en el desarrollo de competencias de comunicación en inglés. El nivel de investigación fue cuasiexperimental. Los resultados mostraron que la metodología de enseñanza híbrida logró desarrollar de manera significativa las competencias de comunicación en inglés. Con base en la evaluación realizada al grupo de control respecto al grupo experimental, se concluyó que el grupo experimental, después de recibir capacitación en el uso de la metodología híbrida, obtuvo un mayor nivel de rendimiento académico. El grupo experimental mejoró su puntaje en un 90% en comparación con el 25% del grupo de control.

Soldevilla (2017), desarrolló un estudio titulado “Uso de videos educativos como recurso didáctico para el desarrollo de habilidades lingüísticas productivas en estudiantes de inglés intermedio”. El objetivo fue verificar en qué medida el uso de videos en la enseñanza podía desarrollar las habilidades lingüísticas en estudiantes de inglés intermedio. El nivel de investigación fue cuasiexperimental. Los resultados se basaron en una investigación cuantitativa que involucró a 200 estudiantes de inglés intermedio de la Facultad de Ciencias de la Comunicación, Turismo y Psicología de la Universidad de San Martín de Porres, en Lima. Los resultados demostraron que el grupo experimental, tras ser capacitado con los videos educativos, obtuvo una mejora promedio de 8 puntos frente a los 3 puntos del grupo de control. Se concluyó que efectivamente el uso de videos educativos logró desarrollar las habilidades lingüísticas de los estudiantes de inglés intermedio.

1.2. Bases Teóricas

De acuerdo con Delgado (2017), Plickers es una herramienta en línea gratuita que facilita la creación de cuestionarios interactivos para estudiantes, empleando recursos basados en la gamificación. A través de una interfaz amigable, los estudiantes de inglés participan activamente en su aprendizaje, pudiendo ver sus resultados de manera inmediata tras brindar sus respuestas. Esta inmediatez permite la realización de competencias entre los estudiantes, lo que contribuye a mejorar su comprensión del idioma inglés y a motivarlos a aprender.

Al ser una aplicación sencilla, Plickers facilita el aprendizaje de la escritura en inglés, ya que los estudiantes pueden visualizar la forma correcta de escribir términos o palabras en cualquier plataforma, como tabletas o teléfonos móviles, lo que la hace accesible para todos. Además, fomenta la adquisición de expresiones idiomáticas mediante recursos de realidad aumentada. Los estudiantes responden a las preguntas utilizando tarjetas con códigos personalizados, que muestran al docente la respuesta que consideran correcta, incentivándolos a comunicarse y a reflexionar sobre la imagen tridimensional que aprecian.

En este sentido, la aplicación facilita la retroalimentación del aprendizaje del idioma inglés, dado que es fácil de usar e interactiva. Vargas et al. (2019) corroboran esta afirmación al señalar que Plickers es una herramienta didáctica que promueve el aprendizaje a través de la gamificación, recolectando datos de las tarjetas presentadas por los estudiantes mediante el análisis de las respuestas y mostrando gráficamente los resultados alcanzados.

Actualmente, Plickers ha evolucionado gracias a las facilidades digitales que ofrece, permitiendo su uso totalmente en línea. Esto aumenta su accesibilidad y motiva a los estudiantes mediante cuestionarios en línea que se pueden convertir en juegos virtuales, donde cada alumno interactúa pulsando un botón en la aplicación. Así, cualquier persona puede acceder y aprender el idioma inglés.

Algunas características que hacen particular la aplicación Plickers son las siguientes:

- Facilita la evaluación del aprendizaje oral y escrito del idioma inglés a través del uso de códigos QR en las tarjetas, que los estudiantes utilizan para brindar sus respuestas. Según Mentxaka (2019), es una herramienta gamificada que permite la evaluación en línea mediante tarjetas que presentan opciones de respuesta (A, B, C o D) para cada estudiante participante.
- La herramienta favorece la comprensión del idioma inglés tanto de forma escrita como hablada. En modalidad presencial, los estudiantes responden a las preguntas mostrando una de las letras al docente, quien la escanea desde su móvil y la registra en la aplicación. En modalidad virtual, los alumnos acceden a un enlace creado por la aplicación y enviado por el docente a través del chat del curso para acceder a los cuestionarios.
- Para el docente, Plickers facilita la evaluación en tiempo real de las respuestas de los estudiantes, tanto en forma escrita como hablada,

permitiéndole interactuar de inmediato para retroalimentar los temas que no hayan quedado claros. Además, el docente puede elaborar informes que faciliten el seguimiento de sus estudiantes, identificando quiénes respondieron correctamente e incorrectamente.

- Cada estudiante puede participar activamente en su aprendizaje del idioma inglés de forma personalizada y simultánea. Gracias a esta característica, los alumnos asimilan mejor los temas, ya que Plickers ofrece respuestas personalizadas impresas con letras pequeñas debajo del código QR, dificultando que comenten las respuestas a sus compañeros (Cruz, 2020).

Además, si se invierte en la aplicación, no solo se pueden practicar la escritura y el habla en inglés, sino que también se pueden realizar pruebas, exámenes y encuestas, así como recopilar información en tiempo real mediante dispositivos móviles con sistemas operativos Android e iOS. Esto la hace adecuada para cualquier metodología de enseñanza y convierte la presentación de las clases en una experiencia más interactiva y visual, promoviendo el aprendizaje colaborativo entre los estudiantes.

Otro aspecto importante de la aplicación es que facilita la identificación de las necesidades de aprendizaje de cada estudiante, lo que permite obtener un diagnóstico detallado del nivel de manejo del idioma inglés, tanto en la escritura como en la expresión oral. Lourido (2019) destaca que Plickers es muy útil en el aula, ya que permite evaluar a los estudiantes en tiempo real, corrigiendo automáticamente los resultados. Su entorno gamificado genera gran motivación y

receptividad entre los estudiantes, y la simplicidad del material técnico necesario para utilizarla en clase la convierte en una opción accesible.

En conclusión, Plickers es una herramienta útil que facilita la retroalimentación oral y escrita de los estudiantes, proporcionando una visión rápida del nivel de aprendizaje, sin requerir mayores recursos tecnológicos para aprender inglés.

Respecto al entorno de la aplicación, este es bastante sencillo y fácil de usar, lo que favorece las actividades interactivas de evaluación. Arqued (2018) define Plickers como una herramienta para realizar evaluaciones formativas sin requerir que los estudiantes utilicen dispositivos electrónicos, ya que solo necesitan una tarjeta impresa que muestran al docente con su respuesta.

En este sentido, Lourido (2019) señala que la aplicación permite crear cuestionarios en línea con preguntas que se pueden añadir posteriormente. Los estudiantes visualizan estos cuestionarios con una presentación interactiva y atractiva, lo que les permite proporcionar información de manera instantánea en un entorno gamificado.

A continuación, se describe el uso de la aplicación en línea al acceder a ella desde un dispositivo digital:

- 1. Acceso.** Se hace por medio de una cuenta de correo del docente.
- 2. Creación de la clase y asignación de los alumnos.** Se crea la clase y se asignan los alumnos para la clase.

3. **Ingreso de las preguntas.** Se crean las preguntas con uso de texto y recursos multimedia con cuatro opciones, una de ellas debe ser la respuesta correcta.
4. **Descarga e impresión de las cartas.** Para una clase presencial se descarga e imprime las tarjetas con las alternativas de respuesta para los estudiantes desde: https://assets.Plickers.com/Plickers-cards/PlickersCards_2up.pdf. Estas se entregan a cada estudiante. De ser modo virtual solo se obtienen los enlaces en la misma aplicación para luego ser compartida con los alumnos. Cada alumno tiene un enlace distinto.
5. **Descarga de la *app* Plickers en el celular del docente.** Desde una aplicación de descarga de *apps* como Google Play Store.
6. **Añadir a la lista de la aplicación del docente las preguntas.** Se añade a la aplicación Plickers del docente las preguntas a usar.

A continuación, el docente presenta las preguntas a los estudiantes:

1. **Iniciar las preguntas.** Se presentan las preguntas a los estudiantes luego de haber designado un tiempo máximo de respuesta.
2. **Escanear las respuestas.** En modo presencial, el docente escanea todas las respuestas de los estudiantes desde su celular. En modo virtual las respuestas se muestran de manera individual por cada alumno.
3. **Muestra los resultados a sus estudiantes.** Puede mostrar la respuesta correcta o mostrar las respuestas brindadas por los estudiantes.

Lourido (2019) comenta que en el entorno educativo esta aplicación puede ser usada para repasar pruebas, reforzar el aprendizaje, hacer encuestas, entre otros.

En la sección de ayuda de la página web de Plickers (s. f.), se describe cómo utilizar la aplicación:

- Lo primero que debe hacerse es preparar la temática de la clase y las preguntas que se realizarán sobre el tema. Luego, se agrega a los estudiantes a la clase de Plickers y se les asigna un número de tarjeta.
- Una vez completado lo anterior, se crea un banco de preguntas con opciones múltiples para los estudiantes. En un segundo momento de la clase, se sortean las preguntas y se escanean las respuestas que los estudiantes presentan en sus tarjetas.
- Al finalizar la clase, el docente debe almacenar y revisar las respuestas proporcionadas por los estudiantes. Para ello, se requiere una PC, una portátil o una tablet con acceso a la aplicación en línea de Plickers, además de un dispositivo móvil para utilizar la aplicación y las tarjetas de Plickers.

De igual forma, es fundamental establecer los fundamentos pedagógicos de Plickers. Uno de ellos se basa en la gamificación, que facilita el aprendizaje al permitir que los estudiantes interactúen de manera más efectiva con su docente. Según Ordiz (2017), el uso pedagógico de las tecnologías otorga al estudiante un rol protagónico en su propio aprendizaje. Esta tecnología no solo motiva a los

estudiantes, sino que también promueve retos y desafíos que estimulan su proceso de aprendizaje del idioma inglés.

Otro fundamento pedagógico de Plickers se encuentra en la teoría de la comunicación de McLuhan, quien sostiene que un medio envía un mensaje. En el ámbito pedagógico, esto implica que el uso de un medio que facilite la emisión de un mensaje mejora la interacción con los estudiantes. En este sentido, Álvarez (2019) afirmó que “si solo entendemos el mensaje como contenido o información, dejamos de lado la cualidad más importante de los medios de difusión de información: su capacidad para intervenir en el desarrollo y configuración de las relaciones y comportamientos sociales” (p. 7). La comunicación interactiva en clase se enriquece a través de la comunicación gestual, que aporta mayor vivacidad al mensaje transmitido. Cruz (2020) argumentó que “la educación en el aula de clases debe prestar atención no solo a la comunicación verbal, sino también a la no verbal y paralingüística” (p. 11).

La aplicación Plickers se alinea con el modelo SAMR de Puentedura, que se puede aplicar como parte de una evaluación formativa (sustituir) para recoger las respuestas de los estudiantes y revisarlas en tiempo real (aumentar). Este modelo también permite ajustar las indicaciones del docente al instante (modificar) y redefinir, replantear y reforzar el aprendizaje de los estudiantes.

Además, Plickers se fundamenta en el modelo educativo conductista, que observa las actitudes y comportamientos de los estudiantes, construyendo el conocimiento a partir de sus experiencias educativas (Solórzano & Batista, 2021). Este modelo se apoya en la teoría conductista de John Watson, que considera el estímulo y la respuesta, así como el condicionamiento propuesto por Edward

Thorndike, quien utilizó la metodología de prueba y error. Según “la estructuración de relaciones cognitivo-sensoperceptuales, el desarrollo de aprendizajes significativos somatoauditivos y la interacción y relaciones intra e interpersonales académicas” (Solórzano & Batista, 2021, p. 105), se incorporan también las teorías del aprendizaje por descubrimiento de Bruner (exploración, andamiaje y autonomía personal), el aprendizaje significativo de Ausubel (vinculación de conocimientos previos con nuevos) y la teoría sociocultural cognitiva de Vygotski (interacción y zona de desarrollo próximo).

Según Velandia (2022), Plickers facilita la innovación didáctica al introducir pequeñas mejoras que enriquecen los procesos educativos, permitiendo articular diversos modelos de enseñanza y alcanzar las competencias requeridas con mayor calidad. Figliuzzi (2022) añadió que esta herramienta beneficia al docente, ya que los estudiantes no pueden saber si las respuestas de sus compañeros son correctas o incorrectas, mientras que el docente puede conocer individualmente la respuesta de cada estudiante. Sin embargo, una limitación de Plickers es que solo se puede utilizar para preguntas de verdadero/falso y de opción múltiple, limitadas a cuatro opciones, que deben crearse individualmente. Además, existe el riesgo de que los estudiantes pierdan o extravíen sus tarjetas.

Por otro lado, la gamificación es otro factor importante en torno a la aplicación Plickers. Este procedimiento se utiliza en la enseñanza para incentivar el desarrollo de la capacidad intelectual de los estudiantes mediante el juego, lo que los motiva de manera divertida en sus procesos de aprendizaje (Orihuela, 2019). Así, los procesos de aprendizaje, que a menudo son aburridos para los

estudiantes, se transforman en actividades interactivas que los estimulan y los involucran activamente en su aprendizaje.

El término “gamificación” se refiere a la dinámica intrínseca de un juego, basada en la interacción del usuario con la temática que está observando. Esta interacción fomenta la dedicación del estudiante, quien se concentra y disfruta de su aprendizaje como si estuviera jugando un juego de su agrado. Como resultado, los estudiantes no solo se involucran en su aprendizaje, sino que también adoptan una postura comprometida, resolviendo problemas de manera natural y fluida, similar a cómo lo harían en un juego.

Aprender un idioma, especialmente el inglés, puede ser un proceso desafiante, dado que tiene raíces germánicas. Esto requiere que los estudiantes se esfuercen para comprender la cultura e idiosincrasia en la que se originó dicho idioma. La gamificación facilita el dominio de la escritura, lectura y expresión oral mediante la interactividad y el aprendizaje colaborativo (Orihuela, 2019). Esto se refleja en el rápido aprendizaje y dominio de la comprensión y redacción de textos por parte de los estudiantes que aprenden de forma lúdica, en comparación con aquellos que utilizan métodos tradicionales.

Como sostuvo Orihuela (2019), la gamificación promueve el desarrollo de la “cognición y emoción”, activando experiencias emocionales agradables que conectan el pensamiento lógico con el emocional. Esto predispone a los estudiantes a un aprendizaje más sostenido y duradero en el tiempo.

Asimismo, la gamificación considera “la motivación intrínseca”, que permite a los estudiantes apreciar el valor del aprendizaje del idioma a medida que lo van utilizando, no solo al alcanzarlo. Es decir, los estudiantes encuentran satisfacción en su progreso y valoran su aprendizaje, impulsado por la estimulación emocional más que por un esfuerzo meramente intelectual. Aquellos que aprenden de forma automotivada se sienten reconocidos por sus pares y perciben su integración a una nueva comunidad global con la que pueden comunicarse y ampliar sus horizontes culturales.

