

UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA
ESCUELA DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN
EDUCATIVA



**EL USO DE LA PLATAFORMA QUIZZ EN LAS HABILIDADES
RECEPTIVAS DEL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN
ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE NIVEL PRIMARIO DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA CRISTO REY, TACNA, 2023**

TESIS

Presentada por:
Bach. Magali Concepción Tintaya Condori
ORCID: 0009-0003-8083-2738

Asesor:

Dr. Kevin Mario Laura De La Cruz
ORCID: 0000-0002-7083-1825

Para Obtener el Grado Académico de:

MAESTRO EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

TACNA – PERÚ

2024

UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA

ESCUELA DE POSTGRADO

**MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN
EDUCATIVA**

Tesis

**EL USO DE LA PLATAFORMA QUIZZZ EN LAS HABILIDADES
RECEPTIVAS DEL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN
ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE NIVEL PRIMARIO DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA CRISTO REY, TACNA, 2023.**

Presentada por:

Bach. Magali Concepción Tintaya Condori

**Tesis sustentada y aprobada el diez de septiembre del dos mil
veinticuatro; ante el siguiente jurado examinador:**

PRESIDENTE: Dr. Pedro Ronald Cárdenas Rueda

SECRETARIO: Mag. Dante Oswaldo Pango Palza

VOCAL: Dra. Cecilia Claudia Montesinos Valencia

ASESOR: Dr. Kevin Mario Laura De La Cruz

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo Magali Concepción Tintaya Condori, en calidad de Maestranda de la Maestría en Docencia Universitaria y Gestión Educativa de la Escuela de Postgrado de la Universidad Privada de Tacna, identificado (a) con DNI 72883496.

Soy autor (a) de la tesis titulada: EL USO DE LA PLATAFORMA QUIZIZZ EN LAS HABILIDADES RECEPTIVAS DEL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CRISTO REY, TACNA, 2023, con asesor Dr. Kevin Mario Laura De La Cruz.

DECLARO BAJO JURAMENTO

Ser la única autora del texto entregado para obtener el grado académico de MAESTRO EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN EDUCATIVA, y que tal texto no ha sido entregado ni total ni parcialmente para obtención de un grado académico en ninguna otra universidad o instituto, ni ha sido publicado anteriormente para cualquier otro fin.

Así mismo, declaro no haber trasgredido ninguna norma universitaria con respecto al plagio ni a las leyes establecidas que protegen la propiedad intelectual.

Declaro, que después de la revisión de la tesis con el software Turnitin se declara 15 % de similitud, además que el archivo entregado en formato PDF corresponde exactamente al texto digital que presento junto al mismo.

Por último, declaro que para la recopilación de datos se ha solicitado la autorización respectiva a la empresa u organización, evidenciándose que la información presentada es real y soy conocedor (a) de las sanciones penales en caso de infringir las leyes del plagio y de falsa declaración, y que firmo la presente con pleno uso de mis facultades y asumiendo todas las responsabilidades de ella derivada.

Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a LA UNIVERSIDAD cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido de la tesis, así como por los derechos sobre la obra o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y a terceros, de cualquier daño que pudiera ocasionar, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar como causa del trabajo presentado, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran

derivarse de ello en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontrasen causa en el contenido de la tesis, libro o invento.

De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo de investigación haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Privada de Tacna.

Lugar y fecha: Tacna, 10 de septiembre del 2024



Magali Concepción Tintaya Condori

DNI 72883496

DEDICATORIA

El presente trabajo se lo dedico primero a Dios, a mi madre que está junto a Él, que desde el cielo sigue cuidándome y dando fortaleza para seguir adelante; a mi padre Lucio por la confianza y el apoyo incondicional en cada paso que doy.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por haberme dado la vida, por haberme dado la oportunidad de realizar este trabajo; y mis más sinceros agradecimientos a todos los docentes de la maestría en Docencia Universitaria y Gestión Educativa quienes hicieron posible mi formación académica para poder ser una profesional de calidad. A mi asesor Dr. Kevin Laura De La Cruz por su buena apertura y guía en la elaboración de mi tesis.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD	4
DEDICATORIA	6
AGRADECIMIENTOS	7
ÍNDICE DE CONTENIDOS	8
ÍNDICE DE TABLAS	11
ÍNDICE DE FIGURAS.....	12
ÍNDICE DE APÉNDICES	13
RESUMEN	14
ABSTRACT.....	15
INTRODUCCIÓN	16
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA	19
1.2 Formulación del Problema	21
1.2.1 Problema Principal	21
1.2.2 Problemas Secundarios.....	22
1.4 Objetivos.....	24
1.4.1 Objetivo General	24
1.4.2 Objetivos Específicos	24
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	25
2.1 Antecedentes del Problema	25
2.2 Bases Teóricas del Cambio Planeado	29
2.2.1 Conceptualización de la Plataforma Quizizz	29
2.2.2 Características de la Plataforma Quizizz	30
2.2.3 Quizizz Como Herramienta de Gamificación	32
2.2.4 Dimensión 1: Inmersión al Uso de la Plataforma	32
2.2.5 Dimensión 2: Planificación	35
2.2.6 Dimensión 3: Ejecución	37
2.2.7 Gamificación.....	40
2.2.8 Gamificación en la Educación.....	40
2.2.9 Habilidades Receptivas del Aprendizaje del Idioma Inglés.....	44
2.2.10 Aprendizaje del Idioma Inglés.....	46
2.2.11 Aprendizaje del Idioma Inglés en el Perú	48
2.2.12 Currículo Nacional de Inglés en Perú	49
2.2.13 Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER)	52

2.2.14 Exámenes Internacionales YLE.....	53
2.2.14 Dimensiones de la variable dependiente	55
2.3 Definición de Conceptos Básicos	61
2.3.1 Plataforma Quizizz	61
2.3.2 Software educativo	62
2.3.3 Tecnologías de Información y Comunicación (TIC)	62
2.3.4 Gamificación en la educación.....	62
2.3.5 Tecnología educativa.....	63
2.3.6 Recurso didáctico	63
2.3.7 Retroalimentación	63
2.3.8 Aprendizaje	63
2.3.9 Habilidades receptoras.....	63
2.3.10 Habilidad de lectura.....	64
2.3.11 Habilidad de escucha.....	64
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO.....	65
3.1 Hipótesis	65
3.1.1 Hipótesis general	65
3.1.2 Hipótesis Específicas.....	65
3.2 Operacionalización de Variables	65
3.3 Tipo de Investigación	68
3.4 Nivel de Investigación.....	68
3.5 Diseño de Investigación	68
3.6 Población de Estudio.....	69
3.6.1 Muestra de estudio	69
3.7 Técnicas de Recolección de Datos	69
3.8 Análisis Estadístico de Datos	70
3.8.1 Procesamiento de los datos.....	70
3.8.2 Presentación y análisis de los datos	70
3.8.3 Análisis de datos	70
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	72
4.1 Descripción del Trabajo de Campo	72
4.1.1 Actividades de Preparación	72
4.1.2 Actividades de coordinación	72
4.1.3 Actividades de Aplicación.....	73
4.2 Cambios Relevantes de la Aplicación de la Propuesta	74
4.2.1 Primer Objetivo Específico	74

4.2.2 Segundo Objetivo Específico	78
4.3 Verificación de Hipótesis de la Investigación	82
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN DE RESULTADOS	87
CAPÍTULO VI: PROPUESTA DE SOLUCIÓN	90
6.1 Descripción del problema focalizado	90
6.1.1. Presentación del nudo crítico	90
6.1.2. Características relevantes del caso	90
6.2 Descripción de la propuesta	90
6.2.1. Beneficiarios	91
a. Directos	91
b. Indirectos	91
CONCLUSIONES	93
RECOMENDACIONES	94
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	95
Apéndice	101

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de variables	66
Tabla 2 Prueba de normalidad de la dimensión de lectura del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.....	74
Tabla 3 Influencia del uso de la plataforma Quizizz en la habilidad de lectura del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.....	77
Tabla 4 Prueba de normalidad de la dimensión de escucha del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.....	78
Tabla 5 Influencia del uso de la plataforma Quizizz en la habilidad de escucha del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.....	81
Tabla 6 Prueba de normalidad de las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.....	82
Tabla 7 Influencia del uso de la plataforma Quizizz de las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.	85
Tabla 8 Matriz de consistencia.....	102

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Histograma de la dimensión de lectura pre-test del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023</i>	75
Figura 2 <i>Histograma de la dimensión de lectura post-test del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023</i>	76
Figura 3 <i>Diagrama de cajas de la dimensión de lectura del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023</i>	77
Figura 4 <i>Histograma de la dimensión de escucha pre-test del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023</i>	79
Figura 5 <i>Histograma de la dimensión de escucha post-test del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023</i>	80
Figura 6 <i>Diagrama de cajas de la dimensión de escucha del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023</i>	81
Figura 7 <i>Histograma de las habilidades receptivas pre-test del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023</i>	83
Figura 8 <i>Histograma de las habilidades receptivas post-test del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023</i>	84
Figura 9 <i>Diagrama de cajas de las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023</i>	85

ÍNDICE DE APÉNDICES

Apéndice 1 Matriz de consistencia del proyecto de investigación.....	102
Apéndice 2 Instrumentos Utilizados	107
Apéndice 3 Módulo de Trabajo	117
Apéndice 4 Certificación de aplicación del proyecto de tesis	154
Apéndice 5 Evidencia de Campo	155

RESUMEN

Esta investigación planteó como objetivo general determinar la influencia del uso de la plataforma Quizizz en las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023. La metodología se fundamentó en un tipo de investigación aplicada, tomando un diseño preexperimental contando con un solo grupo. La población estuvo conformada por 36 estudiantes perteneciente al primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey estudiantes, de los cuales a través de un muestreo no probabilístico intencional y los diversos criterios de selección se contó con una muestra final de 36 estudiantes. La recolección de la información en el pre y posttest se realizó a través del examen internacional de nivel Pre A1- Starters de la Universidad Cambridge. Los resultados demostraron que en la prueba de ingreso los estudiantes tuvieron una media de 9,14 ($\pm 3,13$) puntos; mientras que, en la evaluación de salida la media fue de 16,2 ($\pm 4,21$) puntos, contando con un p valor $< 0,05$. Por lo tanto, se pudo concluir que el uso de la plataforma Quizizz influye significativamente en las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.