Finalmente, dado que el aprendizaje del idioma inglés se lleva a cabo a través de la gamificación, también se contempla la motivación externa, caracterizada por reforzar los logros de los estudiantes mediante reconocimientos visibles, como premios y otros estímulos. Esto los involucra con su aprendizaje y los motiva a seguir avanzando en el dominio del idioma inglés.

El Aprendizaje

El aprendizaje es el proceso mediante el cual un estudiante asimila nuevos conocimientos de manera significativa, aplicándolos en su vida para generar un cambio en su personalidad como reflejo de haber aprendido algo nuevo. Según Blancafort et al. (2019), el aprendizaje se define como cualquier medio o elemento que permite a una persona desarrollar su conocimiento. Por su parte, la Real Academia Española (s. f.) lo describe como toda actividad que permite que una persona adquiera algo nuevo.

Quea Ogoji (2017) sostuvo que el aprendizaje implica la construcción de conocimiento propio, lo cual se evidencia en el uso de Internet por parte de los estudiantes, quienes aprenden investigando de forma autónoma. En este sentido, al aprender, el estudiante compara lo que ya conoce con lo que desconoce, y mediante una síntesis, desarrolla nuevos conocimientos basados en su interpretación, lo que contribuye a su experiencia.

Reyes (2019) definió el aprendizaje como "una actitud asimiladora de conocimientos e información, beneficiosa para el estudiante al ponerla en práctica para solucionar problemas, ya que se sustenta en un aprendizaje por competencias" (p. 27). De esta manera, el aprendizaje permite al estudiante desarrollar habilidades basadas en actitudes adquiridas mediante la experimentación y la motivación continua, las cuales aplica en su vida diaria.

En su teoría del aprendizaje, Piaget (como se citó en Reyes Carrasco, 2019) sostuvo que aprender implica construir un conocimiento en el que el juego actúa como un medio facilitador. A través del juego, los estudiantes comienzan a crear representaciones de lo que aprenden. Vygotsky (1930) reforzó esta idea al proponer el concepto de "aprendizaje lúdico," afirmando que los estudiantes comprenden y dominan su realidad mediante la interacción con sus pares y su entorno, lo que contribuye a su desarrollo cultural. Esta idea fue respaldada por Bruner, quien en su teoría del aprendizaje por descubrimiento, argumentó que el juego estimula al estudiante a explorar y descubrir su realidad.

Por otro lado, Chomsky (1999) aportó que el lenguaje, como categoría particular, es adquirido por una área específica del cerebro humano dedicada a su

aprendizaje. Esto se confirma con el hecho de que el ser humano nace con la capacidad innata de hablar, la cual se desarrolla en el entorno social en el que crece.

Aprendizaje del Idioma Inglés

El aprendizaje del inglés, según Valera (2019), se desarrolla a través de la constante experimentación con el idioma. Esto exige una práctica continua, tanto en la interacción entre los estudiantes como con el profesor. Este proceso conlleva el desarrollo progresivo de habilidades comunicativas en inglés, mediante el uso adecuado del vocabulario y la comprensión de las reglas gramaticales, facilitando la adquisición del idioma (Quea, 2017).

Además, el aprendizaje del inglés puede lograrse a través de métodos kinestésicos, donde el estudiante aprende mediante la acción, captando el lenguaje de manera significativa a través de una interacción constante.

Teorías del Aprendizaje del Idioma Inglés

Las teorías del aprendizaje del idioma inglés son enfoques conceptuales que intentan explicar cómo las personas adquieren y desarrollan habilidades en este idioma. Es importante destacar que muchas prácticas de enseñanza del inglés incorporan elementos de diversas teorías, ya que diferentes enfoques pueden ser más efectivos según las características del estudiante y el contexto. Además, estas teorías están en constante evolución conforme avanza la investigación en este campo.

Existen múltiples teorías que explican cómo se aprende el inglés. Por ejemplo, Piaget e Inhelder (1969) destacan la teoría conductista, centrada en el condicionamiento y la repetición. En este enfoque, la adquisición del inglés se logra a través de la práctica constante, la imitación y la retroalimentación positiva. La teoría del aprendizaje cognitivo se enfoca en los procesos mentales, como la comprensión de reglas gramaticales y la resolución de problemas. Por su parte, la teoría comunicativa, según Bruner (2018), se basa en el uso práctico del idioma en situaciones reales de comunicación, donde la adquisición del inglés ocurre mediante la práctica y la participación en contextos auténticos.

Otra teoría relevante es la del aprendizaje por input de Krashen (1981), la cual sostiene que el aprendizaje se produce cuando los estudiantes están expuestos a un “input” comprensible, es decir, material en inglés ligeramente más avanzado que su nivel actual.

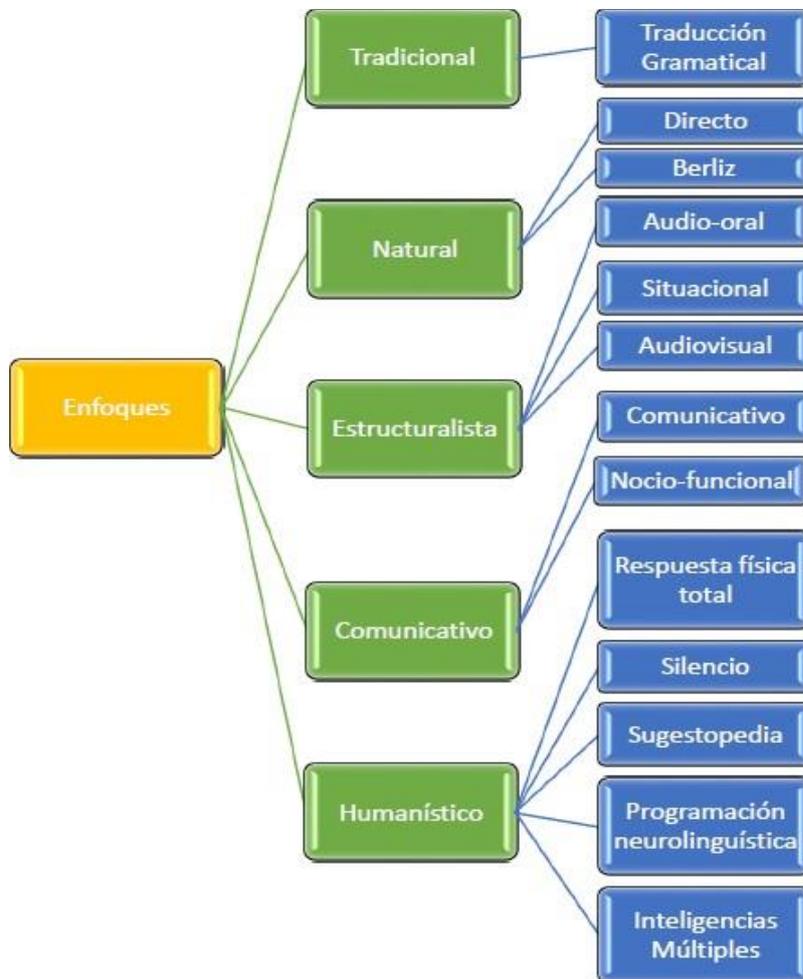
Para este estudio, se tomará en cuenta la teoría del aprendizaje sociocultural, desarrollada principalmente por el psicólogo ruso Vygotsky, según Heredia y Sánchez (2020). Esta teoría resalta la importancia de los factores sociales y culturales en el proceso de aprendizaje. Beltrán (2023) sostiene que esta perspectiva no solo se aplica al aprendizaje de idiomas en general, sino también al inglés en particular. Según esta teoría, el aprendizaje del inglés se fomenta a través de la interacción social y cultural, donde la comunicación y la participación en actividades culturales son esenciales. Vygotsky (1997) subraya que la interacción social, la cultura y el apoyo estructurado son elementos clave para el aprendizaje del idioma, principios que se pueden aplicar eficazmente en la enseñanza del inglés.

Asimismo, se considerará la teoría del aprendizaje por inmersión, que defiende la exposición constante al idioma dentro y fuera del aula como fundamental. Según Beltrán (2023), esta teoría propone crear un entorno de aprendizaje integral, donde el inglés sea la lengua principal de instrucción y comunicación, tanto en contextos formales como informales. La inmersión se enfoca en promover actividades que reflejen situaciones cotidianas y en fomentar la participación en experiencias culturales y sociales relacionadas con el inglés.

La inmersión no se limita al aula, sino que también implica la exposición constante al idioma en medios de comunicación, interacciones sociales y comunidades en línea. Para Heredia y Sánchez (2020), al combinar la teoría de la inmersión con la perspectiva sociocultural de Vygotsky, se puede lograr un enfoque integral que aborde tanto los aspectos lingüísticos como los sociales y culturales del aprendizaje del inglés.

En cuanto a los enfoques para la enseñanza del inglés, según Gooding de Palacios (2020), se puede enseñar desde las siguientes perspectivas: clásica, nativa, estructurada, comunicativa y basada en el comportamiento humano, como se muestra en la figura 1.

Figura 1

Enfoque Clásico de la Enseñanza de la Lengua Inglés

Nota. Tomado de Enfoque de métodos de enseñanza del idioma inglés (p. 24), por Gooding de Palacios (2020).

- Método clásico. Este enfoque adopta un principio de enseñanza vertical en el que el docente instruye al estudiante sin conocimientos previos del idioma, utilizando la traducción basada en reglas gramaticales del idioma extranjero. Se enfoca en la construcción de frases, oraciones y párrafos, poniendo menos énfasis en la pronunciación y destacando la lectura y la escritura por encima de la

comunicación oral (Gooding de Palacios, 2020). Fríes (1945) y French (1964) apoyaron métodos basados en gramática y traducción, considerando la traducción una herramienta útil para la comprensión y uso del idioma.

- Método nativo. En este método se estimula al estudiante mediante actividades en clase que imitan el aprendizaje natural de los niños, como en el método directo y el Berlitz (Gooding de Palacios, 2020). Este enfoque evita la traducción al idioma local y, en cambio, explica los términos directamente en el idioma objetivo, utilizando frases coloquiales y poniendo énfasis en la pronunciación y la gramática, sumergiendo al estudiante en el idioma extranjero. Lunt (1950) propuso un método centrado en la comprensión de significado, abogando por evitar la traducción en *The direct method in language teaching*.
- Método estructurado basado en situaciones. Este método, basado en el conductismo, se enfoca en estímulos y respuestas, con énfasis en la repetición de oraciones clave y el desarrollo auditivo. Se centra en la práctica oral, dejando en segundo plano el estudio formal de la gramática, que se aprende de manera práctica, y utiliza un vocabulario esencial (Gooding de Palacios, 2020). Curran (1958) apoyó la enseñanza de idiomas a través de situaciones de la vida real, un enfoque también resaltado por Asher (1969) en *Learning another language through actions*.

- Método estructurado basado en el uso de audio y video. Este método prioriza la expresión oral por medio de imágenes, aunque ha sido criticado por limitar la creatividad y el conocimiento profundo del estudiante (Gooding de Palacios, 2020). Bruzos (2017) desarrolló un método de enseñanza basado en audio y video, argumentando en La enseñanza del español como lengua extranjera que el aprendizaje de idiomas debe centrarse en situaciones de la vida real.
- Método comunicativo en la enseñanza del inglés. Este enfoque busca la eficacia en la comunicación oral y escrita, integrando aspectos clave como gramática y léxico. Las actividades gamificadas y el uso del lenguaje natural son fundamentales para este método, que también aborda aspectos fonológicos. Gooding de Palacios (2020) describe una metodología que combina principios psicológicos y pedagógicos para cubrir elementos ortográficos, fonológicos, morfológicos, léxicos, sintácticos, semánticos, pragmáticos y sociolingüísticos. Richards y Rodgers (2014), en *Approaches and methods in language teaching*, y Savignon (1983), en *Communicative competence: theory and classroom practice*, resaltan la capacidad del método para desarrollar competencia comunicativa en situaciones reales.
- Método basado en nociones y funciones. Este enfoque comunicativo se centra en situaciones prácticas de interacción real y prioriza el propósito y el contexto específico de la comunicación. Gooding de Palacios (2020) subraya las funciones (intenciones del hablante) y

nociones (conceptos expresados) como fundamentales. Wilkins (1976) proporcionó una taxonomía en Notional syllabuses, identificando funciones del lenguaje y nociones relacionadas.

- Método basado en el comportamiento humano. Este enfoque prioriza los intereses del estudiante para motivar el aprendizaje del idioma. Se destacan métodos como la respuesta física total, el método del silencio, la sugestopedia, la programación neurolingüística y las inteligencias múltiples (Gooding de Palacios, 2020). Ellis (1985), en *Understanding second language acquisition*, aborda el aprendizaje de un segundo idioma desde una perspectiva psicológica, reconociendo factores cognitivos, afectivos y sociales en el proceso.
- Método basado en la respuesta física total (TPR). Desarrollado por Asher (1969), este método se enfoca en la internalización del idioma a través de la comprensión antes de la producción oral. Los estudiantes responden a instrucciones orales con movimientos físicos, lo que facilita la asociación de palabras y frases con acciones. Gooding de Palacios (2020) sugiere que este enfoque se alinea con un bioprograma innato para el aprendizaje de idiomas, considerando la lateralización cerebral y minimizando el estrés en el proceso.
- Método basado en el silencio. Este enfoque se centra en la autonomía del estudiante, resaltando la importancia de aprender con entonación adecuada y considerando todas las competencias lingüísticas (De Palacios, 2020). Algunas de las estrategias incluyen el uso del silencio del profesor, la corrección en pareja, la autocorrección, los

gestos y el uso de cuadros de palabras. Krashen (1981) respalda la adquisición natural del idioma a través de exposición significativa y motivación. Este método destaca la importancia de aprender a escuchar antes de hablar.

- Método basado en la sugestopedia. Este método utiliza la sugestión para modificar el comportamiento mediante el uso de música, que prepara y motiva al estudiante, estimulando su imaginación. Posteriormente, el estudiante interactúa para recordar mejor el idioma.
- Método basado en la programación neurolingüística. Este método toma en cuenta cómo pensamos, utilizando estímulos visuales, auditivos y sensoriales, lo que facilita que el estudiante perciba el aprendizaje de un nuevo idioma como algo fácil y sencillo.
- Método basado en las inteligencias múltiples. Este enfoque reconoce las diferentes formas en que los estudiantes aprenden, estimulando los sentidos, fomentando la socialización y promoviendo el aprendizaje cooperativo. Además, se enfatiza la metacognición, donde los estudiantes reflexionan sobre sus experiencias y las relacionan con su vida personal.

Dimensiones del Aprendizaje del Idioma Inglés

Para Valera Castro (2019), las dimensiones del proceso de aprendizaje del idioma inglés fueron las siguientes:

- Comprender al escuchar y al leer. Mediante esta dimensión el estudiante es capaz de reconocer expresiones coloquiales, que va alimentando con vocabulario y gramática con la finalidad de poder comunicarse mejor en el idioma inglés. Así como leer documentos simples, capacidad que se desarrolla por medio del conocimiento de más vocabulario y gramática.
- Hablar para expresar oralmente e interactuar con los demás. Con esta dimensión el estudiante puede sostener conversaciones sencillas con las que puede, en la medida de que aprende nuevos términos y expresiones gramaticales, ir desarrollando su capacidad de comunicación en inglés.
- Escribir para comunicar el pensamiento. En esta dimensión el estudiante es capaz de comunicar sus ideas por escrito de manera que puede lograr comunicar sus vivencias y pensamiento.

Evaluación del Aprendizaje del Inglés

La evaluación del aprendizaje del idioma inglés se basa en un seguimiento continuo de los procesos de cada estudiante en los cuatro aspectos fundamentales que debe dominar según su nivel: lectura, escritura, comprensión auditiva y expresión oral. Este seguimiento abarca desde el inicio hasta la culminación de sus estudios.

Según Flores Jaime (2020), esta evaluación debe cumplir una función tanto formativa como sumativa. La evaluación formativa se realiza de manera continua, con el objetivo de corregir y retroalimentar al estudiante para que alcance los niveles de desempeño esperados. Por otro lado, la evaluación sumativa mide el grado de dominio alcanzado por el estudiante en las competencias establecidas, determinando si ha logrado los objetivos previstos (p. 41).

Competencias para Enseñar el Idioma Inglés

El aprendizaje del idioma inglés, al no estar emparentado con el origen del español, exige que los estudiantes adopten nuevas formas de expresión, aprendan a pronunciar correctamente las palabras y diferencien los fonemas. Por esta razón, es fundamental que el docente domine el idioma para facilitar la enseñanza.

En este sentido, Orihuela (2019) afirmó que "el docente debe ser capaz de dirigir el proceso didáctico de la lengua inglesa en la planificación, organización, ejecución y control de dicho proceso, teniendo en cuenta las particularidades de sus estudiantes..." (p. 16). Además, el profesor debe dominar el idioma y utilizar diversas metodologías que favorezcan el aprendizaje. Richards y Rodgers (2014) destacaron que el docente de idiomas debe actuar como un "facilitador" del aprendizaje, creando un ambiente positivo y motivador donde los estudiantes puedan desarrollar sus habilidades lingüísticas.

Asimismo, el docente debe poseer "conocimientos lingüísticos, psicológicos, culturales, pedagógicos y sociales que le permitan desarrollar la habilidad para comunicarse en la lengua extranjera de manera funcional e interactiva, de acuerdo con la situación, el propósito y los roles de los alumnos..." (Orihuela, 2019, p. 16).

Savignon (1983) añadió que el profesor de idiomas debe ser un "experto en la cultura del idioma", capaz de ayudar a los estudiantes a comprender la cultura de los países donde se habla el idioma.

En resumen, la función del docente es mediar en el aprendizaje del inglés, facilitando la construcción del conocimiento del idioma por parte de los estudiantes a través de interacciones constantes con sus compañeros y el trabajo colaborativo en el aula.

Habilidades Comunicativas Expresivas y de Redacciones para Enseñar Inglés

La enseñanza del idioma inglés requiere que los estudiantes se involucren activamente en el aprendizaje a través de su pensamiento, razonamiento, deducción y acción. Esto les permitirá recrear en su vida la forma de pensar y la idiosincrasia propias del idioma inglés, que difieren de las acostumbradas por los estudiantes latinos, con el fin de que puedan interactuar con hablantes nativos y otros angloparlantes.

En este contexto, la habilidad oral se fundamenta en "el enfoque comunicativo" (Orihuela, 2019, p. 18), el cual facilita la producción de expresiones idiomáticas que respondan de manera adecuada a situaciones sociales y sean aceptadas en el contexto en el que se presentan. El refuerzo afectivo en el estudiante, para que se sienta apoyado al expresarse verbalmente, es clave para desarrollar confianza en su capacidad de comunicación oral. En relación a esto, Canale y Swain (1980) afirmaron que el enfoque comunicativo es el más completo

para el aprendizaje de idiomas, ya que abarca el desarrollo de todas las habilidades lingüísticas, incluida la habilidad oral.

Asimismo, es fundamental considerar el "diseño de la instrucción oral" (Orihuela, 2019, p. 18), con una planificación adecuada de los contenidos que permita a los estudiantes desenvolverse con fluidez en diversas situaciones. Existen metodologías que refuerzan el aprendizaje comunicativo, tales como completar frases u oraciones incompletas, construir palabras, organizar imágenes para encontrar significado, resolver problemas, juegos de rol, entre otros mecanismos que facilitan el desarrollo de las habilidades comunicativas. De esta forma, los estudiantes ganan confianza y mayores posibilidades de expresarse en inglés.

En cuanto a la expresión escrita, es esencial que los estudiantes sean capaces de pensar en el idioma para organizar sus ideas y contextualizarlas, de modo que puedan comunicar su pensamiento de manera clara y precisa. Nunan (1988) sostuvo que la expresión escrita es una habilidad lingüística que se desarrolla mediante la práctica constante. Los estudiantes deben tener la oportunidad de escribir regularmente y recibir retroalimentación sobre su trabajo.

Así, el desarrollo de la expresión escrita es un proceso continuo que implica mejorar la redacción a través de la corrección constante y la retroalimentación, lo cual permite a los estudiantes aprender de sus errores y corregirlos eficazmente.

1.3. Definición de Términos Básicos

Aprendizaje del Idioma Inglés

El aprendizaje de lenguas extranjeras, en este caso el inglés, implica el conocimiento y la aplicación de diversas estrategias. La participación activa del alumno es fundamental en este proceso. En este sentido, se puede afirmar que la motivación juega un papel crucial en la implicación de los estudiantes.

Escucha Activa

La escucha activa es la habilidad de comprender las expresiones y matices del idioma inglés. Esta capacidad permite captar no solo el significado literal de las palabras, sino también el contexto y las intenciones del hablante.

Expresión Oral

Es la capacidad de poder comunicarse con eficiencia en inglés.

Expresión Escrita

Es la capacidad de expresar las ideas con propiedad en inglés.

Gamificación

La gamificación es un enfoque educativo que utiliza técnicas de juego para fomentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Al incorporar elementos lúdicos en el proceso de enseñanza, se facilita el aprendizaje y se estimula la participación activa de los alumnos.

Lectura de Textos

Capacidad de poder captar la idea de un autor en el idioma inglés.

Plickers

Es una aplicación en línea que facilita por medio de la gamificación el aprendizaje del idioma inglés.

Rendimiento Académico.

Es el nivel de dominio que tiene un estudiante de inglés al desenvolverse en el idioma según el nivel en el que se encuentra.

CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.1. Formulación de Hipótesis Principal y Derivadas

Hipótesis General

El uso de la aplicación Plickers influye significativamente en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del nivel básico de un instituto privado de Lima.

Hipótesis Específicas

El uso de la aplicación Plickers influye significativamente en el aprendizaje de la comprensión lectora de los estudiantes del idioma inglés del nivel básico de un instituto privado de Lima.

El uso de la aplicación Plickers influye en el desarrollo de la expresión oral en inglés como lengua extranjera de los estudiantes del idioma inglés del nivel básico de un instituto privado de Lima.

El uso de la aplicación Plickers influye en el aprendizaje de la redacción en inglés como lengua extranjera de los estudiantes del idioma inglés del nivel básico de un instituto privado de Lima.

2.2. Variables y Definición Operacional

Variables

Las variables que se emplearon fueron el uso de la aplicación Plickers y el aprendizaje del idioma inglés. Ambas variables se especifican a continuación en la tabla 1:

Tabla 1

Matriz de Operacionalización de Variables

Grupo Experimental salón a 18 estudiantes

Grupo control salón a 18 estudiantes

VARIABLE Presente	Material y Método	Proceso: Etapas	Paso	Control
Con variable independiente “USO DE LA APLICACIÓN PLICKERS”	Material Uso de <i>Plickers</i> .	- Planificación de la clase. - Motivación. - Aplicación	- Desarrollo de la clase - Explicación de <i>Plickers</i> . - indicación de la actividad a realizar. Cómo usar las cartillas.	- Aplicación de la prueba final del curso acorde a nivel.
	Método Interactivo Didáctico usando la Gamificación		- Uso de la aplicación.	

VARIABLE Ausente	Material y Método	Proceso: Etapas	Pasos	Control
Sin variable independiente	Material y Método Libro físico Pizarra	- Planificación de la clase. - Motivación.	- Desarrollo de la clase. - Uso tradicional de libro y la pizarra.	- Aplicación de la prueba final del curso acorde a nivel.
	Método Tradicional	- Aplicación	- creación de ejemplos en clase, trabajo en equipos.	

Variable Dependiente	Definición teórica	Definición de operación	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Aprendizaje del idioma inglés	Es un proceso donde el docente motiva al estudiante para aprender y autorregular su aprendizaje con lo que se consigue mejor rendimiento académico (Quiñones, 2021).	Permite medir el nivel de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes a nivel de escucha, lectura, comprensión lectora y expresión verbal y escrita.	* Comprensión de textos para explicar lo leído *expresión oral para comunicar ideas. *Redacción de textos para expresar tus ideas.	* Comprende lo que lee en inglés * Entiende lo que escucha en inglés. * Puede dialogar en inglés * Emplea un vocabulario básico en inglés * Puede componer frases u oraciones en inglés * Escribe con corrección ortográfica y gramatical	Cuestionario de Aprendizaje de 30 preguntas. Escala de Likert : 5 = Muy de acuerdo 4= De acuerdo 3= Neutral 2= En desacuerdo 1= Muy en desacuerdo

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Diseño Metodológico

Esta investigación se realizó con un diseño experimental de nivel cuasiexperimental y enfoque cuantitativo, con la finalidad de medir la eficacia del uso de la aplicación Plickers en la mejora del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de niveles básicos de un instituto privado de Lima. El grupo de control y el grupo experimental no se seleccionaron aleatoriamente; por el contrario, se seleccionaron grupos previamente establecidos.

En los diseños cuasiexperimentales, los sujetos no se asignan al azar a los grupos ni se emparejan, sino que dichos grupos ya están conformados antes del experimento: son grupos intactos (Hernández et al, 2014, p.183)

El modelo cuasiexperimental presenta las siguientes características:

GE	A	01	X	02
GC	A	03	-----	04

Donde:

GE : Grupo experimental

GC : Grupo de control

X : Variable independiente

01 y 03 : Pretest en ambos grupos

02 y 04 : Posttest en ambos grupos

----- : Grupos intactos

Ahora bien, el estudio se realizó con la variable independiente Uso de la aplicación Plickers. Se seleccionaron grupos previamente establecidos. (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

Con una prueba inicial para ambos grupos, se estableció una referencia para compararlos.

3.2. Diseño Muestral

La población estuvo constituida por los estudiantes de inglés del nivel básico en un instituto privado de inglés. Según Sánchez et al. (2018), la población se define como el total de un conjunto de elementos o casos, ya sean individuos, objetos o acontecimientos, que comparten determinadas características o un criterio, y que pueden identificarse en un área de interés para ser estudiados. Por lo tanto, estos estudiantes quedaron involucrados en la hipótesis de investigación.

Criterios para la selección de la población:

- Sexo: Hombres y mujeres
- Edades: entre 14 y 40 años
- Pertenecientes al nivel básico y que estudian en un instituto privado

Con base en los parámetros anteriores, la población estuvo compuesta por 36 estudiantes, distribuidos en 18 estudiantes en el grupo experimental y 18 en el grupo de control. Se trabajó con una muestra censal.

3.3. Técnicas de Recolección de Datos

Se empleó la técnica de la encuesta, mediante la cual se evaluó el nivel de mejora en el desempeño académico de los estudiantes de inglés del nivel básico de un instituto privado de Lima. Uno de los instrumentos utilizados fue un cuestionario cuyo propósito fue identificar el nivel de conocimiento de los alumnos en el idioma inglés, facilitado por el uso de la aplicación Plickers.

Ficha Técnica del Instrumento Cuestionario

Nombre: cuestionario sobre aprendizaje del idioma inglés

Autora: Rosa Navarro Caballero

Año: 2023

Público objetivo: estudiantes de inglés de nivel básico (de 14 años en adelante).

Aplicabilidad: grupal

Objetivo: Medir el nivel de aprendizaje del idioma inglés, por medio del uso de la aplicación Plickers.

Tiempo de aplicación del cuestionario: 20 minutos

El cuestionario sobre el aprendizaje del idioma inglés se aplicó como prueba de entrada y salida. Este cuestionario consistió en un conjunto de preguntas basadas en las siguientes dimensiones: comprensión auditiva y de lectura en inglés, expresión oral e interacción con los demás, y comunicación escrita para expresar pensamientos. Consta de 12 ítems que midieron el nivel de aprendizaje del inglés en el nivel básico mediante el uso de la aplicación Plickers.

Aplicación: en forma virtual por medio del uso de formularios de Google.

Validado: se hizo por medio de juicio de expertos, porque el cuestionario ha sido construido, ver página 73.

Indicaciones: Cada pregunta tuvo cinco alternativas, de las cuales debe seleccionar la que considera es su respuesta correcta.

Escala de valoración:

- Muy de acuerdo = 5
- De acuerdo = 4

- Neutral = 3
- En desacuerdo = 2
- Muy en desacuerdo = 1

El cuestionario se puede obtener en la sección Anexos de la tesis.

Además, se utilizó la aplicación Plickers, la cual es una aplicación en línea que facilita la elaboración de cuestionarios que se evalúan por medio de tarjetas, sin uso de computadoras por partes de los estudiantes, recogidos por escaneo de las respuestas impresas y analizados en forma digital mediante dicha aplicación.

Ficha Técnica del Instrumento Plickers

Nombre: Plickers

Autora: Amy Nolan

Año: 2013

Aplicabilidad: fue aplicable a todo grupo de estudiantes en un salón de clases.

Objetivo: mostrar un cuestionario creado con la aplicación Plickers, la cual se caracteriza por facilitar la creación de cuestionarios que fomentan la competencia entre los estudiantes, por medio de la gamificación, que hace que la evaluación de dicho cuestionario sea entretenida con base en tarjetas impresas, elaboración de preguntas con opciones de respuesta, preguntas y respuestas por parte de los

estudiantes, escaneo de las respuestas y muestra de los resultados obtenidos por los estudiantes.