Palabras clave: educación primaria, examen internacional, Universidad Cambridge, idioma inglés, plataforma de aprendizaje.

ABSTRACT

The general objective of this research was to determine the influence of the use of the Quizizz platform on the receptive English language learning skills of first-year primary school students at the Cristo Rey Educational Institution, Tacna, 2023. The methodology was based on a type of applied research, taking a pre-experimental design with a single group. The population consisted of 36 students belonging to the first grade of the primary level of the Cristo Rey Educational Institution, of which a final sample of 36 students was considered through a purposive non-probability sampling and the various selection criteria. The collection of information in the pre and posttest was carried out through the international Pre A1 level exam - Starters of the University of Cambridge. The results showed that students had an average of 9.14 (± 3.13) points in the entrance exam; On the other hand, in the exit evaluation, the mean was 16.2 (± 4.21) points, with a p value < 0.05 . Therefore, it could be concluded that the use of the Quizizz platform significantly influences the receptive skills of English language learning in students of the first year of primary level of the Cristo Rey Educational Institution, Tacna, 2023.

Keywords: primary education, international exam, Cambridge University, English language, learning platform.

INTRODUCCIÓN

En el mundo digital actual, la educación ha experimentado una transformación significativa, creando nuevas posibilidades y oportunidades para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los jóvenes estudiantes. En el contexto de la enseñanza del inglés a niños de 6 a 7 años, se han explorado con interés las ventajas y el potencial pedagógico de las plataformas digitales, con especial atención a una herramienta educativa altamente efectiva llamada Quizizz.

En este proceso educativo, la tecnología se convierte en una herramienta valiosa que da forma dinámica y adaptativa al proceso de aprendizaje. La integración de plataformas digitales, y Quizizz en particular, se considera un elemento esencial para la estimulación cognitiva y el desarrollo del lenguaje de los niños durante sus primeras etapas de crecimiento. La capacidad de estas herramientas para transformar conceptos abstractos en experiencias interactivas e inmersivas se posiciona como un recurso valioso que capta la atención y el interés de los jóvenes estudiantes.

Quizizz es una plataforma que resalta en este enfoque innovador. Esta herramienta se convierte en una rica fuente de estimulación educativa al ofrecer una variedad de juegos, cuestionarios y actividades adaptadas a la mentalidad curiosa y lúdica de los niños. La versatilidad de Quizizz se extiende no sólo a su capacidad para adaptar el contenido a las necesidades individuales de los estudiantes, sino también a su capacidad para convertir cada lección en una experiencia de aprendizaje única.

En el centro de esta revolución de la educación digital se encuentran las funciones de seguimiento y evaluación proporcionadas por plataformas digitales, como es el caso de Quizizz. La retroalimentación inmediata y los informes detallados le permiten ajustar estratégicamente su enfoque, identificar áreas sólidas y oportunidades de mejora en el camino de aprendizaje individual de cada estudiante.

En general, la introducción de plataformas digitales como Quizizz en la enseñanza del inglés a niños de 6 a 7 años no solo supone una evolución, sino también una revolución en el concepto y facilitación del proceso de aprendizaje. Esta apuesta por la innovación digital promete enriquecer y transformar de forma sostenible y significativa los itinerarios educativos de los jóvenes para aprender inglés. La investigación y el uso continuo de estas herramientas tienen como objetivo desarrollar el amor continuo de los estudiantes por el aprendizaje de idiomas y promover su desarrollo integral.

El presente informe se estructura en seis capítulos, proporcionando un análisis exhaustivo del proceso de investigación. A continuación, se detallan los contenidos de cada capítulo:

Capítulo 1, se abordó la determinación del problema desde diversas perspectivas, incluyendo la formulación del problema, la justificación de la investigación y los objetivos del estudio. Además, se presentó una revisión bibliográfica, que confirmó la importancia y relevancia del tema de investigación en ese momento. Capítulo 2, aquí se desarrolló el marco teórico, abarcando los antecedentes relevantes, los fundamentos teóricos del estudio y una definición clara de los conceptos centrales utilizados en el estudio. Además, también se analizan las tendencias actuales y las contribuciones recientes de las investigaciones en ese momento. Capítulo 3, desarrollar la operacionalización de las hipótesis, variables, tipos, niveles y diseños de investigación respaldados. Además de la población de estudio, se profundizó en las técnicas específicas de recolección de datos y se presentó un análisis detallado del enfoque estadístico aplicado en esa fase del estudio. Capítulo 4, contiene una descripción de los hallazgos tal como fueron descubiertos, destacando las modificaciones relevantes y luego probando las hipótesis propuestas. Incluye un análisis detallado de la relación entre las variables objeto de estudio y las posibles implicaciones de los resultados obtenidos en esta fase del estudio. Capítulo 5, sustenta la interpretación de los resultados y se sustenta en otros estudios considerados en su momento en el análisis correspondiente. Se revisan las limitaciones del estudio y se proporciona una perspectiva crítica sobre

la validez y aplicabilidad de los hallazgos en el contexto del período de estudio. Capítulo 6, detalla el diseño de la propuesta de innovación y detalla la planificación, ejecución y viabilidad del caso en esta etapa. Se exploran las posibles implicaciones prácticas de los hallazgos y se desarrollan recomendaciones específicas basadas en los hallazgos hasta la fecha. Al final se presentan las conclusiones, se dan recomendaciones para futuras investigaciones, se incluye la bibliografía utilizada en el informe y se añade un apéndice con documentación escrita del proceso de investigación y desempeño hasta el momento. Este enfoque estructurado y detallado tiene como objetivo proporcionar una visión completa y exhaustiva de todos los aspectos de la investigación hasta la fecha.

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del Problema

Actualmente, la tecnología brinda una vasta variedad de oportunidades, con respecto a su capacidad para simplificar el proceso de adquirir conocimientos en cualquier nivel y entorno educativo (Román & Suárez, 2021). Por consiguiente, es necesario abordar la tecnología mediante modelos educativos que se adapten a las particularidades del entorno en el que se utilizan, es decir, crear modelos educativos que impliquen ofrecer educación basada en las necesidades educativas, y no solo en la utilidad tecnológica.

Por tanto, el desarrollo del aprendizaje en el idioma inglés debe estar vinculado al avance de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), dando lugar a una creación de nuevas situaciones de aprendizaje, permitiendo el uso de nuevos recursos educativos dispuestos a aplicarse en la práctica docente. En relación con esto, se puede afirmar que, si se busca seleccionar los métodos óptimos para enseñar el idioma inglés en la educación escolar, no hay un criterio único para determinar cuáles son los enfoques más apropiados. En este sentido, la contribución reflexiva e innovadora del profesor resulta fundamental.

A nivel internacional, el inglés es considerado como un idioma universal a nivel comunicativo. No obstante, Vicente (2022) considera que en América Latina resulta complejo sostener una comunicación flexible con individuos de países en desarrollo por las diferencias significativas del dominio del idioma y poder expresarlo de manera idónea. En ese sentido, Cronquist et, al. (2017) sostienen que se realizan considerables esfuerzos por mejorar el aprendizaje del idioma inglés a través de nuevas políticas y reformas educativas para alcanzar resultados a largo plazo e individuos con mejores posibilidades académicos/laborales.

Según las expresiones de Bueno (2018) "es factible adquirir habilidades comunicativas en cualquier lengua a cualquier etapa de la vida" (p. 116), no obstante, los métodos pedagógicos adecuados dependerán de cada fase de

desarrollo cerebral. En otras palabras, el ámbito de las neurociencias brinda una valiosa colaboración al docente para dirigir la organización de su enfoque educativo según la fase académica en la que se ubique el alumno. De igual manera, otros expertos señalan que en cualquier otra estrategia resulta fundamental considerar las particularidades del alumno y su entorno. Asimismo, es importante tener presente que los individuos que adquieren habilidades en inglés, generalmente lo hacen con el fin de alcanzar objetivos educativos, culturales, profesionales y laborales.

Podría afirmarse que, al igual que un niño comienza a entender las palabras del entorno mediante una exposición natural a un idioma y luego las utiliza gradualmente para manifestarse, en un entorno de educación, en ese sentido, el proceso de instrucción del idioma inglés como lengua foránea debe diseñar métodos para enseñar de manera auténtica. Con el fin de evitar niveles de ansiedad, frustración o desmotivación en los estudiantes que comienzan a aprender inglés, se evita priorizar la gramática. En resumen, una mayor inmersión en un idioma nuevo desde el inicio de la educación primaria puede mejorar la habilidad de comprensión y producción del estudiante, siempre y cuando las circunstancias y oportunidades sean propicias para el aprendizaje.