Validación: al ser una aplicación no se validó.

Validación y Confiabilidad

La validación del instrumento del cuestionario se realizó mediante juicio de expertos, ya que el cuestionario fue construido por la investigadora. Para ello, se solicitó la opinión de dos expertos metodológicos y un experto temático para validar el instrumento.

El análisis de confiabilidad se llevó a cabo inicialmente con un grupo piloto de 8 alumnos que son estudiantes del curso básico de inglés, para luego aplicar la misma prueba a los 36 alumnos que conformaban los grupos de control y experimental. Los resultados se presentaron en la tabla 2.

Tabla 2

Análisis de Confiabilidad

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
975	30

Nota. Resultado del SPSS

3.4. Técnicas Estadísticas para el Procesamiento de Información

Se emplearon tablas para clasificar los datos según la variable dependiente y sus dimensiones, utilizando estadística descriptiva con la aplicación Excel para proporcionar información porcentual sobre las respuestas de los estudiantes del instituto privado de inglés. La información se trató inferencialmente mediante tablas de datos con el programa SPSS versión 22, utilizando los siguientes análisis: la prueba de Shapiro-Wilk, dado que se trabajó con una muestra que no superó los 50 estudiantes, para verificar la normalidad de dicha muestra. Según los resultados de esta prueba, se utilizó el estadístico “t” de Student para muestras independientes con medias relacionadas. En caso de que los datos no presentaran una distribución normal, se empleó el estadístico “U” de Mann-Whitney para evaluar la media relacionada.

3.5. Aspectos Éticos

La investigación se realizó siguiendo principios éticos, tales como el respeto a la autonomía, ya que los participantes fueron informados de manera adecuada antes de iniciar el estudio. Los estudiantes fueron protegidos a lo largo de la investigación, y se tomaron las medidas necesarias para cuidar su bienestar físico y psicológico. Asimismo, el presente estudio no afectó el bienestar de los estudiantes, y todos los participantes fueron tratados de manera adecuada, justa y equitativa, con el objetivo de obtener resultados equitativos sin preferencia alguna. Durante la recolección de datos, se respetó la privacidad y confidencialidad de cada participante. Además, se respetó el derecho de autor citando y referenciando de acuerdo con la normativa APA 7ª edición y el Manual de Elaboración de Tesis de la USMP.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

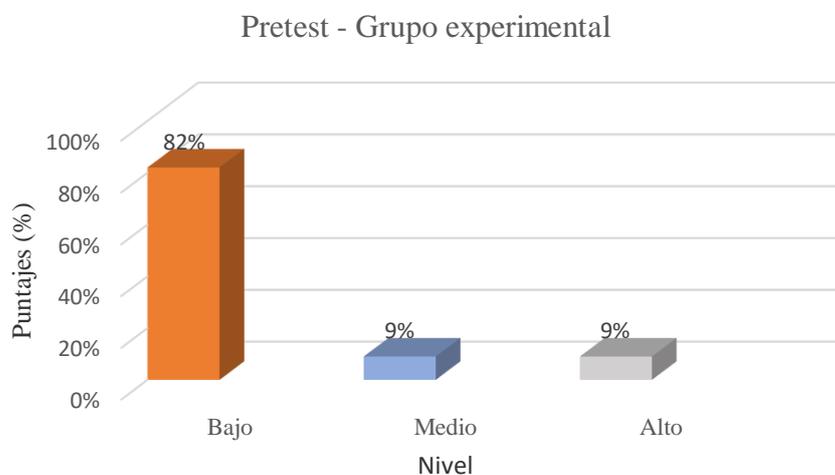
En esta sección se contrastaron los resultados del grupo experimental y del grupo de control para identificar las diferencias entre ellos. En primer lugar, se aplicó una prueba inicial a ambos grupos para establecer una tendencia de referencia. Posteriormente, se aplicó el postest a los mismos grupos. Una vez hecho esto, se sistematizaron los resultados y se procedió a contrastar estadísticamente las hipótesis.

Recursos Descriptivos

A. Puntajes Obtenidos por el grupo Experimental y Grupo de Control en el Pretest

Figura 2

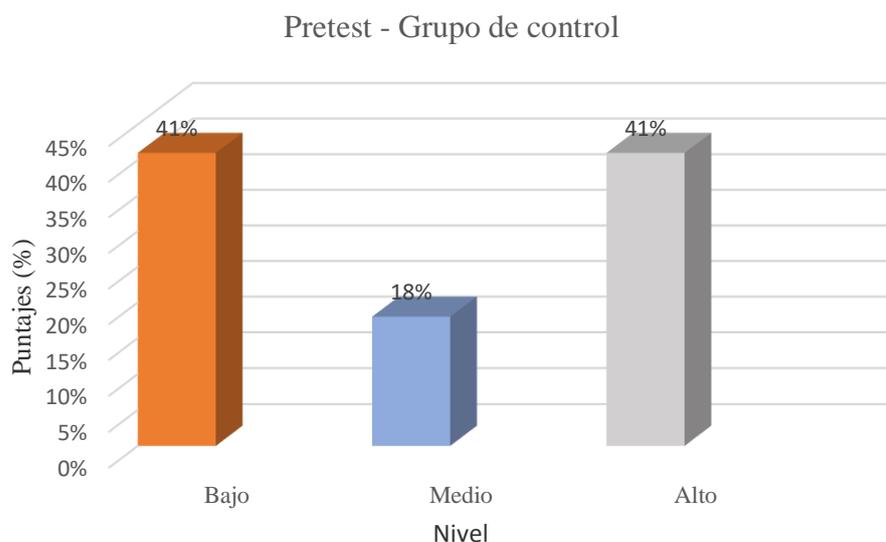
Puntajes del Pretest del Grupo Experimental



Con base en un puntaje máximo de 154 puntos, un puntaje promedio de 129 puntos y un puntaje mínimo de 103 puntos, el grupo experimental mostró un 82 % de los estudiantes en el nivel bajo, un 9 % en el nivel medio y un 9 % en el nivel alto.

Figura 3

Puntaje del Pretest del Grupo de Control

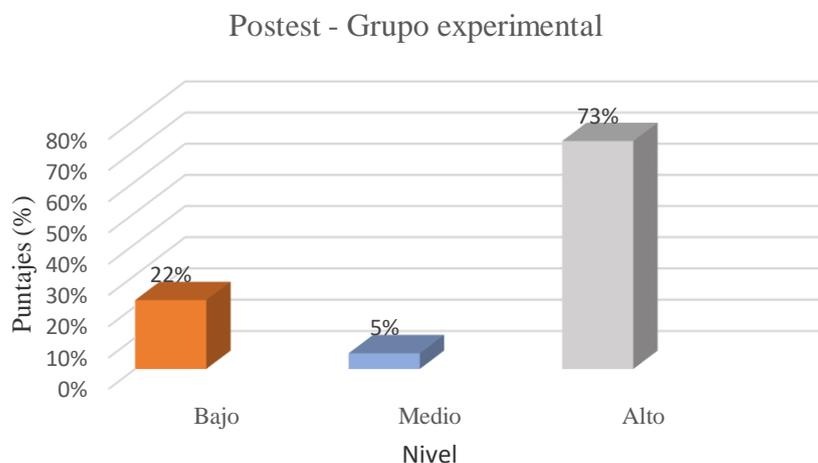


Con base en un puntaje máximo de 90 puntos, un puntaje promedio de 73 puntos y un puntaje mínimo de 55 puntos, el grupo de control presentó un 41 % de los estudiantes en el nivel bajo, un 18 % en el nivel medio y un 41 % en el nivel alto.

B. Puntajes Obtenidos por el Grupo Experimental y Grupo de Control en el Postest

Figura 4

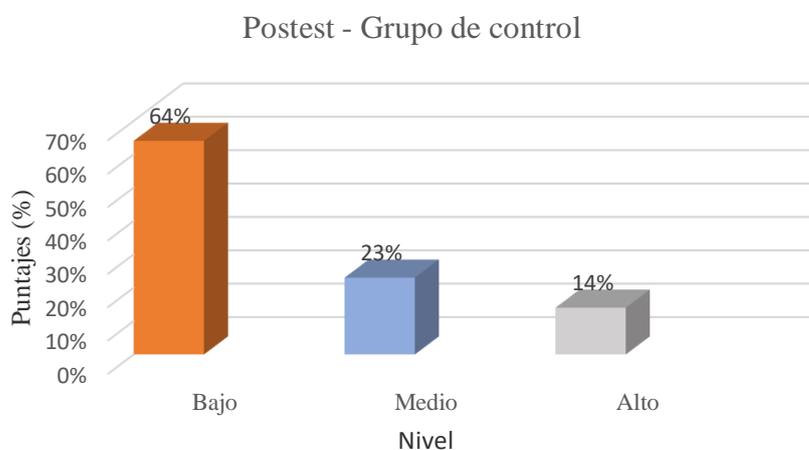
Puntajes del Postest del Grupo Experimental



Con base en un puntaje máximo de 90 puntos, un puntaje promedio de 128 puntos y un puntaje mínimo de 104 puntos, el grupo experimental presentó un 23 % de los estudiantes en el nivel bajo, un 5 % en el nivel medio y un 73 % en el nivel alto. Esto evidenció claramente la mejora del grupo experimental en comparación con el grupo de control, que no fue adiestrado en el uso de la aplicación Plickers.

Figura 5

Puntajes del Postest del Grupo de Control

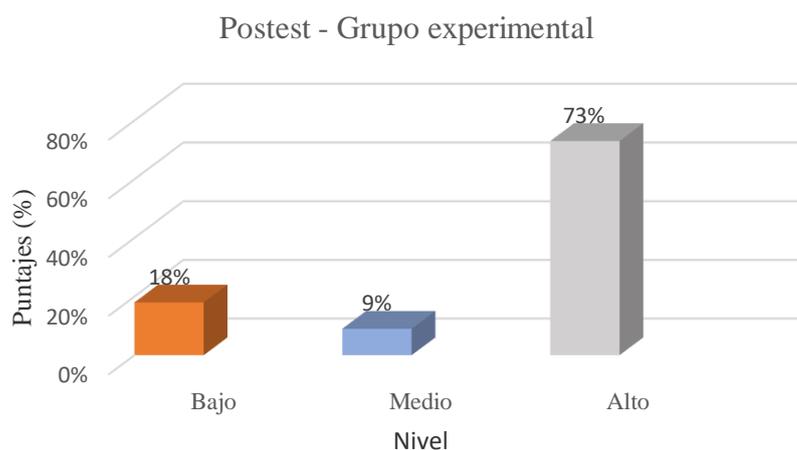


Con base en un puntaje máximo de 75 puntos, un puntaje promedio de 160 puntos y un puntaje mínimo de 44 puntos, el grupo de control presentó un 64 % de los estudiantes en el nivel bajo, un 23 % en el nivel medio y un 14 % en el nivel alto. Por lo tanto, los resultados evidenciaron que el grupo de control no mejoró en comparación con el grupo experimental, ya que no fue capacitado.

C. Puntajes del Pretest y Postest del Grupo Experimental y Grupo de Control en la Dimensión de Textos para Explicar lo Leído

Figura 6

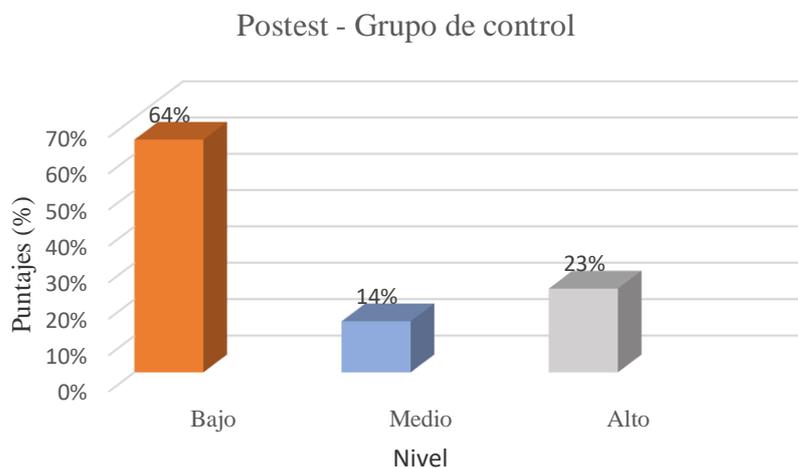
Puntajes del Postest del Grupo Experimental en la Dimensión Comprensión de Textos para Explicar lo Leído



Con base en un puntaje máximo de 50 puntos, un puntaje promedio de 46 puntos y un puntaje mínimo de 29 puntos, el grupo experimental presentó un 18 % de los estudiantes en el nivel bajo, un 9 % en el nivel medio y un 73 % en el nivel alto. Esto evidenció claramente la mejora del grupo experimental debido a que fue adiestrado en el uso de la aplicación Plickers.

Figura 7

Puntajes del Postest del Grupo de Control en la Dimensión Comprensión de Textos para Explicar lo Leído

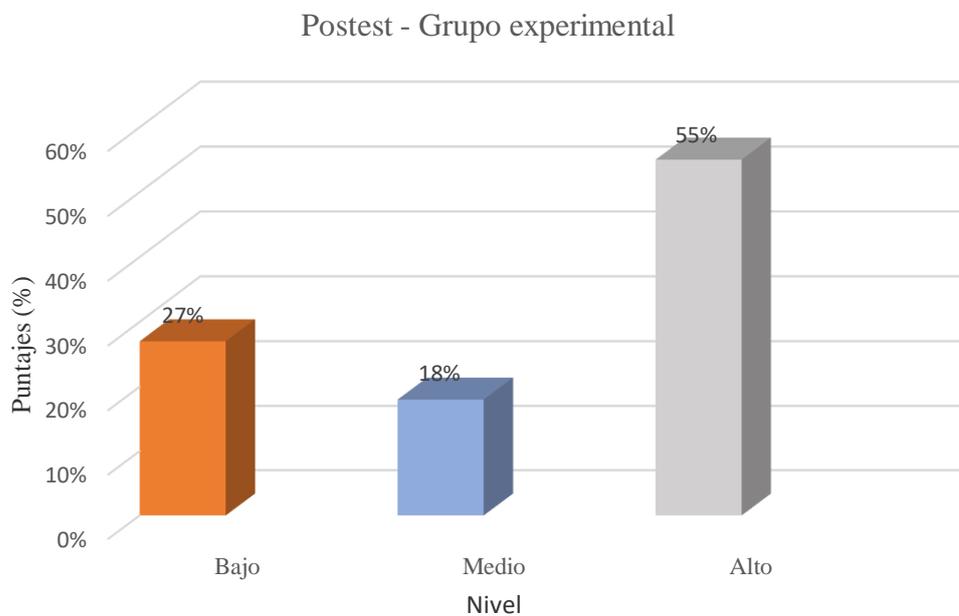


Con base en un puntaje máximo de 50 puntos, un puntaje promedio de 46 puntos y un puntaje mínimo de 29 puntos, el grupo de control presentó un 64 % de los estudiantes en el nivel bajo, un 14 % en el nivel medio y un 23 % en el nivel alto. Los resultados evidenciaron que el grupo de control no mejoró en comparación con el grupo experimental, ya que no fue capacitado.