Con respecto a nivel nacional, es evidente el manejo de materiales tradicionales para el desarrollo del aprendizaje inglés, por tanto, los docentes deben adecuarse a las demandas que exige la sociedad actual y desempeñar un nivel académico de alto impacto hacia la formación de los estudiantes. En ese sentido, Moreno (2020) considera que estamos inmersos en un mundo competitivo, donde cada país se esfuerza por superar sus obstáculos, mantenerse o progresar aún más como nación. No obstante, las políticas educativas nacionales no consideran todos los factores relevantes para su correcta ejecución, lo que mantuvo un ambiente inestable a lo largo del tiempo, provocando resultados negativos en cuanto a la habilidad de comunicarse de manera competente en el idioma inglés.

Por consiguiente, a partir de este reciente siglo se han mostrado progresivamente estrategias oficiales de progreso, no obstante, los efectos

continúan siendo desfavorables. Tal como lo evidencian los datos de la Education First EPI (2019) la destreza en el uso del idioma inglés en territorio peruano está ubicado en la posición 58 de 100 naciones a nivel global y en el undécimo puesto de 19 países de América Latina, lo que refleja una baja calificación en las estadísticas. Asimismo, en la investigación realizada por British Council (2015) se evidenció que la mayor parte de los alumnos que finalizaron su educación escolar no habían aprendido el idioma inglés.

No obstante, el bajo nivel de competencia en inglés de los profesores no es la única razón detrás de los resultados de aprendizaje deficientes en el idioma de los estudiantes. En otras palabras, los estudiantes carecen de oportunidades para hablar inglés fuera del aula o al menos no pueden poner en práctica lo que han aprendido, lo cual es fundamental para afianzar la mayoría de las habilidades y convertirlas en aprendizajes más significativos a través de la interacción con la sociedad.

En ese sentido, es importante que el Ministerio de Educación mantenga en constante desarrollo y actualización la implementación de nuevas reformas educativas alineadas a las nuevas tendencias educativas de un mundo globalizado.

Es posible identificar un nivel bajo en el aprendizaje del inglés, evidenciándose que los estudiantes presentan una motivación poco firme. Por lo tanto, es necesario crear y aplicar nuevas estrategias de enseñanza y utilizar plataformas interactivas que fomenten el desarrollo de las habilidades receptivas en el aprendizaje del idioma inglés. Por tanto, este estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Cristo Rey de Tacna, enfocado en alumnos de primer grado de educación primaria, contando con una muestra de 36 estudiantes, integrada por niños y niñas con edades comprendidas entre los seis y siete años.

1.2 Formulación del Problema

1.2.1 Problema Principal

¿Cuál es la influencia del uso de la plataforma Quizizz en las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023?

1.2.2 Problemas Secundarios

PE1. ¿Cuál es la influencia del uso de la plataforma Quizizz en la habilidad de lectura del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023?

PE2. ¿Cuál es la influencia del uso de la plataforma Quizizz en la habilidad auditiva del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023?

1.3 Justificación de la Investigación

La investigación se sustenta en la relevancia de utilizar una herramienta digital para mejorar la adquisición del idioma inglés en alumnos de educación primaria mediante la aplicación del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas. Asimismo, se toma como concepción primaria en la variable independiente la gamificación a través de la herramienta Quizizz, en destacar los beneficios de la misma en las dimensiones a utilizar. Por otro lado, la utilización de un examen internacional posibilita la evaluación precisa y fiable del conocimiento del idioma inglés en estudiantes de nivel primario.

Justificación social

El presente estudio es pertinente debido a que establece un apoyo en el desarrollo de habilidades receptivas para el aprendizaje del idioma inglés, es decir, va dirigida a los docentes del idioma inglés para brindarle nuevos métodos respaldados por el Marco Común Europeo de referencia para las

lenguas (MCER) que les brindará la confianza necesaria con el fin de utilizar herramientas digitales para impactar de forma beneficiosa durante el proceso de enseñanza del idioma inglés, específicamente en la formación de habilidades receptivas, las cuales incluyen la expresión oral, escrita, la comprensión de lectura y auditiva. Alcanzando la difusión local y regional de la herramienta Quizizz, logrando su reconocimiento por las autoridades pertinentes en cuanto a su aporte en la enseñanza del idioma inglés.

Justificación legal

La investigación cuenta con respaldo legal, lo cual significa que es crucial elaborar y presentar un informe de tesis para obtener el Grado de Maestría en Docencia Universitaria y Gestión Educativa.

Justificación teórico científico

A través de la información recopilada se fortalece la conceptualización del enfoque gamificador con respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje de idiomas extranjeros, especialmente, el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de muy corta edad. Asimismo, el principal eje de medición efectiva del aprendizaje de la lengua inglesa en sus diferentes niveles se fundamenta en las pautas del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.

Justificación práctica

La investigación se caracteriza por la propuesta de utilizar herramientas de gamificación y motivar a los demás docentes de inglés en su utilización en el nivel primario especialmente. Asimismo, la personalización de la práctica del aprendizaje del idioma inglés, mejor monitoreo del aprendizaje y toma de decisiones asertivas. Entonces, la relevancia radica en potenciar las estrategias de aprendizaje del idioma inglés en docentes de nivel primario, reflejado en las mejoras significativas

del aprendizaje de los estudiantes.

Justificación metodológica

A través de la utilización del instrumento del examen internacional enfocado en el nivel Pre A1 para los estudiantes de nivel primario, se certifica la disposición de los resultados obtenidos en el presente estudio. Lo cual, es necesario replicar y utilizar para medir el aprendizaje del idioma inglés. Por tanto, la variable del uso de la herramienta Quizizz a través de las dimensiones presentadas se permitirá realizar un mejor monitoreo y ejecución de la herramienta cuya influencia será considerada con la mejora del aprendizaje del idioma inglés.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Determinar la influencia del uso de la plataforma Quizizz en las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.

1.4.2 Objetivos Específicos

OE1. Establecer la influencia del uso de la plataforma Quizizz en la habilidad de lectura del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.

OE2. Evaluar la influencia del uso de la plataforma Quizizz en la habilidad auditiva del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes del Problema

Como lo hacen notar López y Quispe (2020), su tesis de maestría tuvo como objetivo utilizar la técnica de la gamificación por aplicaciones para mejorar el aprendizaje del idioma extranjero inglés en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa. El enfoque metodológico utilizado fue de tipo cuantitativo y de diseño cuasiexperimental. Se tomó de muestra a 18 estudiantes del aula de primer grado “B”. Se utilizó una prueba pre test y prueba post test para la recolección de datos. Se tiene como resultado que la técnica de la gamificación por aplicaciones aumenta considerablemente el aprendizaje del idioma extranjero inglés en los estudiantes de educación secundaria y que les causa satisfacción trabajar con estas herramientas en el aula. Las conclusiones revelan que la gamificación se ha convertido en una herramienta valiosa para mejorar el proceso de enseñanza, ya que permite que los estudiantes se involucren de manera activa y participen en actividades divertidas y desafiantes. Gracias a esto, los resultados de aprendizaje son más satisfactorios y los estudiantes pueden retener mejor la información de una forma entretenida y significativa.

Como señala Lazón (2020), su estudio estuvo orientado en determinar el efecto del programa “Learn by singing” en las competencias del inglés de los estudiantes de sexto de primaria de la Institución Educativa “El Buen Pastor” de los Olivos. La investigación fue de tipo aplicada, el diseño fue cuasi experimental y de enfoque cuantitativo. Se utilizó la encuesta como técnica para facilitar la recolección de datos. El grupo de participantes estuvo compuesto por 52 estudiantes de sexto grado de educación primaria. Los datos recopilados indican una mejora en el desarrollo de las habilidades, tal como se evidencia en la prueba U de Mann-Whitney con una significancia asintótica (bilateral) de $,000 < 0,05$. Además, los valores de la U de Mann-Whitney y Z fueron de 82,500 y -4,685, respectivamente. En consecuencia, se puede rechazar la hipótesis nula. En resumen, se puede afirmar que el programa "Learn by singing" contribuye al mejoramiento de las habilidades

en inglés de los estudiantes.

Como plantea Moreno (2020) su investigación tuvo como finalidad proponer una estrategia pedagógica para el desarrollo de la competencia comunicativa del idioma inglés en los estudiantes de sexto grado de primaria de una Institución Educativa privada de Lima. El estudio se desarrolló bajo una metodología enmarcada en el paradigma sociocrítico, de tipo aplicada, de enfoque holístico, de diseño no experimental y de corte transeccional descriptivo. Se trabajó con una muestra de 82 estudiantes y 2 docentes del área de inglés. Se utilizó una entrevista semiestructurada, observación de una sesión de aprendizaje y cuestionario. Los resultados del estudio se centran en la creación de una estrategia pedagógica fundamentada en el Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras (AICLE) que refuerce la habilidad comunicativa del idioma inglés, teniendo al estudiante como protagonista, con la ayuda del docente. Por tanto, se concluye que la estrategia pedagógica basada en el AICLE mejora la habilidad comunicativa del idioma inglés en un contexto relevante para el estudiante y al mismo tiempo optimiza la práctica pedagógica del docente.

Con base en Laura (2022), el objetivo de su investigación estuvo centrado en determinar la eficacia de Quizizz en la evaluación del aprendizaje de la competencia “lee diversos tipos de textos escritos en inglés” en estudiantes de la Institución Educativa Prócer Calderón de la Barca de Tacna. La investigación fue de tipo aplicativo y de diseño pre experimental y estuvo conformada por una población de 98 estudiantes del nivel secundario y se seleccionó de manera intencional a 16 estudiantes como muestra. Para la recolección de datos, se utilizó la técnica de observación directa y prueba escrita. Después de la prueba, se registró un aumento del 68,75% en el número de estudiantes que alcanzaron el nivel sobresaliente, seguido por el 31,25% que alcanzó el nivel esperado, sin que ningún alumno se encontrara en los niveles de proceso o inicio. El análisis concluye que el uso de Quizizz mejoró significativamente el nivel de competencia en la lectura de diferentes tipos de textos en inglés de los estudiantes, ya que se observó que cada alumno mejoró al menos una categoría en comparación con su rendimiento anterior,

según los resultados del análisis estadístico no paramétrico t wilcoxon, $z=136,000$ y $P\text{-valor} = 0.000$.

La investigación científica de Vergara et, al. (2021) publicada en la Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación, cuyo propósito de investigación fue reconocer el efecto de incorporar un recurso didáctico gamificado para potenciar la destreza verbal en inglés en alumnos de temprana edad. La investigación se enfocó en una metodología cuantitativa, con evaluación previa y posterior, que posibilitó establecer el incremento de conocimiento en 50 escolares entre 4 y 6 años, vinculados a una escuela colombiana. Se evidenció un rango alto de aprendizaje de acuerdo al factor de Hake de 0,736, en ese sentido, los alumnos experimentaron una mejora en su desempeño académico en lo que respecta a su habilidad para expresarse verbalmente en inglés, en relación a los aspectos de gramática, pronunciación, fluidez y vocabulario. En consecuencia, los infantes, por medio del entretenimiento y la participación activa en el material didáctico, obtienen saberes, competencias y aptitudes que les posibilitan consolidar su proceso cognitivo.

En el estudio de Chura & Villacorta (2020) publicada en la revista Horizonte de la Ciencia plantean como principal problema las deficiencias de la producción de textos argumentativos en la formación básica. Los autores plantearon como objetivo determinar si la aplicabilidad del blog mejora el nivel de PTA en estudiantes de VII ciclo de educación básica de una institución educativa de Tacna. Por tanto, la metodología que se trabajó es de tipo aplicada y con diseño preexperimental aplicado a 32 alumnos de cuarto y quinto de nivel secundario. Cuyos resultados evidenciaron un aumento del 65,62% de alumnos en nivel satisfactorio y una reducción del 62,49% en el nivel principiante, en ese sentido, se verificó que la propuesta tiene un impacto positivo y relevante en el nivel de PTA.

Con respecto a la investigación científica de Thai et, al (2017) publicada en la revista Computers & Education los autores plantean como objetivo determinar el impacto diferencial de estudiar en un entorno de Flipped Classroom en comparación a otras herramientas en el rendimiento del aprendizaje, las creencias de autoeficacia,

la motivación intrínseca, y la flexibilidad percibida. La muestra estuvo conformada por universitarios (90) de segundo año del curso Invertebrados de la Universidad de Can Tho. Con respecto a la aplicación de los instrumentos los estudiantes fueron distribuidos al azar en una de las cuatro situaciones experimentales planteadas (Flipped Classroom, Blended Learning, Traditional Learning y E-Learning). Se ofrecieron dos recursos educativos (1) exposiciones teóricas y (2) interrogantes orientadoras mediante dos formas distintas (en línea y en persona). Por tanto, los resultados evidencian que el desempeño educativo fue superior en el proceso de Flipped Classroom en comparación con otras situaciones de aprendizaje, como Traditional Learning (de Cohens = 1,58), E-Learning (d de Cohens = 1,01) y Blended Learning (d de Cohens = 0,71). Estos resultados sugieren que el contexto de Flipped Classroom puede ser una forma prometedora de mejorar el desempeño académico de los estudiantes.

El estudio de Lee & Wallace (2018) publicada en la revista científica de TESOL quarterly trabajó bajo una metodología de investigación tipo aplicada de nivel preexperimental con el objetivo de demostrar el efecto de la clase invertida en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del curso de inglés en una Universidad Surcoreana. Por tanto, se aplicó la investigación en 4 secciones diferentes durante 2 semestres, donde participaron 79 estudiantes. Demostrándose que 39 estudiantes aprendieron el idioma utilizando un enfoque de enseñanza comunicativa de la lengua, a diferencia de los que estudiaron (40) inglés de forma invertida. Asimismo, los resultados evidenciaron que los alumnos que trabajaron con el aula invertida obtuvieron puntuaciones de moderadas a altas.

La investigación científica de Guamán et, al. (2020) publicada en la revista INTED2020 Proceedings plantea como objetivo principal analizar la efectividad del uso de la aplicación de aprendizaje online Quizizz en la mejora del rendimiento de los estudiantes comparándola con los ejercicios tradicionales de lápiz sobre papel en las clases de gramática y vocabulario. Por tanto, los autores aplicaron un diseño preexperimental en el que una clase participó como grupo control y la otra como grupo experimental, en ese sentido, seleccionaron dos grupos de estudiantes

ecuatorianos de la carrera de ingeniería de software del Programa de Inglés en una universidad ecuatoriana. Los resultados muestran diferencias de puntuación entre los alumnos que trabajaron con Quizizz en su proceso de aprendizaje. Se utilizó la prueba t independiente al nivel de significación 0,05 para determinar si las diferencias encontradas son estadísticamente significativas.

El estudio de Katemba y Sinuhaji (2021) publicado en la revista IJGBL cuyo propósito de la investigación era determinar la efectividad de la plataforma Quizizz como método eficaz en la enseñanza del vocabulario en el idioma inglés. En ese sentido, los autores trabajaron bajo un enfoque cuantitativo y de nivel preexperimental, con una muestra de 65 alumnos pertenecientes a un instituto público divididos en dos grupos: experimental y de control. Los resultados demostraron que ambos grupos mejoraron sus conocimientos de vocabulario. Además, existió una diferencia significativa entre el grupo experimental y el grupo de control. Concluyéndose que la plataforma Quizizz es un método eficaz para la enseñanza de vocabulario.

2.2 Bases Teóricas del Cambio Planeado

2.2.1 Conceptualización de la Plataforma Quizizz

González (2019) manifiesta que el Quizizz es una herramienta de gamificación con acceso libre para ser habilitada por los docentes de diversas materias para la creación de test en línea y la reciprocidad del mismo por parte de los estudiantes mediante un navegador web.

En ese sentido, se evidencia que la plataforma Quizizz es aplicada desde diversos lugares del mundo, en distintos escenarios, desde el ámbito de la educación hasta el laboral. La interfaz en conjunto a su diseño intuitivo permite que sea una herramienta fácil de trabajar tanto para el docente como para el estudiante, este último experimentando una situación lúdica en su evaluación.

Por su parte, Andrade et, al. (2020) considera a Quizizz como una plataforma digital muy significativa en el ámbito educativo, debido a su facilidad en la aplicación de la evaluación a los estudiantes. Además, no es necesario la descarga de la aplicación pues se puede trabajar desde cualquier dispositivo, tal como refiere el autor: “la aplicación está volviéndose mas popular en el ámbito educativo a nivel mundial y una herramienta favorita para su aplicación en sesiones de aprendizaje y enseñanza” (p.230).

Por lo tanto, se entiende de acuerdo a las conceptualizaciones de los autores que, Quizizz es una herramienta digital cuya interfaz interactiva permite específicamente a los docentes crear cuestionarios a través de preguntas acompañados con imágenes u otro material, cuyo principal propósito es generar la motivación de los estudiantes en la participación de las evaluaciones.

2.2.2 Características de la Plataforma Quizizz

Vega (2023) evidencia que Quizizz tiene como característica principal generar cuestionarios virtuales mediante una interfaz interactiva y de fácil accesibilidad a través de un correo electrónico. Asimismo, manifiesta que “no es necesario ser un experto en tecnología para poder utilizarlo y permite crear cuestionarios originales o utilizar los que están en la plataforma” (p. 12). Sin embargo, las funciones que ofrece de libre acceso son las básicas, existe una versión de pago que le permitirá tener acceso múltiples funciones avanzadas.

Entonces, al ser un creador de cuestionarios, los docentes deben contar con los conocimientos básicos de ofimática para poder manejar correctamente la interfaz. Tal como refiere, Balasubramanian (2017) a pesar de su facilidad para manejar la interfaz se debe considerar configurar de manera correcta el tiempo del cuestionario, la aplicación de imágenes o música, y estar habilitada solo para los estudiantes pertenecientes a su clase.

Por su parte, González, 2019 (citado en Vega,2022) considera que los docentes en el proceso de evaluación a través de la herramienta Quizizz deben considerar la aplicación metodológica de acuerdo al proceso de evaluación, es decir, de manera presencial o virtual. El autor plantea una serie de tipos de preguntas que debe considerar para la creación del cuestionario:

- Preguntas con alternativas de verdadero /falso
- Preguntas abiertas
- Preguntas con variedad de respuestas
- Preguntas que permiten insertar una palabra a una oración
- Preguntas cerradas

Desde otra perspectiva, Huamán (2021) manifiesta que la plataforma presenta características que deben ser manejadas correctamente por el docente, tales como:

- a) Interactividad: se incentiva la competencia entre estudiantes debido al ranking que ofrece la plataforma.
- b) Flexibilidad: permite el ingreso a la plataforma desde cualquier dispositivo.
- c) Escalabilidad: permite trabajar desde un pequeño grupo de estudiantes hasta un grupo amplio.
- d) Estandarización: en la plataforma se evidencian plantillas de cuestionarios que pueden ser utilizados por los docentes.