D. Puntajes de Pretest y Postest del Grupo Experimental y Grupo de Control en la Dimensión Expresión Oral para Comunicar tus Ideas

Figura 8

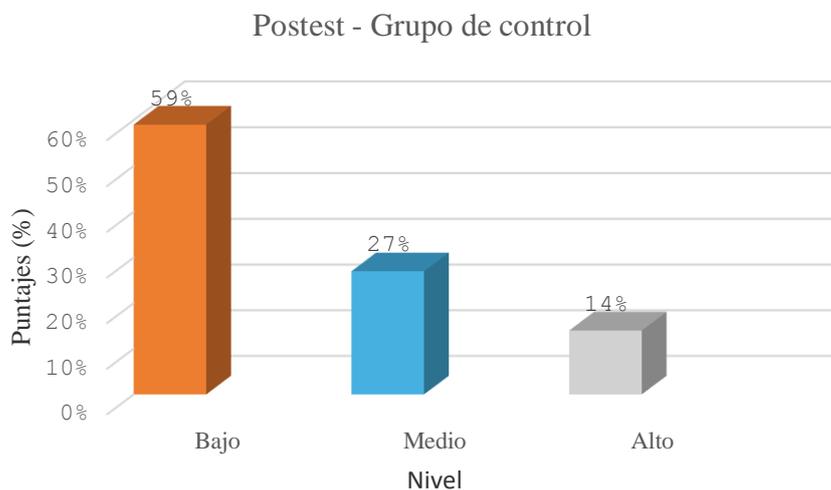
Puntajes del Postest del Grupo Experimental en la Dimensión Expresión Oral para Comunicar tus Ideas



Con base en un puntaje máximo de 30 puntos, un puntaje promedio de 26 puntos y un puntaje mínimo de 22 puntos, el grupo experimental presentó un 27 % de los estudiantes en el nivel bajo, un 18 % en el nivel medio y un 55 % en el nivel alto. Esto evidenció claramente la mejora del grupo experimental debido a que fue adiestrado en el uso de la aplicación Plickers.

Figura 9

Puntajes del Postest del Grupo de Control en la Dimensión Expresión Oral para Comunicar tus Ideas

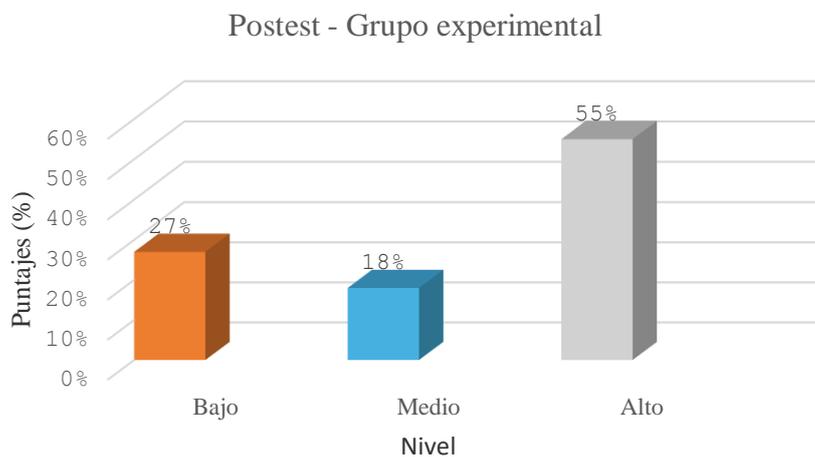


Con base en un puntaje máximo de 14 puntos, un puntaje promedio de 11 puntos y un puntaje mínimo de 7 puntos, el grupo de control presentó un 59 % de los estudiantes en el nivel bajo, un 27 % en el nivel medio y un 14 % en el nivel alto. Los resultados evidenciaron que el grupo de control no mejoró en comparación con el grupo experimental, ya que no fue capacitado.

E. Puntajes del Pretest y Postest del Grupo Experimental y Grupo de Control en la Dimensión Redacción de Textos para Expresar tus ideas

Figura 10

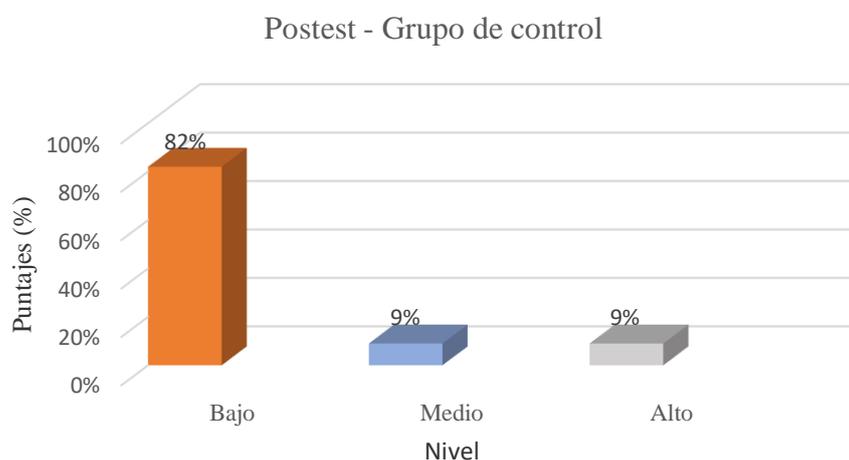
Puntajes del Posttest del Grupo Experimental en la Dimensión Redacción de Textos para Expresar tus Ideas



Con base en un puntaje máximo de 37 puntos, un puntaje promedio de 28 puntos y un puntaje mínimo de 19 puntos, el grupo experimental presentó un 27 % de los estudiantes en el nivel bajo, un 18 % en el nivel medio y un 55 % en el nivel alto. Esto evidenció claramente la mejora del grupo experimental debido a que fue adiestrado en el uso de la aplicación Plickers.

Figura 11

Puntajes del Postest del Grupo de Control en la Dimensión Redacción de Textos para Expresar tus Ideas



Con base en un puntaje máximo de 37 puntos, un puntaje promedio de 28 puntos y un puntaje mínimo de 19 puntos, el grupo de control presentó un 82 % de los estudiantes en el nivel bajo, un 9 % en el nivel medio y un 9 % en el nivel alto. Los resultados evidenciaron que el grupo de control no mejoró en comparación con el grupo experimental, ya que no fue capacitado.

Análisis Inferencial

Prueba de Normalidad de los Datos

Para determinar el estadístico inferencial que se utilizaría para tratar los datos, se aplicó una prueba de normalidad a las dimensiones recogidas tanto del grupo experimental como del grupo de control, utilizando el estadístico Shapiro-Wilk, dado

que la cantidad de datos disponibles no superaba los 50. Esto se realizó mediante las siguientes hipótesis:

H_0 : los datos tienen una distribución normal.

H_1 : los datos no tienen una distribución normal.

Nota: se tiene distribución normal cuando el valor de Sig. es mayor que 0.05; caso contrario, la distribución no es normal.

En la tabla 3 se mostraron los resultados de la prueba de normalidad:

Tabla 3

Comparación de los Datos de la Muestra con la Distribución Esperada

	G. experimental o control	Estadístico Shapiro-Wilk	GI	Sig.
Dimensión 1	Experimental	,861	18	,029
	Control	,882	18	,015
Dimensión 2	Experimental	,820	18	,001
	Control	,830	18	,001
Dimensión 3	Experimental	,849	18	,006
	Control	,798	18	,213
Total	Experimental	,843	18	,102
	Control	,837	18	,124

Se observó que tanto los resultados de la dimensión 1 y la dimensión 3 de los grupos experimental y de control tuvieron un valor de significancia mayor a ,005; por lo tanto, se tomó en cuenta la hipótesis nula, que afirmó que las dimensiones tienen una distribución normal, por lo que el estudio se realizó con la prueba T de Student.

Sin embargo, en la dimensión 2, tanto del grupo experimental como del grupo de control, la significancia fue menor a ,005, por lo que se empleó la prueba U de Mann-Whitney.

Prueba de Contraste de Hipótesis

A. Prueba de Contraste de Hipótesis General

Antes de aplicar la prueba t de Student, se comparó la homogeneidad de las varianzas mediante la prueba de Levene, con base en las siguientes hipótesis:

H_0 : los datos del grupo experimental y control tienen varianzas iguales.

H_1 : los datos del grupo experimental y control no tienen varianzas iguales.

Nota: se tienen varianzas iguales cuando el valor de Sig. es mayor que 0.05; caso contrario, las varianzas no son iguales. Los resultados se mostraron en la tabla 4:

Tabla 4

Aplicación Plickers en el Aprendizaje del Idioma Inglés en Estudiantes

Prueba de Levene para homogeneidad de varianzas		
	F	Sig.
Se asumen varianzas iguales	1,716	,225
Puntaje total No se asumen varianzas iguales		,225

Como se apreció en la tabla 4, el nivel de significancia de la prueba de Levene, que fue de , 225, fue mayor que 0.05, lo que indicó que las varianzas son iguales.

Para contrastar la hipótesis general, se aplicó la prueba t de Student al puntaje total obtenido tanto del grupo experimental como del grupo de control, ya que ambos presentaron una distribución normal.

Para el caso de la prueba t de Student se tuvo las siguientes hipótesis:

H₀: El uso de la aplicación Plickers no influye significativamente en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del nivel básico de un instituto privado de Lima.

H₁: El uso de la aplicación Plickers influye significativamente en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del nivel básico de un instituto privado de Lima.

Los resultados se mostraron en la tabla 5:

Tabla 5

Influencia de la Aplicación Plickers en el Aprendizaje del Idioma Inglés

Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95 % de intervalo de confianza de la diferencia	
			Inferior	Superior
0,000	21,455	12,219	16,037	26,672

Mediante la prueba t de Student, se obtuvo un p-valor de 0.000, que es menor que 0.05. Por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de la

investigadora, que establece que el uso de la aplicación Plickers influye significativamente en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del nivel básico de un instituto privado de Lima.

B. Prueba de Contraste de Hipótesis Específica 1

Antes de aplicar la prueba t de Student, se comprobó la homogeneidad de las varianzas mediante la prueba de Levene, con base en las siguientes hipótesis:

H₀: los datos del grupo experimental y control tienen varianzas iguales.

H₁: los datos del grupo experimental y control no tienen varianzas iguales.

Nota: se tienen varianzas iguales cuando el valor de Sig. Es mayor que 0.05, en caso contrario las varianzas no son iguales.

Los resultados se mostraron en la tabla 6.

Tabla 6

Aplicación Plickers en el Aprendizaje de la Comprensión Lectora

Prueba de Levene para homogeneidad de varianzas		
	F	Sig.
Se asumen varianzas iguales	1,231	,407
Puntaje total No se asumen varianzas iguales		,407

Como se apreció en la tabla 6, el nivel de significancia de la prueba de Levene, que fue de ,407, fue mayor que 0.05, por lo que se concluyó que las varianzas son iguales.

De esta manera, para contrastar la hipótesis específica 1, se aplicó la prueba t de Student al puntaje total obtenido tanto del grupo experimental como del grupo de control, ya que ambos presentaron una distribución normal.

Para el caso de la prueba t de Student se tuvo las siguientes hipótesis:

H₀: El uso de la aplicación Plickers no influye significativamente en el aprendizaje de la comprensión lectora de los estudiantes del idioma inglés del nivel básico de un instituto privado de Lima.

H₁: El uso de la aplicación Plickers influye significativamente en el aprendizaje de la comprensión lectora de los estudiantes del idioma inglés del nivel básico de un instituto privado de Lima.

Los resultados se mostraron en la tabla 7:

Tabla 7

Influencia de la Aplicación Plickers en el Aprendizaje de la Comprensión Lectora

Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95 % de intervalo de confianza de la diferencia	
			Inferior	Superior
0,000	54,83	15,06 541	39,023	70,644

Ahora mediante la prueba t de Student, se obtuvo un p-valor de 0,000 que es menor a 0,05, por lo que la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis del investigador que establece:

El uso de la aplicación Plickers influye significativamente en el aprendizaje de la comprensión lectora de los estudiantes del idioma inglés del nivel básico de un instituto privado de Lima.

C. Prueba de Contraste de Hipótesis Específica 2

Se comprobó la homogeneidad de las varianzas mediante la prueba de Levene, con base en las siguientes hipótesis:

H_0 : los datos del grupo experimental y control tienen varianzas iguales.

H_1 : los datos del grupo experimental y control no tienen varianzas iguales.

Nota: se tienen varianzas iguales cuando el valor de Sig. es mayor que 0.05; caso contrario, las varianzas no son iguales. Los resultados se aprecian en la tabla 8.

Tabla 8

Aplicación Plickers en el Desarrollo de la Expresión Oral

Prueba de Levene para homogeneidad de varianzas			
		F	Sig.
Se asumen varianzas iguales			,001
Puntaje total	No se asumen varianzas iguales	1,231	,001

Como se apreció en la tabla 8, el nivel de significancia de la prueba de Levene, que fue de ,001, fue menor que 0.05, por lo que se concluyó que las varianzas no son iguales.

Para contrastar la hipótesis específica 2, se aplicó la prueba U de Mann-Whitney al puntaje total obtenido tanto del grupo experimental como del grupo de control, ya que ambos no presentaron una distribución normal.

Para el caso de la prueba U de Mann-Whitney se tuvo las siguientes hipótesis:

H_0 : El uso de la aplicación Plickers no influye significativamente en el desarrollo de la expresión oral en inglés como lengua extranjera de los estudiantes del idioma inglés del nivel básico de un instituto privado de Lima.

H_1 : El uso de la aplicación Plickers influye significativamente en el desarrollo de la expresión oral en inglés como lengua extranjera de los estudiantes del idioma inglés del nivel básico de un instituto privado de Lima.

Los resultados se mostraron en la tabla 9:

Tabla 9

Influencia de la Aplicación Plickers en el Desarrollo de la Expresión Oral

U de Mann-Whitney	W de Wilcoxon	Z	Sig. Asintótica	Sig. exacta
120	330	-2	,035	,55

Mediante la prueba U de Mann-Whitney se obtuvo un p-valor de 0.035, que es menor que 0.05. Por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de la investigadora, que establece que el uso de la aplicación Plickers influye significativamente en el desarrollo de la expresión oral en inglés como lengua extranjera de los estudiantes del nivel básico de un instituto privado de Lima.