Por tanto, al ser una herramienta que puede utilizarse en diversos contextos del proceso de aprendizaje, ya sea a través de prácticas o exámenes de conocimientos, por sus modalidades de uso, entre ellos: el clásico, con un formato de trivia; en equipo, donde se clasifica a los

estudiantes en grupos para competir entre ellos y, finalmente, el formato individual.

2.2.3 Quizizz Como Herramienta de Gamificación

La aplicación de los cuestionarios puede realizarse de manera asincrónica como síncrona, esto permitiría una retroalimentación instantánea. Por tanto, los estudiantes pueden reforzar su aprendizaje a través de una actividad lúdica para responder un cuestionario que indirectamente mide el nivel de conocimientos adquiridos en su proceso de enseñanza aprendizaje, sin sentir la presión de un examen tradicional.

Conchillo (2017) resalta la practicidad de la herramienta para ser configurada y adaptarlo a las necesidades del docente y los estudiantes. En ese sentido, el docente debe desarrollar actividades gamificadas que motiven a los estudiantes el desarrollo de la evaluación de sus procesos de aprendizaje.

Quizizz es considerada por los autores expuestos en líneas anteriores como aquel instrumento de gamificación para el aprendizaje, de acuerdo a las particularidades que presente.

Asimismo, Ávila (2019) manifiesta que también es importante contar con una señal de internet estable para poder tener acceso a la plataforma y, posteriormente al desarrollo del cuestionario el docente puede visualizar en tiempo real las respuestas acertadas y errores de cada pregunta, además de descargar los resultados a través de una hoja de cálculos, de manera organizada.

2.2.4 Dimensión 1: Inmersión al Uso de la Plataforma

Suo et, al. (2018) señalan la importancia de introducir el uso de la plataforma Quizizz como una herramienta online de evaluación, cuya interfaz lúdica e intuitiva les permitirá a los estudiantes practicar a través de

sus dispositivos tecnológicos. Asimismo, la aplicación de esta herramienta permitirá mejorar el desempeño de los estudiantes y demostrará un antecedente trascendental e innovadora de la educación.

Del mismo modo, Ávila et, al. (2019) sostienen que el aprendizaje o su evaluación a través de este tipo de plataformas virtuales, donde los alumnos tienen la disposición de realizar actividades de forma lúdica, en ese sentido, Quizizz es una plataforma ideal para la motivación de los estudiantes en realizar actividades de forma entretenida.

La plataforma Quizizz al ser una herramienta que permite la creación de cuestionarios en línea, incorporando elementos intuitivos. A diferencia de otras plataformas, Quizizz permite la retroalimentación entre estudiante y docente.

Tal como concuerda, Trejo (2019) con respecto a las características de Quizizz y su importancia en el proceso de aprendizaje, permitirá a los estudiantes realizar actividades de concurso entre compañeros sin presión, de manera lúdica e innovadora; es evidente el desarrollo de las nuevas tendencias lúdicas globales de evaluación como Quizizz.

2.2.4.1 Quizizz como plataforma de aprendizaje

Esta es una aplicación en línea implementada con el objetivo de establecer una interacción directa con los estudiantes sobre temas establecidos, caracterizada por generar una serie de preguntas que son respondidas en línea de manera inmediata, se crean actividades lúdicas que permiten la comunicación directa con los estudiantes.

Vicente (2022) sostiene que las encuestas proporcionadas por los profesores se pueden crear de forma personalizada y se pueden configurar desde cero o utilizando las que se encuentran en la plataforma. Con respecto

a la aplicación es similar a otros aplicativos en línea utilizadas como métodos interactivos en los estudiantes.

En ese sentido, es necesario contar con un registro que le permita personalizar y utilizar una cuenta en Google. Después de eso, puede encontrar cinco tipos de cuestionarios que pertenecen a los usos disponibles: opción múltiple, casillas de verificación, completar los espacios en blanco, respuestas y cuestionarios abiertos. Estas encuestas admiten conceder procesos específicos y poder asignar valores determinados y asociados a las respuestas, permitiendo la posibilidad de retroalimentación en el proceso avanzado.

A su vez, Vicente (2022) plantea que esta plataforma cuenta con diversos modos principales de visualización a la hora de crear encuestas online, tales como:

- Instantáneo: Permite generar procesos interactivos en tiempo real que se puedan desarrollar al ritmo de los estudiantes, integrar actividades de gamificación que permitan a los alumnos competir de acuerdo al aprendizaje que han logrado, o incluso implementarlas al ritmo del docente. Oportunidad de proporcionar comentarios sobre el proceso en línea en función de las respuestas de los participantes.
- Como actividad: Actividades implementadas a los alumnos para su desarrollo en casa o en línea, mediante un tiempo estimado a través del profesor. Además, la plataforma Quizizz ofrece características, convirtiéndola en una sala de formativa con instrumentales que pueden llevar a cabo las actividades de aprendizaje.
- Encuentra plantillas de cuestionarios: En esta sección se encontrarán diversas pruebas desarrolladas por todos los profesores que han integrado cuestionarios utilizando esta plataforma. Estas pruebas se pueden editar para que coincidan con el contenido desarrollado en el aula.

- Almacenar: Todas las pruebas integradas se pueden organizar por tema en desarrollo, para que puedan encontrar todas las pruebas desarrolladas.
- Informes: Presenta información detallada sobre todos los resultados obtenidos por los estudiantes durante el uso de la prueba.
- Perfiles personalizados: Permite personalizar las formas y el texto para imitar los procesos establecidos que disfrutarán los alumnos.

Quizizz es una plataforma de aprendizaje fundamentalmente capaz de distribuir, utilizar sus herramientas, su entorno de presentación y desarrollo, es así que, cuando se integra adecuadamente puede tener suficiente éxito.

2.2.5 Dimensión 2: Planificación

Huamán (2021) sostiene que los docentes antes de aplicar la plataforma Quizizz deben realizar una previa planificación, para ello deben conocer completamente el desarrollo correcto de la plataforma. En ese sentido, es importante personalizar los cuestionarios creados, características que incluyen:

- Encender o apagar la música de fondo
- Categorización basada solo en la tasa de corrección y el tiempo dedicado a completar el cuestionario
- Lista de clasificación que muestra a todos los estudiantes o solo a los 5 mejores estudiantes. Aparte de utilizarse con fines pedagógicos en el aula, los docentes también pueden asignar cuestionarios como deberes donde los alumnos logren responder las preguntas desde sus dispositivos portátiles a posteriori de la clase.

- Respuesta al cuestionario, a medida que responda cada pregunta obtendrá comentarios instantáneos en forma de memes en su pantalla. Si la respuesta es correcta, se muestra una imagen divertida con una frase como "Bien hecho" y si la respuesta es incorrecta, "Vuelve a intentarlo". Los memes entretienen, relajan y motivan a los estudiantes a responder las siguientes preguntas.

Asimismo, el autor manifiesta que el docente debe considerar otras características para su aplicación:

- Quizizz exhibe una tabla de posiciones, que muestra en tiempo real la ubicación de los estudiantes según su desempeño. Los alumnos visualizan su lugar actual en la tabla mientras realizan el cuestionario.
- Al cierre del cuestionario: al finalizar el cuestionario para todos los estudiantes, el profesor puede culminar el juego. Los estudiantes tienen la capacidad de repasar todas las interrogantes (abarcando sus propias respuestas y soluciones) y crear preguntas suplementarias.
- Los profesores tienen la posibilidad de destacar las preguntas claves según las tasas de revisión, lo que ayuda a los estudiantes a identificar áreas de mejora.
- El cuestionario y los reportes están disponibles en el sitio web y son descargables en formato Excel con facilidad.

En el mismo modo, Medvedovska et, al. (2016) manifiesta como otra característica:

- Google Classroom: Quizizz posibilita la conexión con Google Classroom. Esta fusión simplifica la supervisión de las labores y optimiza la protección de los alumnos al validarse con la cuenta de Google de su centro educativo.

En otro sentido, una tercera hipótesis es que los estudiantes precisan involucrarse de manera activa con el material de enseñanza para comprender la información nueva. Esto se consigue a través de la utilización de entornos de aprendizaje participativos. en los que los alumnos pueden influir de forma dinámica y directa en su proceso de aprendizaje.

Hillmayra et, al. (2020) consideran que el aprendizaje con herramientas digitales interactivas puede ser favorable, no obstante, el atributo principal de la interactividad es la importancia de reaccionar ante el comportamiento de los estudiantes durante el aprendizaje.

De acuerdo con la teoría del aprendizaje cognitivo, se describen tres supuestos según Mayer (2014):

- La doble interfaz del canal permite a los estudiantes estructurar la información desde el sentido visual y auditivo.
- El ambiente de aprendizaje debe estimular la activación de ambos canales, esto es posible mediante la presentación de imágenes de audio o texto de audio combinados con texto escrito o imágenes.
- Los estudiantes se involucran en el aprendizaje del contenido con la finalidad de entender la nueva información.

2.2.6 Dimensión 3: Ejecución

Para iniciar una aplicación de evaluación virtual en la plataforma de Quizizz para unidades educativas, el proceso a seguir se detalla en un mapa de procesos creado por Auroportal (citado en Vega, 2022), un software diseñado para diseñar procesos dentro de las instituciones, como sustenta Vega (2022) en las siguientes líneas:

- El primer paso, las autoridades escolares deben obtener una notificación que la competencia cumple con los criterios de rendimiento de nivel, subnivel y nivel de licenciatura.
- Posteriormente, es necesario crear un dispositivo de valoración con el fin de cuantificar los saberes obtenidos en la clase. Este se ofrecerá como soporte al procedimiento de reajuste que los profesores poseen en la actualidad, cada utensilio debe incluir directrices elaboradas por el Ministerio de Educación. Necesitan resolver preguntas abiertas, cerradas y, sobre todo, de opción múltiple.
- Para ingresar a la plataforma Quizizz, existen 2 formas, a través del navegador y por entorno de Google Classroom, una vez en la aplicación se acepta que método trabajar (plan básico o de pago), luego se crea el examen, se personaliza la nota y se realiza las preguntas y el tiempo de duración.
- Para hacer uso del cuestionario creado, el estudiante debe acceder mediante un link o un código de acceso que genera de manera inmediata la plataforma, posterior a ello el estudiante debe colocar sus datos completos antes de iniciar la evaluación.