D. Prueba de Contraste de Hipótesis Específica 3

Antes de aplicar la prueba t de Student, se comprobó la homogeneidad de las varianzas mediante la prueba de Levene, con base en las siguientes hipótesis:

H₀: los datos del grupo experimental y control tienen varianzas iguales.

H₁: los datos del grupo experimental y control no tienen varianzas iguales.

Nota: se tienen varianzas iguales cuando el valor de Sig. Es mayor que 0.05, en caso contrario las varianzas no son iguales.

Los resultados se mostraron en la tabla 10.

Tabla 10

Aplicación Plickers el Aprendizaje de la Redacción en Inglés como Lengua Extranjera

Prueba de Levene para homogeneidad de varianzas		
	F	Sig.
Se asumen varianzas iguales	4,636	,117
Puntaje total No se asumen varianzas iguales		,117

Como se apreció en la tabla 10, el nivel de significancia de la prueba de Levene, que fue de ,117, fue mayor que 0.05, por lo que se concluyó que las varianzas son iguales.

Para contrastar la hipótesis específica 3, se aplicó la prueba t de Student al puntaje total obtenido tanto del grupo experimental como del grupo de control, ya que ambos presentaron una distribución normal.

Para el caso de la prueba t de Student se tuvo las siguientes hipótesis:

H₀: El uso de la aplicación Plickers no influye significativamente en el aprendizaje de la redacción en inglés como lengua extranjera de los estudiantes del idioma inglés del nivel básico de un instituto privado de Lima.

H₁: El uso de la aplicación Plickers influye significativamente en el aprendizaje de la redacción en inglés como lengua extranjera de los estudiantes del idioma inglés del nivel básico de un instituto privado de Lima.

Los resultados se mostraron en la tabla 11:

Tabla 11

Influencia de la Aplicación Plickers en el Aprendizaje de la Redacción en Inglés como Lengua Extranjera

Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95 % de intervalo de confianza de la diferencia	
			Inferior	Superior
0,000	62,714	8,334	57,903	67,526

Mediante la prueba t de Student, se obtuvo un p-valor de 0.000, que es menor que 0.05. Por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis del investigador, que establece que el uso de la aplicación Plickers influye significativamente en el aprendizaje de la redacción como lengua extranjera de los estudiantes del nivel básico de un instituto privado de Lima.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

El impacto del uso de la aplicación Plickers en el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes de inglés se evidenció de manera notable. Este hallazgo se alineó con las conclusiones de la investigación de Cruz (2020), que estableció que Plickers actuó como un estímulo eficaz, motivando a los estudiantes a mejorar tanto en el aprendizaje como en la comunicación. Este efecto significativo sugirió que la aplicación no solo cumplió con las expectativas teóricas, sino que generó resultados tangibles en el ámbito educativo, potenciando el proceso de aprendizaje y favoreciendo una comunicación más efectiva entre los estudiantes.

Este resultado también se corroboró con las afirmaciones de Sasmiko (2019), quien sostuvo que Plickers facilitó la implementación de metodologías efectivas para mejorar la comprensión lectora en diversas etapas educativas. La concordancia entre los resultados observados y la perspectiva de Sasmiko respaldó la idea de que Plickers se presentó como una herramienta valiosa, no solo teóricamente, sino también de forma práctica, para potenciar la competencia lectora en diferentes niveles académicos.

Sin embargo, se destacó que este estudio mostró diferencias con los hallazgos de Hirsch (2018), quien concluyó que no existió una diferencia significativa en el

impacto del uso de tecnologías de la información y la comunicación en comparación con un grupo de control. Estas discrepancias sugirieron que existen matices y variaciones en la efectividad de las herramientas tecnológicas, subrayando la necesidad de considerar factores contextuales y metodológicos al evaluar su impacto en el aprendizaje.

Asimismo, se observó una consonancia con la teoría de Mentxaka (2019), quien expuso que la versatilidad de Plickers en la creación de preguntas permitió diversificar las evaluaciones. Los docentes pudieron diseñar interrogantes que abordaron diferentes niveles de comprensión, desde la identificación de hechos hasta interpretaciones más profundas del texto. Esta flexibilidad contribuyó a una evaluación más integral y adaptada a los diversos niveles de habilidad de los estudiantes. Así, el uso de Plickers emergió como una herramienta valiosa para mejorar la comprensión lectora en el aprendizaje del inglés.

Los hallazgos destacaron las implicaciones positivas en el desarrollo de la comprensión lectora. Vargas-Salgadoa et al. (2019) resaltaron que, mediante esta aplicación, los docentes pudieron seguir de cerca el progreso de cada estudiante a lo largo del tiempo. Este seguimiento detallado permitió una adaptación más efectiva de la enseñanza, atendiendo a las necesidades específicas de cada alumno y garantizando un avance constante.

Adicionalmente, se estableció la influencia de Plickers en el aprendizaje de la redacción en inglés como lengua extranjera. Los resultados coincidieron con la investigación de Cruz (2020), quien sostuvo que la aplicación se basó en fundamentos teóricos sólidos y logró despertar el interés de los estudiantes en el aprendizaje del inglés. La conclusión respaldó la idea de que Plickers actuó como un estímulo

efectivo, impulsando a los estudiantes a mejorar tanto en su proceso de aprendizaje como en sus habilidades comunicativas.

Tomando en cuenta la teoría de Delgado von Eitzen (2017), se evidenció que los resultados sobre el impacto de Plickers en el aprendizaje de la redacción en inglés se relacionaron coherentemente con las características y ventajas de la aplicación. Su simplicidad permitió a los estudiantes visualizar correctamente la escritura de términos y palabras de manera accesible a través de dispositivos como tabletas y teléfonos celulares. Esta accesibilidad amplió la practicidad del aprendizaje, adaptándose a diversos entornos y dispositivos, lo que potencialmente contribuyó al compromiso de un rango más amplio de estudiantes.

Además, Plickers destacó por su capacidad para enseñar expresiones idiomáticas mediante recursos de realidad aumentada. Según Sasmiko (2019), la interacción tridimensional generada por las preguntas personalizadas motivó a los estudiantes a pensar y comunicarse de manera efectiva. Este enfoque visual e interactivo no solo coincidió con los resultados en el estímulo del interés de los estudiantes, según Cruz (2020), sino que también resaltó la versatilidad y efectividad pedagógica de Plickers en el aprendizaje de la escritura en inglés.

También se determinó la influencia de Plickers en el desarrollo de la expresión oral en inglés como lengua extranjera. Este estudio se centró en comprender cómo la implementación de la tecnología pudo impactar positivamente en la capacidad de los estudiantes para expresarse oralmente en un idioma extranjero, específicamente el inglés.

En este sentido, Hirsch (2018) sugirió que la atención se dirigió a los estudiantes en las primeras etapas de su aprendizaje, lo que permitió evaluar cómo Plickers pudo influir en las habilidades lingüísticas desde el inicio del proceso educativo. Este enfoque específico permitió capturar el efecto formativo de la aplicación en un momento crucial del desarrollo de las habilidades orales.

Lo mencionado coincidió con el estudio de Sasmiko (2019), quien destacó que Plickers no solo fue efectivo para mejorar la comprensión lectora, sino que también se presentó como una herramienta que pudo motivar a los estudiantes. La conclusión sugirió que Plickers tenía un impacto positivo y generalizado en diversas habilidades lingüísticas.

Relacionando estos hallazgos con la investigación propuesta, se planteó que el uso de Plickers no solo benefició la comprensión lectora, sino que también pudo tener efectos positivos en el desarrollo de la expresión oral en inglés entre los estudiantes de nivel básico en Lima. Ambos estudios, al abordar diferentes habilidades lingüísticas, contribuyeron a construir una comprensión más integral de los beneficios potenciales de Plickers en el contexto educativo.

Dentro de este marco, Lourido (2019) consideró que esta aplicación pudo ofrecer un estímulo adicional para la práctica de la expresión oral. Al utilizar Plickers para actividades interactivas y preguntas orales, se sugirió que los estudiantes pudieron sentirse más motivados para participar y expresarse en inglés, contribuyendo así al desarrollo de sus habilidades comunicativas.

En concordancia con este planteamiento, Figliuzzi (2022) señaló que Plickers incidió de manera significativa en el fomento del aprendizaje de la expresión oral al proporcionar un entorno interactivo y motivador. La participación activa se estimuló a través de actividades orales diseñadas en la plataforma, donde los estudiantes respondieron y expresaron ideas en inglés.

Solórzano y Batista (2021) destacaron que este enfoque lúdico y participativo no solo rompió barreras de ansiedad lingüística, sino que también fomentó la práctica regular de la expresión oral. La retroalimentación instantánea brindada por la aplicación permitió a los estudiantes corregir errores de pronunciación y gramática de inmediato, promoviendo así una mejora continua en sus habilidades comunicativas. Aguilar y García (2022) enfatizaron que la retroalimentación constructiva reforzó la confianza de los estudiantes, creando un ciclo positivo que impulsó su deseo de participar activamente y expresarse en inglés.

Delgado von Eitzen (2017) planteó que la capacidad de los docentes para monitorear el progreso individual a través de Plickers desempeñó un papel relevante en el fomento del aprendizaje de la expresión oral. Al identificar las áreas de fortaleza y las que necesitaban desarrollo, los educadores pudieron adaptar sus estrategias de enseñanza y proporcionar orientación personalizada.

Para Hirsch (2018), este enfoque individualizado aseguró que cada estudiante recibiera el apoyo necesario para avanzar en sus habilidades orales, contribuyendo así a un aprendizaje más efectivo y sostenible. La combinación de participación activa, retroalimentación inmediata y monitoreo personalizado hizo que Plickers se consolidara como una herramienta integral para fomentar el desarrollo de la expresión oral en inglés en estudiantes de nivel básico.

Los resultados corroboran la hipótesis general de que la utilización de Plickers es un factor de influencia considerable en el aprendizaje del inglés entre los estudiantes de nivel básico en un instituto privado en Lima. La aplicación proporciona un entorno interactivo que promueve la participación activa de los estudiantes. Las actividades diseñadas en la plataforma, especialmente aquellas centradas en la expresión oral, estimulan la práctica constante del idioma y crean un ambiente educativo más participativo y atractivo, lo que impacta positivamente en la retención del contenido.

Además, la retroalimentación inmediata que ofrece Plickers desempeña un papel crucial en el proceso de aprendizaje. Los estudiantes reciben comentarios rápidos sobre su desempeño, lo que les permite corregir errores de forma instantánea. Este ciclo de retroalimentación continua no solo mejora la comprensión y aplicación de los conceptos del idioma, sino que también fomenta la autoevaluación y el autoajuste, habilidades esenciales para dominar el inglés. La retroalimentación constructiva y oportuna actúa como un catalizador para el crecimiento y la mejora constante en las habilidades lingüísticas.

En resumen, el uso de Plickers no solo es una herramienta tecnológica, sino que se convierte en un componente activo en la experiencia educativa de los estudiantes. Desde la participación activa hasta la retroalimentación inmediata, Plickers transforma el proceso de aprendizaje del inglés, proporcionando así una plataforma efectiva para el desarrollo de habilidades lingüísticas en el nivel básico.

CONCLUSIONES

- Se demostró que el uso de la aplicación Plickers, como recurso tecnológico, mejora significativamente la enseñanza del idioma inglés en estudiantes del nivel básico de un instituto privado de Lima. Se empleó la prueba t de Student debido a que la muestra de datos presentaba una distribución normal. Se encontró que el p-valor fue de 0,000, lo que llevó a aceptar la hipótesis de la investigadora; es decir, que el uso de la aplicación Plickers influye significativamente en el aprendizaje del idioma inglés en estos estudiantes.
- En relación con la influencia significativa de la aplicación Plickers en el aprendizaje de la comprensión lectora en estudiantes del nivel básico de un instituto privado de Lima, se empleó la prueba t de Student, dado que la muestra de datos presentaba una distribución normal. Se obtuvo un p-valor de 0,000, lo que llevó a aceptar la hipótesis de la investigadora. Esto indicó que el uso de la aplicación Plickers influye significativamente en el aprendizaje de la comprensión lectora de los estudiantes de inglés del nivel básico de un instituto privado de Lima.

- En relación con la influencia significativa de la aplicación Plickers en el desarrollo de la expresión oral en inglés como lengua extranjera de los estudiantes del nivel básico de un instituto privado de Lima, se empleó la prueba U de Mann-Whitney, dado que la muestra de datos no presentó una distribución normal. Se obtuvo un p-valor de 0,035, que es menor a 0,05, lo que llevó a aceptar la hipótesis de la investigadora. Esto indicó que el uso de la aplicación Plickers influye significativamente en el desarrollo de la expresión oral en inglés como lengua extranjera de los estudiantes del idioma inglés del nivel básico de un instituto privado de Lima.
- En relación con la influencia significativa de la aplicación Plickers en el aprendizaje de la redacción en inglés como lengua extranjera de los estudiantes del nivel básico de un instituto privado de Lima, se empleó la “t” de Student, dado que la muestra de datos presentó distribución normal. Se obtuvo un p-valor de 0,000, lo que llevó a aceptar la hipótesis de la investigadora. Esto indicó que el uso de la aplicación Plickers influye significativamente en el aprendizaje de la redacción como lengua extranjera de los estudiantes del idioma inglés del nivel básico de un instituto privado de Lima.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda el uso de la aplicación Plickers como un recurso didáctico que permite a los estudiantes de inglés, en el contexto de institutos, aprender de forma interactiva, ya que se ha demostrado que mejora significativamente la enseñanza del idioma en estudiantes de nivel básico en un instituto privado de Lima.
- Se recomienda el uso de la aplicación Plickers como herramienta para desarrollar la expresión oral en inglés como lengua extranjera en estudiantes de nivel básico de un instituto privado en Lima, ya que se ha demostrado que contribuye al fortalecimiento de sus habilidades de expresión oral en inglés.
- Se recomienda el uso de la aplicación Plickers como herramienta para desarrollar el aprendizaje de la redacción en inglés como lengua extranjera en estudiantes de nivel básico de un instituto privado en Lima, ya que se ha demostrado que contribuye a mejorar sus habilidades de redacción en inglés.