El profesor observa la lista de estudiantes y, con base a esto, comienza la prueba. Una vez transcurrido el tiempo asignado, la pantalla de evaluación está lista para recuperar los resultados. Finalmente, se puede acceder al informe para descargar el archivo final de su evaluación. Desde el informe que remite a la plataforma, se puede ver una descripción general completa y obtener asistencia de calificación para asignar una calificación basada en el porcentaje de respuestas.

Asimismo, Vega (2022) sostiene que esta herramienta se aplica básicamente a la evaluación de alumnos a nivel global, además cuenta con el apoyo de un gran porcentaje de docentes que la han implementado y

potenciado a través de la gamificación y el trabajo en tiempo real. Otras funciones o características que debe tener en cuenta el docente son:

- Realizar algunas pruebas para probar la funcionalidad de la plataforma en línea y reforzar sus conocimientos. Con el fin de lograrlo, la misma plataforma proporciona la alternativa de reconocer todas las herramientas que se pueden aplicar en la apertura de una cuenta de profesor.
- La cuenta generada es sin costo, sumamente sencilla de utilizar y se pueden emplear numerosas de las herramientas exhibidas en el portal. Hay una opción de pago, pero no es necesario para llevar a cabo la evaluación. Al momento de crear cuestionarios, hay diversos ejemplos de educadores que ya elaboran contenido para sus estudiantes, lo cual funcionará como punto de partida para su evaluación.
- Existen diversas maneras de organizar contenido para su portal. En la sección Mi colección, es posible visualizar todas las actividades sugeridas por curso o alumno y validar su contenido.
- Se puede visualizar del informe detallado de cada actividad que se ha realizado. Como las calificaciones de cada estudiante, simplemente navegando a esta sección, puedes descargar el contenido, guardarlo en el ordenarlo y abrirlo en cualquier momento.

Los estudiantes y profesores bajo la perspectiva de la plataforma Quizizz pueden trabajar con cuentas que ya han sido creadas. Aunque es factible laborar sin una cuenta, es viable generar grupos y lograr que los educandos se concentren en las labores. Al avanzar en la lección, se pueden obtener informes y evaluaciones de cada quehacer, e inclusive los progenitores pueden hacer seguimiento de sus hijos mediante las actualizaciones de la plataforma.

2.2.7 Gamificación

Según Contreras & Eguía (2017) definen a la gamificación como la representación del proceso de mejora que puede proporcionar una experiencia de juego y apoyar la actividad del usuario.

Entonces, se entiende como el proceso de aplicar diferentes elementos que hacen que los juegos sean atractivos en situaciones que no son lúdicas para crear una experiencia gratificante y experimentar emociones que impulsan la motivación y el compromiso.

Es importante resaltar que la gamificación no es sinónimo de 'jugar en el aula' y no es sinónimo de videojuegos, aplicaciones móviles (apps) u otras tecnologías de la información y la comunicación (TIC) o similares (García et, al. 2018).

Por su parte, Perdomo et, al. (2018) manifiestan que la gamificación hace referencia a la implementación de aquellos elementos relacionados a actividades lúdicas. La gamificación es utilizada en diversos ámbitos, desde el educativo hasta un ámbito cultural o personal.

No obstante, se ha generado concientización sobre la importancia de la aplicación de modalidades lúdicas que permiten facilitar las actividades o motivan a los participantes, pues de algún modo actualmente gran parte de la población hace uso de los medios digitales y/o tecnológicos.

2.2.8 Gamificación en la Educación

La aplicación de la gamificación en el ámbito educativo es un elemento que está trascendiendo vertiginosamente debido a sus importantes resultados que se evidenciaron con relación a la motivación de los estudiantes. Alcanzando cambios en la actitud y compromiso al momento de efectuar las actividades que anteriormente eran tediosas o generaban desmotivación al no ser entretenidos.

Por su parte, Andrade (2020) considera a la gamificación en la educación como la metodología que permite utilizar elementos lúdicos con “el propósito de mantener la atención de los estudiantes durante las sesiones de clase y tener una participación activa en su aprendizaje” (p.30)

Asimismo, la aplicación de esta metodología en un ambiente educativo se necesita compromiso por parte del docente, quien planificará y efectuará las sesiones de aprendizaje adecuando las herramientas lúdicas de acuerdo a las temáticas académicas. Debe mantener constante supervisión sobre el cumplimiento de las reglas y estar pendiente de las dificultades que puedan presentar los estudiantes.

De acuerdo a Conchillo (2017), la gamificación educativa plantea el inicio de nuevos paradigmas con respecto a las clases tradicionales, que resultan ser extensas y lineales para los estudiantes, logrando que estos mantengan un proceso de aprendizaje con un enfoque más lúdico (p.16).

En ese sentido, los docentes deben mantener conocimiento básico al respecto de la gamificación educativa para utilizarlo de manera correcta y creativa en el proceso de aprendizaje, con la inclusión de elementos lúdicos que generan competencia y recompensas.

Según Zavala (2021), es importante que los estudiantes demuestren conocimiento de las reglas, por tanto, el proceso de gamificación permite la influencia en el comportamiento de los estudiantes para realizar las actividades planteadas a través de características lúdicas.

Entonces, de acuerdo a las teorías expuestas la gamificación permite en el ámbito educativo transformar los elementos tradicionales, con la finalidad de generar en los estudiantes motivación, compromiso e interactividad para realizar las actividades propuestas. Demostrando su ventaja y aplicabilidad en el aula y fuera de ella, al ser aplicada como recurso didáctico.

2.2.8.1 Ventajas de la gamificación

Según Moreno (2019), considera a la gamificación como una herramienta importante para realizar actividades de práctica o evaluación de manera lúdica, por tanto, considera las siguientes ventajas (p.2):

- Motivación por parte del estudiante
- Permite el desarrollo de habilidades y capacidades relacionadas a la participación e interactividad
- Motiva la implementación de la competencia digital
- Incentiva el trabajo en equipo
- Permite la retroalimentación entre docente y estudiante.

No obstante, la característica o ventaja más resaltante del uso de la gamificación en el ámbito educativo es la motivación de trabajar en equipo, con el compromiso que los estudiantes puedan alcanzar los objetivos esperados. Esta motivación permite que los estudiantes sientan la responsabilidad de completar sus actividades de aprendizaje que se les proporciona y no sientan que es una obligación, desde un enfoque lúdico aprenderán de una manera creativa sin presiones.

Por su parte, Ortiz et. al. (2018) consideran desde su perspectiva, otros beneficios y también coinciden en algunas ventajas con el anterior autor expuesto, entre ellos son:

- Libertad para equivocarse
- Permite el feedback entre los participantes y docente
- Un avance progresivo

Una de las ventajas más destacadas de la gamificación en la educación es su capacidad para motivar a los estudiantes y evitar la frustración durante el aprendizaje tradicional y reemplazarlo con diversión e interactividad. Al ser una actividad lúdica no sienten la obligación por realizarlo, les permite fallar sin miedo y aprender a base de prueba y error. Mientras juega, uno puede obtener retroalimentación observando su propio desempeño.

Del mismo modo, Oriol (2015) certifica que, las actividades lúdicas le permiten la libertad de divertirse y disfrutar de la acción en sí. Por tanto, los instrumentos lúdicos son sinónimos de entretenimiento y también mantienen una característica implícita de organización y ejecución de las reglas y objetivos a alcanzar, con el propósito de competir y obtener un puntaje alto en el ranking.

En este caso, se propone al Quizizz como una herramienta de aprendizaje basado en las competencias, desarrollado de acuerdo al plan de estudios del estudiante. Al respecto, los cursos teóricos y las competencias conceptuales que debe alcanzar el estudiante son donde se ubican las competencias fundamentales.

2.2.8.2 Desventajas de la gamificación

La gamificación educativa tiene diversas ventajas, pero también inconvenientes, de acuerdo a Blas (2019) destaca los siguientes:

- Se requiere una inversión de tiempo extra por parte del docente.
- Los estudiantes solo pueden trabajar por las recompensas.
- Algunos estudiantes pueden querer abandonar la actividad debido a las reglas no especificadas.

- Puede crear en los estudiantes agresividad por el deseo de ganar más que perder.
- Además, el docente debe vigilar su cumplimiento y prepararse adecuadamente para el manejo de las TIC.

Asimismo, el vínculo de actividades lúdicas con respecto al proceso de aprendizaje revela nuevas desventajas y refuerza las planteadas anteriormente:

- Puede ser costoso porque hay que conseguir mucho material que lleva tiempo preparar.
- Dichos sistemas de recompensas a corto plazo pueden acostumbrar a los estudiantes a trabajar solo para alcanzar metas y recompensas pequeñas o a desempeñarse bien solo por las recompensas.
- En un juego normal cualquier jugador puede dejarlo cuando quiera, pero no en el contexto educativo ya que no es voluntario.
- Las reglas deben ser claras desde el primer día, ya que puede hacer que algunos estudiantes se impacienten y quieran dejar de participar. El desconocimiento de los docentes sobre la nueva tendencia puede ocasionar resultados negativos.
- La elaboración de materiales sobre todo si son propios y originales es un reto y mucho trabajo para el docente.
- Competir por ganar puede provocar reacciones negativas entre los alumnos si no se controla y se enseña a canalizar.

2.2.9 Habilidades Receptivas del Aprendizaje del Idioma Inglés

Las habilidades receptivas son aquellas formas que permite a los individuos generar un significado del material o contenido que leen o

escuchan. Al respecto existe diversas maneras de reconocer este proceso, ya sea a través de la lectura y comprensión oral.

Por su parte, Blas (2019) Indica que es una herramienta de comunicación mundial, además de un medio para obtener un mayor entendimiento, una extensa variedad de datos y, en última instancia, las tácticas tecnológicas actuales pueden reconocer la relevancia de adquirir conocimientos en inglés, por lo tanto, se pueden perfeccionar las capacidades cognitivas y de comprensión en dicha lengua.

En ese sentido, la habilidad receptiva es la capacidad de aceptar nuevas ideas y escucharlas durante el crecimiento de la vida del individuo. En cada una se pueden diferenciar diversas formas de gestionar sus habilidades, donde los estudiantes que dominan el inglés se integran al programa.

Del mismo modo que, la misma habilidad puede ser realizada por diferentes acciones, la misma acción también puede ser parte de diferentes habilidades. Estas operaciones corresponden a las condiciones, mientras que las acciones corresponden a los objetivos (Bueno,2018).

No obstante, Alonso (2017) destacó la importancia de las habilidades receptivas para adquirir conocimientos previos al dominio de una lengua determinada, para fomentar costumbres y destrezas; asimismo, brinda a los estudiantes recientes saberes acerca de un idioma y, contribuye al entendimiento científico del mundo contemporáneo a partir de la propiedad del lenguaje como suceso social. Por tanto, según los autores anteriormente expuestos, cada ejercicio puesto en práctica aumenta el nivel de participación y conocimiento de cada persona que considera fundamental adquirir un nuevo idioma.

Según British Council (2015) considera que las habilidades receptivas deben presentar 4 habilidades para la comprensión del idioma inglés, tales como:

- Expresión oral y escrita
- Comprensión de lectura y auditiva.

En el aprendizaje del inglés, las cuatro habilidades descritas son un aspecto importante en la actualidad. El aprendizaje del inglés fomenta la relación entre habilidades permitiendo comunicarse mediante el uso de mensajes.

Asimismo, Cejas (2023) determina que, para el enfoque comunicativo en la enseñanza de una lengua extranjera, las habilidades receptivas son importantes ya que la parte fundamental de este enfoque es que el idioma mantenga comunicación y, por lo tanto, aprender un idioma es comunicación. Por ello, se promueven las cuatro habilidades lingüísticas.

2.2.10 Aprendizaje del Idioma Inglés

En el mundo actual, el inglés ocupa un lugar importante a pesar de la gran cantidad de idiomas que se hablan. Hay miles de idiomas hablados por las personas en el mundo, debido al ritmo acelerado del mundo globalizado. Hay trescientos sesenta millones de hablantes nativos de inglés, español y mandarín.

Al día de hoy más del 80% de las convocatorias para puestos medios y gerenciales tienen como requisito fundamental que el candidato hable un segundo idioma y en la mayoría de los casos el inglés. Una persona que habla inglés tiene más posibilidades de conseguir un mejor trabajo que alguien que no habla inglés. Al dominar un segundo idioma, uno puede obtener una ventaja competitiva sobre los demás. Las personas que quieran

mejorar sus oportunidades laborales deberían estudiar inglés (Durkin, 2015).

En este sentido, el inglés es considerado el idioma mundial de las telecomunicaciones con 80% de internautas. La mayoría de los sitios web ofrecen información en inglés o se pueden traducir. Idealmente, es necesario conocer al menos los términos básicos del idioma que permite la navegación en el sitio porque las páginas web suelen estar diseñadas en inglés.

Para llevar a cabo una buena investigación, un estudiante que necesita acceder a información actual debe dominar el idioma más hablado a nivel mundial, es el caso de inglés, siendo una herramienta necesaria en la actualidad, debido a su amplio uso y es uno de los idiomas con mayor presencia en el mundo.

El inglés se enseña en las escuelas primarias y secundarias de América Latina y en las universidades de allí. En los próximos diez años se espera que más de dos mil millones de personas aprendan inglés. Más que un medio de comunicación en la vida cotidiana, el idioma inglés también forma parte de campos científicos y tecnológicos.

Además de los factores anteriores, el inglés es un idioma esencial. El aprendizaje se convierte en una necesidad para cualquier persona, es decir, una persona con conocimientos de este idioma puede ser competitiva, estar actualizada con respecto a los avances de nivel científico y tecnológico. Por tal motivo en varios países se enseña inglés como lengua extranjera. La educación formal está disponible en las escuelas.

El inglés ha sido un requisito en muchas universidades, los estudiantes deben aprender este idioma y desarrollar sus habilidades lingüísticas para tener éxito en la escuela. Para lograr esto, el idioma debe ser incluido en el currículo de la escuela primaria y los gobiernos del mundo

lo adoptan como parte de sus políticas para que esta necesidad individual se convierta en un objetivo común (Peña,2019).

2.2.11 Aprendizaje del Idioma Inglés en el Perú

Una de las metas del Ministerio de Educación en Perú es mejorar el acceso a la educación y una de calidad. Para lograr la educación bilingüe el ex presidente Ollanta Humala propuso el idioma inglés sobre las lenguas indígenas, debió a la globalización.

Es recomendable que exista una cantidad considerable de recursos didácticos que brinden facilidad en el aprendizaje del idioma inglés, así como más tiempo o lecciones y capacitación para docentes en línea y presencial en Perú. Asimismo, el Programa Nacional de Becas y Crédito Educativo (PRONABEC) concede diferentes tipos de apoyo, específicamente becas a jóvenes con deseos de estudiar en el exterior y para poder postular a una beca, uno de los requisitos indispensables es demostrar el nivel intermedio o avanzado de inglés, priorizando la naturalidad y el desarrollo.

En informes anteriores se evidencia que, en el año 2009, el 60% de las becas internacionales que ofrece la oficina de becas se habían perdido por la falta de postulantes aptos o que cumplan los requisitos mínimos, entre ellos, el conocimiento avanzado del idioma inglés para obtener una beca. La certificación TOEFL se requiere en algunos casos, pero los solicitantes solo tienen un nivel básico o intermedio.

En ese sentido, el inglés es fundamental para el crecimiento y desarrollo del país, dependerá tanto para los individuos que estudian o no inglés, debido a que, no tienen las mismas perspectivas laborales ni las mismas metas, no todos tienen la misma motivación.

Por su vinculación con la competencia y la comunicación internacional, el lenguaje inglés es conocido como un lenguaje global para los negocios y como un medio para la rentabilidad de las compañías y el progreso de una nación. El sistema educativo no compensa las deficiencias en los exámenes de inglés por lo que el nivel es muy bajo (Cronquist, 2017).

La falta de uso de recursos, estrategias de aprendizaje y técnicas adecuadas son algunas de las razones por las cuales existe una deficiencia del aprendizaje de idiomas en el ámbito nacional.

Gran parte de la plana docente no enseñan a los estudiantes a aplicar y conocer estrategias relevantes para maximizar su enseñanza debido a que las clases se desarrollan utilizando métodos de aprendizaje convencionales. No se utilizan estrategias motivacionales que permitan la participación activa en clase.

Bejar et, al. (2015) sostienen que actualmente el idioma inglés se enseña en la educación peruana como hace 10 años. Todavía hay problemas con la enseñanza del inglés a pesar de los cambios en el paradigma y los enfoques educativos. El escaso tiempo brindado para el aprendizaje del inglés, el abandono del control de los contenidos proyectados y la carencia de respaldo por parte de los progenitores son signos específicos de una enseñanza condicionada para poder desarrollar las habilidades de expresión y comprensión oral.

2.2.12 Currículo Nacional de Inglés en Perú

Según el Plan de Estudios Nacional (2016), el idioma inglés es hablado a nivel mundial, por lo tanto, es una herramienta valiosa con respecto a la formación general de los estudiantes para acceder a información y poder satisfacer las demandas de índole académico en la actualidad.

Conectar con individuos que se comuniquen en inglés provenientes de distintos ámbitos sociales y culturales, además de adaptarse a diversas situaciones laborales para desempeñarse de manera efectiva en diversos escenarios de la existencia, sino también porque muchas empresas exigen un nivel avanzado de inglés en sus procesos de selección. Por lo tanto, es recomendable que desde la educación básica se fomente el aprendizaje del idioma y se brinden oportunidades para practicarlo y perfeccionarlo a lo largo de la carrera universitaria, además de alcanzar sus metas para crecer eficientemente en su carrera.

El objetivo del departamento de inglés es fomentar la habilidad comunicativa en relación a un idioma foráneo, por tanto, permite la adquisición de información sobre los avances científicos y tecnológicos tanto de índole digital o impreso en inglés. Es posible que utilicen metodologías innovadoras que mejoren su capacidad para aprender otros idiomas (Carrillo et, al. 2020).

Con la implementación de un Currículo Nacional para la Educación Básica los cambios propuestos por el Ministerio de Educación se han ido incorporando paulatinamente en diversas Instituciones Educativas. Una vez finalizada la Educación Básica, el nuevo plan de estudios ofrece un perfil ambicioso que debe ser alcanzado por nuestros alumnos. Las mismas competencias, pero gracias al trabajo en espiral el alumno mejorará el alcance de competencias que le ayudarán a trabajar en el ámbito laboral.