FUENTES DE INFORMACIÓN

- Aguilar, F. I., & García, K. J. (2022). *Percepciones de los docentes y estudiantes sobre los aportes del uso de Plickers en las clases de inglés*. [Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/22530>
- Álvarez, M. A. (2019). Nuevos mundos para la comunicación. *Anagramas Rumbos y Sentidos de la Comunicación*, 17(34), 7-17. <https://doi.org/10.22395/anqr.v17n34a1>
- Amaya, K. L., & Flores, D. M. (2019). *Influencia de las herramientas de las tecnologías de información y comunicación en el rendimiento académico de los estudiantes del primer ciclo en los talleres del Área de Matemáticas de la carrera de Humanidades de una universidad privada, 2017*. [Tesis de Maestría, Universidad Tecnológica del Perú]. <https://repositorio.utp.edu.pe/handle/20.500.12867/2139>
- Argudo, I. (2017). *El efecto de las TIC en la evaluación de ELE en el sistema educativo finlandés*. [Tesis de Maestría, Universidad de Cantabria]. <https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/13680>
- Arqued, P. (12 de marzo de 2018). *Plickers, una herramienta de evaluación para el aula*. El Diario de la Educación. <https://eldiariodelaeducacion.com/didacticando/2018/03/12/plickers-una-herramienta-de-evaluacion-para-el-aula/>

- Asher, J. J. (1969). *Learning another language through actions*. University of California Press.
- Beltrán, M. (2023). El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. *Boletín Redipe*, 6(4), 91-98. <https://doi.org/10.36260/rbr.v6i4.227>
- Blancafort, C., González, J., & Sisti, O. (2019). El aprendizaje significativo en la era de las tecnologías digitales. *Pedagogías Emergentes en la Sociedad Digital*, 1, 49-60. <http://hdl.handle.net/2445/133194>
- Blog de la Universidad de Massachusetts Amherst. (2022). *Plickers y el modelo SAMR*. <https://blogs.umass.edu/onlinetools/assessment-centered-tools/Plickers>
- Bruner, J. (2018). *Desarrollo cognitivo y educación*. Ediciones Morat.
- Bruzos, A. (2017). De camareros a profesores de ELE: la mercantilización del español y de su enseñanza como lengua extranjera. *Spanish in Context*, 14(2), 230-249. <https://doi.org/10.1075/sic.14.2.04mor>
- Canale, M., & Swain, M. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. *Applied Linguistics*, 1(1), 1-47. <https://academic.oup.com/applij/article-abstract/1/1/1/181953>
- Chomsky, N. (1999). *Aspectos de la teoría de la sintaxis*. Gedisa.
- Cruz, F. A. (2020). *Aplicación de la herramienta virtual Plickers para interpretar la comunicación no verbal en el proceso enseñanza-aprendizaje* [Tesis de

Maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador].
https://issuu.com/pucesd/docs/12048-2020_1felix_abel_cruz_cruz

Cruz, E. (12 de agosto de 2020). *Plickers, la app para medir la comprensión en clase*. Blog de INED21. <https://ined21.com/plickers/>

Curran, C. (1958). *The method of teaching languages*. The Dryden Press.

Delgado von Eitzen, C. (23 de julio de 2017). *Plickers: qué es y cómo usar esta genial herramienta gratis en clase*. Blog de ChristianDvE (Beta). <https://www.christiandve.com/2017/07/plickers-que-es-usar-clase-herramienta/>

Ellis, R. (1985). *Understanding second language acquisition*. Oxford University Press.

Fernández de la Iglesia, J., Fernández, M., & Cebreiro, B. (2016). Desarrollo de un cuestionario de competencias en TIC para profesores de distintos niveles educativos. *Revista de Medios y Educación*, 48, 135-148. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2016.i48.09>

Figliuzzi, K. (2022). *Plickers*. Ecampusontario. <https://ecampusontario.pressbooks.pub/techinthecurriculum/chapter/Plickers/>

Flores, R. (2020). *Influencia de los estilos de aprendizaje en el rendimiento académico de los estudiantes de inglés en el Centro de Idiomas de la Universidad de San Martín de Porres-2019*. [Tesis de Maestría, Universidad San Martín de Porres]. <https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/6811>

French, F. G. (1964). *The teaching of English as a foreign language*. Longman.

- Fries, C. C. (1945). *Teaching and learning English as a foreign language*. University of Michigan Press.
- Gooding de Palacios, F. A. (2020). Enfoques para el aprendizaje de una segunda lengua: expectativa en el dominio del idioma inglés. *Revista Científica Orbis Cognitiona*, 4(1), 20-38.
<http://portal.amelica.org/ameli/journal/213/213972002/html/>
- Heredia, Y., & Sánchez, A. L. (2020). *Teorías del aprendizaje en el contexto educativo*. Editorial Digital del Tecnológico de Monterrey.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (2.ª ed.). McGraw-Hill Interamericana.
- Hernández, C., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación* (6ª ed.). Mc Graw Hill.
- Herrera, J. E. H. (2020). *Estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje significativo en estudiantes de Inglés Básico 1 en un instituto de idiomas de Lima*. [Tesis de Maestría, Universidad San Ignacio de Loyola].
<https://hdl.handle.net/20.500.14005/10706>
- Hirsch, D. (2018). *The impact of technology on student achievement*. [Tesis de Maestría, Goucher College].
<https://api.mdsoar.org/server/api/core/bitstreams/5223d23e-8638-4f15-9109-115e800e47e1/content>

Kellinger, J.J. (2017). Upping Your Game: Transforming Teaching. In: A Guide to Designing Curricular Games. *Advances in Game-Based Learning*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-42393-7_1

Korucu, A. T., & Cakir, H. (2018). The effect of dynamic web technologies on student academic achievement in problem-based collaborative learning environment. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 6(1), 91-108. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1165485>

Krashen, S. (1981). *Second language acquisition and second language learning*. Pergamon Press.

Lourido, A. (2019). Plickers en el aula (o cómo evaluar sin que sufran). *Observatorio de Tecnología Educativa*, 6. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/196583/Plickers.pdf?sequence=1>

Lunt, H. (1950). *The direct method in language teaching*. Longman.

Malpartida, M. E. (2017). *El método Blended Learning para optimizar las competencias comunicativas del idioma inglés en los estudiantes del II ciclo de la Facultad de Derecho y Ciencias Políticas de la Universidad de Huánuco, 2017*. [Tesis de Doctorado, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. <https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/2784>

- Mentxaka, I. (8 de enero de 2019). *Plickers, una herramienta para evaluar en el aula en tiempo real*. Aprender para Enseñar. <https://blogs.deusto.es/aprender-ensenar/plickers-una-herramienta-para-evaluar-en-el-aula-en-tiempo-real/>
- Ministerio de Educación [Minedu] (2017). *Perú ¿Cómo vamos en educación?* <https://hdl.handle.net/20.500.12799/5819>
- Nunan, D. (1988). *The learner-centred curriculum: a study in second language teaching*. Cambridge University Press.
- Ordiz, T. (2017). Gamificación: La vuelta al mundo en 80 días. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 3(2), 397-403. <https://simularevistas2.uv.cl/index.php/IEYA/article/viewFile/755/731>
- Orihuela, P. (2019). *La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un instituto de idiomas de Lima*. [Trabajo de Pregrado, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/14515>
- Patiño-Ramírez, C. (2020). La técnica Powtoon en la habilidad del habla "speaking". *Investigación Valdizana*, 14(13), 148-158. <https://doi.org/10.33554/riv.14.3.734>
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1969). *The psychology of the child*. Harper Torchbooks.
- Plickers. (s. f.). *What is Plickers?* <https://help.plickers.com/hc/en-us/articles/360009395854-What-is-Plickers>

- Quea, N. E. (2017). *La autoestima y el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de educación secundaria, 2017*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/14059>
- Real Academia Española. (s. f.). *Aprendizaje*. <https://dle.rae.es/aprendizaje%0A>
- Reyes, O. R. (2019). *Estrategia didáctica para desarrollar la producción oral en los estudiantes del curso de inglés en un Instituto de Educación Superior de Lima*. [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/handle/20.500.14005/9133>
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and methods in language teaching*. Cambridge University Press.
- Sánchez, H., Reyes, C., & Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científico, tecnología y humanística*. Universidad Ricardo Palma. <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>
- Sasmiko, A. R. (2019). *The use of plickers to enhance students' englishreading comprehension at SMP Muhammadiyah6 Makassar*. [Tesis de Pregrado, Universitas Negeri Makassar]. <https://eprints.unm.ac.id/15073/>
- Savignon, S. J. (1983). *Communicative competence: theory and classroom practice*. Oxford University Press.
- Soldevilla, S. K. (2017). *Uso de videos educativos como recurso didáctico para el desarrollo de habilidades lingüísticas productivas en estudiantes de inglés*

intermedio .[Tesis de Doctorado, Universidad San Martín de Porres].
<https://hdl.handle.net/20.500.12727/3049>

Solórzano, R. A., & Batista, A. (2021). Fundamentos pedagógicos de un proceso de enseñanza-aprendizaje inclusivo de estudiantes universitarios con ceguera. *Revista Electrónica Entrevista Académica*, 3(9), 104-118.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8159013>

Valera, D. G. (2019). Motivación y aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del segundo año de la especialidad de idiomas de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa, 2018. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional San Agustín].
<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/10618>

Vargas-Salgadoa, C., Chiñas-Palacios, C., Águila-León, J., & Montuorid, L. (2019). Utilización de Plickers como plataforma didáctica para la evaluación del desempeño estudiantil en universidades. En *IN-RED 2019. V Congreso de Innovación Educativa y Docencia en Red* (pp. 699-711). Editorial Unia de València. <http://dx.doi.org/10.4995/INRED2019.2019.10440>

Vargas, K. A. (2020). *Enseñanza aprendizaje virtual en tiempos de pandemia*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Estatal del Sur de Manabí].
[http://repositorio.unesum.edu.ec/bitstream/53000/2554/1/Enseñanza aprendizaje virtual en tiempos de pandemia.pdf](http://repositorio.unesum.edu.ec/bitstream/53000/2554/1/Enseñanza%20aprendizaje%20virtual%20en%20tiempos%20de%20pandemia.pdf)

Velandia, J. (2022). Plickers como alternativa digital de realidad aumentada en contextos educativos sin conectividad. *Sociedad, Cultura y Creatividad*, 1(1), 65-73. <https://revistas.poligran.edu.co/index.php/scc/article/view/3475>

Vygotsky, L. S. (1997). *Pensamiento y lenguaje. Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas*. Ediciones Fausto.

Wilkins, D. A. (1976). *Notional syllabuses*. Oxford University Press.

ANEXOS

• **Anexo 1:** Matriz de Consistencia

Titulo	Enunciado del problema	Objetivos	Hipótesis	Variable	Metodología
Problemas general:	¿De qué manera influye el uso de la aplicación Plickers en el aprendizaje de estudiantes del idioma inglés del nivel básico de un instituto privado de Lima?	Objetivo general:	Hipótesis general:	Variable independiente:	Tipo de investigación:
Uso de la aplicación Plickers en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de un instituto privado en Lima, 2023	¿De qué manera influye el uso de la aplicación Plickers en el aprendizaje de la comprensión lectora de los estudiantes del idioma inglés del nivel básico de un instituto privado de Lima?	Demostrar que el uso de la aplicación Plickers influye significativamente en el aprendizaje de la comprensión lectora de los estudiantes del idioma inglés del nivel básico de un instituto privado de Lima.	El uso de la aplicación Plickers influye significativamente en el aprendizaje de la comprensión lectora de los estudiantes del idioma inglés del nivel básico de un instituto privado de Lima.	Uso de la aplicación Plickers	Cuantitativa
¿De qué manera influye el uso de la aplicación Plickers en el aprendizaje de la redacción en inglés como lengua extranjera de los estudiantes del idioma inglés del nivel básico de un instituto privado de Lima?	Demostrar que el uso de la aplicación Plickers influye significativamente en el aprendizaje de la redacción en inglés como lengua extranjera de los estudiantes del idioma inglés del nivel básico de un instituto privado de Lima.	El uso de la aplicación Plickers influye significativamente en el aprendizaje de la redacción en inglés como lengua extranjera de los estudiantes del idioma inglés del nivel básico de un instituto privado de Lima.	Variable dependiente: Aprendizaje del idioma inglés	Nivel de investigación: Experimental	Población: 36 estudiantes del curso básico de un instituto de inglés. Muestra: 36 estudiantes del curso básico de inglés. Técnica: Encuesta Instrumento: Escala de Likert Cuestionario

¿De qué manera influye el uso de la aplicación Plickers, en el desarrollo de la expresión oral en inglés de los estudiantes del idioma inglés del nivel básico de un instituto privado de Lima?

Demostrar que el uso de la aplicación Plickers influye significativamente en el desarrollo de la expresión oral en inglés como lengua extranjera de los estudiantes del idioma inglés del nivel básico de un instituto privado de Lima.

El uso de la aplicación Plickers, influye significativamente en el desarrollo de la expresión oral en inglés como lengua extranjera de los estudiantes del idioma inglés del nivel básico de un instituto privado de Lima.

Plan de análisis:
Microsoft Excel versión 2019 y el programa SPSS.

• **Anexo 2:** Instrumento para la Recolección de Datos

A. Cuestionario aprendizaje del idioma inglés

Dimensión: Comprensión de textos para explicar lo leído

1. Cuando lees, ¿puedes comentar lo leído?
2. ¿Tienes facilidad para entender lo que está escrito en un texto en inglés?
3. ¿Puedes interpretar lo que lees en inglés?
4. ¿Cuándo lees un texto en inglés puedes determinar las ideas claves del mismo?
5. ¿Puedes explicar el mensaje del autor de un texto en inglés?
6. ¿Encuentras con facilidad la trama de un texto en inglés?
7. ¿Puedes explicar con tus palabras lo que lees en inglés?
8. ¿Empleas un vocabulario adecuado para expresarte en inglés?
9. ¿Puedes compartir tus opiniones de lo que lees en inglés?

Dimensión: Expresión oral para comunicar tus ideas

10. ¿Puedes expresar tus ideas verbalmente y de manera breve en inglés a tus compañeros?
11. ¿Te es fácil establecer una comunicación básica en inglés?

12. ¿Eres capaz de pensar en algunas expresiones básicas en inglés?
13. ¿Puedes responder a una pregunta en inglés?
14. ¿Te es fácil comunicar tus ideas con un vocabulario básico en inglés?
15. ¿Puedes entender los comentarios en inglés básico de tus compañeros?

Dimensión: Redacción de textos para expresar tus ideas

16. ¿Entiendes el significado de los términos básicos de inglés?
17. ¿Puedes rellenar un formulario con tus datos en inglés?
18. ¿Puedes expresar tus ideas por escrito, con términos en inglés?
19. ¿Entiendes las expresiones básicas coloquiales del inglés?
20. ¿Te comunicas por escrito con expresiones sencillas en inglés?
21. ¿Puedes redactar escritos breves en inglés?
22. ¿Redactas frases en inglés?
23. ¿Puedes componer oraciones en inglés?
24. ¿Eres capaz de crear párrafos sencillos en inglés?
25. ¿Escribes tomando en cuenta la ortografía en inglés?
26. ¿Escribes oraciones completas en inglés?
27. ¿Puedes usar estructuras básicas de composición en inglés?

28. ¿Tomas en cuenta los signos de puntuación al escribir en inglés?
29. ¿Escribes correctamente tomando en cuenta la construcción gramatical en inglés?
30. ¿Puedes conjugar bien los tiempos verbales en inglés?

B. Plickers

Es una herramienta libre que facilita la evaluación formativa de los estudiantes, que se puede usar desde una PC o un celular, facilitando la creación de preguntas en forma de encuesta con opciones de respuestas múltiples o de verdadero o falso, además de facilitar el uso de imágenes si es necesario.

Figura 12

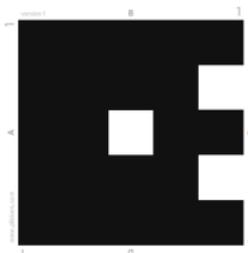
Logotipo de Plickers



La aplicación brinda códigos que el docente imprime en papel o cartulina para cada estudiante, los cuales representan una letra (A, B, C o D) con un número de serie individual como se aprecia en la figura 13.

Figura 13

Tarjeta Impresa de Plickers



Los estudiantes responden las preguntas mostrando una letra que el docente escanea con un celular o *tablet*, de manera que los códigos son interpretados por la aplicación Plickers. Por otro parte, en el dispositivo del docente se podrá visualizar las respuestas de sus estudiantes y ver si la respuesta es correcta cuando tiene color verde o incorrecta cuando tiene color rojo.

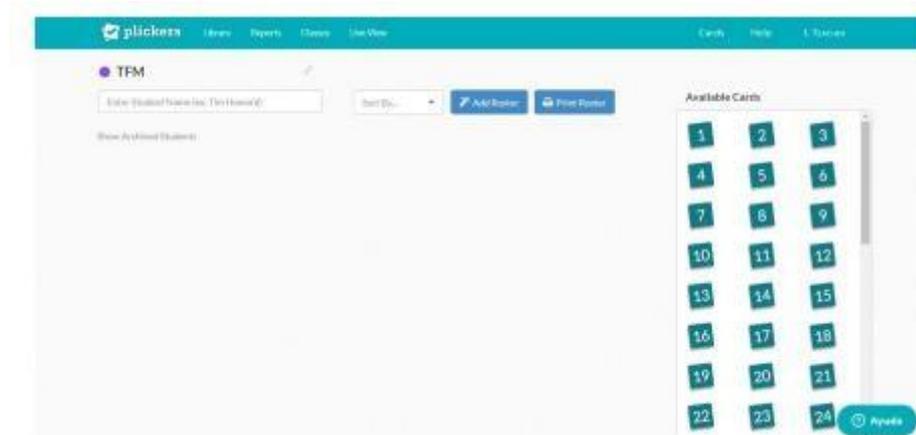
De igual forma, como una ayuda, facilita mostrar en una pizarra digital o proyecto los resultados de forma individual a los estudiantes, explicándoles que si su respuesta es de color verde es correcta o si es de color rojo es incorrecta, así como en forma grupal por medio de un gráfico de barras en tiempo real.

Para usar la aplicación se siguen los siguientes pasos:

1. Registrarse en el sitio web: <https://Plickers.com> con usuario y contraseña
2. Descargar e instalar dicha aplicación en un celular o *tablet*.
3. Crear una base de datos de una clase con los datos de los estudiantes, los cuales se vinculan a las tarjetas con un código QR impreso.

Figura 14

Base de Datos de una Clase en Plickers



4. Los códigos se pueden imprimir con la opción Cards.
5. En el menú Library se crean las preguntas y se establece la respuesta correcta.
6. Luego, se asignan las preguntas a un grupo de estudiantes o sección. Pudiendo añadir una imagen.
7. Para hacer una prueba del cuestionario se pulsa en la opción Live View para escanear los códigos QR de las tarjetas impresas.
8. Con la opción Reports se muestran los resultados en forma gráfica y las respuestas, así como la información de cada estudiante, los cuales se almacenan de forma permanente.

Figura 15

Gráficos de Respuesta de Estudiantes



Algunas de las limitaciones que tiene la aplicación Plickers es que solo se puede poner a 63 estudiantes en un grupo. Tampoco se pueden usar videos o audios.

Sus ventajas es que es gratis y fácil de usar. Es una herramienta de apoyo al docente como facilitador del aprendizaje por medio de la creación de experiencias para enseñar y que facilita el aprendizaje de sus estudiantes por medio de los cuestionarios que crea el docente y las tarjetas impresas bidimensionales.

Por último, esta herramienta brinda una buena retroalimentación de lo aprendido por los estudiantes. También genera informes en Excel, los cuales pueden ser impresos en forma individual o en formato PDF para brindarlos a los estudiantes.

• **Anexo 3:** Validación de Instrumentos

Certificado de validez de contenido del instrumento guía del docente

N.º	Categorías/ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
	Dimensión Comprende al escuchar y leer (cambiar por comprensión de textos para explicar lo leído)							
1	¿Cuándo lees puedes comentar lo leído?							Falta una coma después de: Cuando lees,
2	¿Tienes facilidad para entender lo que está escrito en un texto en inglés?							
3	¿Puedes interpretar lo que lees en inglés?							
4	¿Cuándo lees un texto en inglés puedes determinar las ideas claves del mismo?							
5	¿Puedes explicar el mensaje del autor de un texto en inglés?							
6	¿Encuentras con facilidad la trama de un texto en inglés?							

7	¿Puedes explicar con tus palabras lo que escuchas en inglés?							
8	¿Te es fácil comunicarte en inglés?							Cambiar la pregunta es de expresión oral
9	¿Puedes compartir tus opiniones de lo que lees en inglés?							
	Dimensión Hablar para expresar oralmente e interactuar con los demás	Sí	No	Sí	No	Sí	No	(Cambiar por expresión oral para comunicar tus ideas)
10	¿Puedes expresar tus ideas brevemente en inglés a tus compañeros?							
11	¿Te es fácil establecer una comunicación básica en inglés?							
12	¿Eres capaz de pensar en algunas expresiones básicas en inglés?							Cambiar la pregunta
13	¿Puedes explicar tus ideas en inglés?							
14	¿Se te hace fácil comunicar tus ideas con un vocabulario básico en inglés?							
15	¿Puedes entender los comentarios en inglés básico de tus compañeros?							
	Dimensión Escribir para expresar su pensamiento	Sí	No	Sí	No	Sí	No	(Cambiar por redacción de textos para expresar tus ideas)

Certificado de validez de contenido del instrumento guía del docente

N.º	Categorías/ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
	Dimensión Comprende al escuchar y leer (cambiar por comprensión de textos para explicar lo leído)							
1	¿Cuándo lees puedes comentar lo leído?	X		X			X	¿Puedes hacer comentarios acerca de lo leído previamente?
2	¿Tienes facilidad para entender lo que está escrito en un texto en inglés?	X		X		X		
3	¿Puedes interpretar lo que lees en inglés?	X		X		X		
4	¿Cuándo lees un texto en inglés puedes determinar las ideas claves del mismo?	X		X		X		
5	¿Puedes explicar el mensaje del autor de un texto en inglés?	X		X		X		
6	¿Encuentras con facilidad la trama de un texto en inglés?	X		X		X		
7	¿Puedes explicar con tus palabras lo que escuchas en inglés?	X		X		X		

8	¿Te es fácil comunicarte en inglés?	X		X		X		
9	¿Puedes compartir tus opiniones de lo que lees en inglés?	X		X		X		
	Dimensión Hablar para expresar oralmente e interactuar con los demás	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
10	¿Puedes expresar tus ideas brevemente en inglés a tus compañeros?	X		X			X	¿Puedes expresar tus ideas verbalmente y de manera breve en inglés a tus compañeros?
11	¿Te es fácil establecer una comunicación básica en inglés?	X		X		X		
12	¿Eres capaz de pensar en algunas expresiones básicas en inglés?	X		X		X		
13	¿Puedes explicar tus ideas en inglés?	X		X			X	¿Puedes explicar verbalmente tus ideas en inglés?
14	¿Se te hace fácil comunicar tus ideas con un vocabulario básico en inglés?	X		X			X	¿Se te hace fácil comunicar verbalmente tus ideas con un vocabulario básico en inglés?
15	¿Puedes entender los comentarios en inglés básico de tus compañeros?	X		X		X		
	Dimensión Escribir para expresar su pensamiento	Sí	No	Sí	No	Sí	No	

16	¿Entiendes el significado de los términos básicos de inglés?		X		X	X		
17	¿Puedes rellenar un formulario con tus datos en inglés?							
18	¿Puedes expresar tus ideas con términos en inglés?	X					X	¿Puedes expresar tus ideas, por escrito , con términos en inglés?
19	¿Entiendes las expresiones básicas coloquiales del inglés?		X		X	X		
20	¿Te comunicas por escrito con expresiones sencillas en inglés?	X						
21	¿Puedes redactar escritos breves en inglés?	X		X		X		
22	¿Redactas frases en inglés?	X			X	X		
23	¿Puedes componer oraciones en inglés?	X						
24	¿Eres capaz de crear párrafos sencillos en inglés?	X						
25	¿Escribes tomando en cuenta la ortografía en inglés?	X						
26	¿Escribes con corrección gramatical en inglés?	X						
27	¿Puedes entender estructuras básicas de composición en inglés?	X		X			X	¿Puedes aplicar/usar estructuras básicas de composición en inglés?
28	¿Tomas en cuenta los tiempos verbales al escribir?	X				X		

29	¿Escribes correctamente tomando en cuenta la construcción gramatical en inglés?	X		X		X	
30	¿Puedes conjugar bien el presente y el plural con los tiempos verbales en inglés?	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia) Sí... ..

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [X] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Martínez Arcila, César Augusto DNI: 45494605

Especialidad del validador Temático, Mg. en Docencia en inglés
(metodólogo/temático):

11 de octubre del 2022

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

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

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



Firma del experto informante

Certificado de validez de contenido del instrumento guía del docente

N.º	Categorías/ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
	Dimensión Comprende al escuchar y leer (cambiar por comprensión de textos para explicar lo leído)							
1	¿Cuándo lees puedes comentar lo leído?	X		X			X	Quando lees, ¿puedes comentar lo leído?
2	¿Tienes facilidad para entender lo que está escrito en un texto en inglés?	X		X		X		
3	¿Puedes interpretar lo que lees en inglés?	X		X		X		
4	¿Cuándo lees un texto en inglés puedes determinar las ideas claves del mismo?	X		X		X		
5	¿Puedes explicar el mensaje del autor de un texto en inglés?	X		X		X		
6	¿Encuentras con facilidad la trama de un texto en inglés?	X		X		X		
7	¿Puedes explicar con tus palabras lo que escuchas en inglés?	X		X		X		

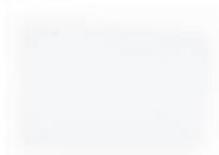
8	¿Te es fácil comunicarte en inglés?	X		X		X		
9	¿Puedes compartir tus opiniones de lo que lees en inglés?	X		X		X		
Dimensión Hablar para expresar oralmente e interactuar con los demás		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
10	¿Puedes expresar tus ideas brevemente en inglés a tus compañeros?	X		X				
11	¿Te es fácil establecer una comunicación básica en inglés?	X		X		X		
12	¿Eres capaz de pensar en algunas expresiones básicas en inglés?	X		X		X		
13	¿Puedes explicar tus ideas en inglés?	X		X		X		
14	¿Se te hace fácil comunicar tus ideas con un vocabulario básico en inglés?	X		X			X	¿Te es fácil comunicar tus ideas con un vocabulario básico en inglés?
15	¿Puedes entender los comentarios en inglés básico de tus compañeros?	X		X		X		
Dimensión Escribir para expresar su pensamiento		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
16	¿Entiendes el significado de los términos básicos de inglés?	X		X		X		

17	¿Puedes rellenar un formulario con tus datos en inglés?						
18	¿Puedes expresar tus ideas con términos en inglés?	X		X		X	
19	¿Entiendes las expresiones básicas coloquiales del inglés?			X		X	
20	¿Te comunicas por escrito con expresiones sencillas en inglés?	X		X		X	
21	¿Puedes redactar escritos breves en inglés?	X		X		X	
22	¿Redactas frases en inglés?	X		X		X	
23	¿Puedes componer oraciones en inglés?	X		X		X	
24	¿Eres capaz de crear párrafos sencillos en inglés?	X		X		X	
25	¿Escribes tomando en cuenta la ortografía en inglés?	X		X		X	
26	¿Escribes con corrección gramatical en inglés?	X			X	X	Cambiar pregunta
27	¿Puedes entender estructuras básicas de composición en inglés?	X		X			X
28	¿Tomas en cuenta los tiempos verbales al escribir?	X				X	
29	¿Escribes correctamente tomando en cuenta la construcción gramatical en inglés?	X		X		X	

• **Anexo 4:** Imágenes de algunas Pruebas

TO +INFINITIVE

- 1 Last night, a group of rebels made an ... to kidnap the President.



- A ability
 attempt
 C wish

- 4 I know you'll be busy in Beijing, but I hope you'll have ... do some sightseeing.



- a chance to
 B something to
 C a wish to

- 2 Maria made it clear that she had no ... to see me again.



- A ability
 B chance
 wish

- 5 Lorenzo began ... Spanish when he was three years old.



- A speak
 learn
 C say

- 3 It'll be a long journey. Maybe we should take ... to listen to in the car.



- A somewhere
 something
 C things

- 6 Martha and Tom have decided tonext year. They already live together.

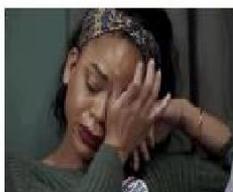


- A buy
 get married
 C dance

SHOWING SYMPATHY

Today we are practicing the expressions to show sympathy

- 1 You failed your English course.



- A Oh, that's great
- B Let's go to the park
- C How awful

- 2 My best friend forgot my birthday



- A It is ok.
- B I am really sorry to hear that
- C Well, why don't you text her.

- 3 You were fired for being constantly late



- A So, let's celebrate
- B That's terrible. Why don't we...
- C Things happen

- 4 To show sympathy
"the feeling that you care about and are sorry about someone else's trouble, grief, misfortune, etc"

- A True
- B False

- 5 Someone pickpocketed your new iPhone on the bus.



- A We can buy a new one
- B That is fantastic
- C What a bad luck!

Giving advice

- 7 **Complete the sentences.**
- If I ... you, I'd ask her to stop.
 - Perhaps you ... try talking to her.
 - Why don't you try ... nothing?
 - So, I tried what you ...
- A had / would / doing / told
- B was / can / do / say
- were/ could /doing / suggested
-