Sin embargo, López (2019) sostiene que en los docentes surgen algunas necesidades propias de todo cambio pedagógico entre estas nuevas formas de planificar su quehacer educativo y de plasmar en documentos de mediano y largo plazo las competencias capacidades y desempeños que los estudiantes deben desarrollar en sus estudios.

De acuerdo a lo descrito se genera la necesidad de actualizar a los docentes, al no existir un correcto planteamiento de las estrategias didácticas

para el logro de competencias, los obstáculos en la planificación y ejecución de clases son una preocupación inapropiada. En el área de inglés se sigue planteando la evaluación de forma tradicional enfocada únicamente en el contenido y no se puede demostrar que el proceso de los estudiantes retroalimente el logro de los objetivos.

Es necesario abordar un sistema de planificación adecuado junto con el proceso de reflexión. Ya que es conveniente que las competencias, capacidades y desempeños de esta área se logren y fortalezcan en los estudiantes de educación primaria, tarea que no es tan fácil pues se sabe que con este nuevo currículo se considera la enseñanza de una segunda lengua, esta es urgente.

Con respecto a la dimensión curricular, en ese sentido, es necesario plantear una estrategia apropiada para aumentar la comprensión de los alumnos en relación a los textos escritos en inglés que serán incorporados en el plan de estudios y la ejecución de talleres de capacitación.

De igual forma es importante capacitar a través de talleres para el desarrollo de un enfoque por competencias que asegure una educación moderna y de calidad para nuestros estudiantes. El conocimiento del plan de estudios debe ir acompañado de esta actividad, dado que, puede ser utilizado en cualquier dominio que busque específicamente enfoques relacionados con tácticas para la asimilación de escritos en inglés.

El inglés no se utiliza como medio de comunicación en el país, por lo que el Currículo Nacional de Educación Básica recomienda su aprendizaje como lengua extranjera. En consecuencia, se propone la utilización del idioma inglés en un ambiente comunicativo y participativo en el salón de clases alineado no solo con el renovado enfoque centrado en habilidades, sino también con normas globales como el Marco Europeo Común de Referencia para los Idiomas (López, 2019).

2.2.13 Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER)

La institución del MCER para las lenguas (s.f.) refleja como resultado, de una profunda investigación sobre los procesos que ocurren cuando se enseñan y aprenden diferentes idiomas. Con el objetivo de ofrecer un conjunto de directrices uniformes para la creación y organización de programas de lenguaje. Este escrito también sugiere los niveles de competencia que los alumnos deben lograr durante su proceso de formación, lo que ayuda a la estandarización de las credenciales otorgadas por las distintas entidades que imparten el idioma en varias partes.

La estrategia metodológica se enfoca en la actividad, ya que ve a los usuarios y estudiantes que adquieren un idioma como integrantes de una comunidad lingüística con tareas que ejecutan para conseguir un propósito. Existe un ámbito de actividad en los ciclos iniciales, se procura establecer los fundamentos de la destreza lingüística, a fin de que los estudiantes logren los niveles adecuados de manejo del lenguaje conforme avancen en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Según lo mencionado por Méndez (2015), se ha incluido en textos importantes del Consejo de Europa, como el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, para su utilización en el aprendizaje, la enseñanza y la evaluación de lenguas, a pesar de las restricciones que se han descrito.

Las habilidades generales y las habilidades comunicativas del idioma son dos subcategorías de las habilidades del usuario o de las habilidades del estudiante:

- El conocimiento declarativo está conectado con el conocimiento sociocultural.

- Las habilidades se pueden utilizar para superar las relaciones estereotipadas.
- La competencia existencial está relacionada con la imagen que uno tiene de sí mismo.

La capacidad de aprender está ligada a tres competencias previas y consiste en el desarrollo de un lenguaje cultural de otras personas o nuevos conocimientos.

En ese sentido, la propuesta metodológica del MCER es inclusiva y equilibrada para la enseñanza del inglés y que replantea la competencia comunicativa como una macro competencia muy compleja que tiene en cuenta otras cosas.

Si este aprendizaje está respaldado por el apoyo constante de comprender textos existentes en materiales informativos, entonces se convierte en una buena opción para que los estudiantes de traducción aprendan idiomas extranjeros.

2.2.14 Exámenes Internacionales YLE

El examen denominado Young Learners of English, por sus siglas en inglés como YLE está dirigido a niños de entre 7 y 12 años. Con respecto a la elaboración del examen, se adapta a las necesidades de los niños al demostrar contenidos con un impacto visual atractivo. El examen se divide en tres partes que miden el nivel de comprensión lectora y expresión escrita, así como la comprensión auditiva y la expresión oral.

Según las edades de los niños, YLE tiene tres exámenes, tales como (Cambridge,2023):

a) Starters

Starters es el primero de tres exámenes diseñados para niños pequeños. La variedad de estas evaluaciones son un recurso valioso para que los niños inicien su proceso de aprendizaje del inglés de forma entretenida, además de ser una herramienta efectiva para perfeccionar sus destrezas en el idioma. El enfoque de las pruebas está en las habilidades requeridas para comunicarse efectivamente en inglés, tales como: listening, Speaking, Reading y Writing.

El estándar internacional de competencia lingüística de nivel A1 está definido por el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas. Este se emplea a nivel mundial para caracterizar la destreza lingüística de los alumnos se evalúa en una jerarquía de grados de inglés, que incluye desde un nivel básico hasta un c2 para aquellos que tienen un conocimiento sobresaliente del idioma inglés. Consta de 3 pruebas y tiene una duración de aproximadamente 45 minutos.

b) Movers

Movers es el segundo de tres exámenes, toda la gama de pruebas cuenta con sus tres versiones con una excelente adaptación para que los niños mantengan confianza y mejoren sus habilidades en el idioma inglés. El enfoque de las pruebas está en las habilidades requeridas para comunicarse efectivamente en inglés, es decir, listening, Speaking, Reading y Writing. De acuerdo al Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas mantiene el mismo nivel del examen Starters de nivel A1, consta de 3 pruebas y tiene una duración de aproximadamente 60 minutos.

c) Flyers

Los exámenes Flyers son el tercero de los tres exámenes para niños, toda la gama de pruebas con sus tres versiones es una excelente manera para que los niños generen confianza y mejoren sus habilidades en el idioma inglés. El enfoque de las pruebas está en las habilidades requeridas para

comunicarse efectivamente en inglés, como: la comprensión auditiva, la expresión oral, la comprensión de lectura y la expresión escrita. Está definido por el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas como un estándar internacional de competencia lingüística de nivel A2, consta de 3 exámenes y el examen dura alrededor de 1 hora y 15 minutos.

Los exámenes YLE no tienen puntajes de aprobado o reprobado. A través de una escala representada por hasta 5 escudos Cambridge, los resultados miden el nivel de progreso de un niño a mayor número de escudos mayor logro. Los exámenes mencionados anteriormente son iguales en formato, pero no en el idioma en el que se preparan en base a un programa de estudios internacional. Los exámenes tienen diferentes partes, con las siguientes características, según Cambridge (2023):

- Comprensión auditiva, desde 20 a 25 minutos.
- Comprensión de lectura y escritura, desde 20 a 40 minutos.
- Expresión oral-entrevista, desde 3 a 9 min.

2.2.14 Dimensiones de la variable dependiente

2.2.14.1 Dimensión 1: Habilidad de lectura (según YLE STARTERS)

La presente habilidad permite encontrar una nueva palabra entre los estudiantes, generando preguntas para mejorar las habilidades de escritura y pronunciación. Según Moreno (2020), mediante esta capacidad, es viable obtener la información necesaria a través de la lectura. Las características esenciales de esta habilidad son similares a las de la escucha, es relevante señalar que quien lee permanece en silencio para discernir y seleccionar la información que se ajuste a sus necesidades.

De acuerdo con Guamán et, al. (2020) indican que la destreza de leer mediante la comprensión es una tarea compleja que posibilita crear una

representación planificada que influye en la interacción, dentro de un entorno concreto, se establece una relación entre las singularidades del lector y el contenido del escrito.

Esta práctica es una iniciativa constructiva que busca reconstruir la interpretación a partir de los sentidos insinuados por el escrito. La reconstrucción se nutre de las apreciaciones que el lector agrega con el propósito de alcanzar una representación fiel de lo que el autor pretendió comunicar.

Al respecto, Bueno (2018) sostiene que, cuando una lectura resulta atractiva para un estudiante, se convierte en una forma excepcional de introducirles en el idioma inglés. La exposición al inglés es una buena manera de aprender un idioma extranjero como parte del proceso de adquisición del idioma, al menos una fracción del lenguaje se retiene en la memoria y si la lectura del texto es especialmente cautivadora y atrayente, es factible que se logre un mayor triunfo. Además, de la lectura se puede aprender más vocabulario y decodificar el mensaje.

Para obtener datos o fomentar el razonamiento se establece la lectura, puesto que, demanda que el lector se confronte con un escrito para entenderlo completamente y responder a él. Los textos también se constituyen como un modelo de trabajo escrito para que los estudiantes se interesen por el inglés a través de la contextualización de la lectura y la ampliación del vocabulario.

La comprensión de textos como un conjunto de destrezas o elementos se puede fragmentar en subprocesos, los cuales son esenciales para ejecutar una lectura madura. Si un alumno no posee estas destrezas, un respaldo educativo concreto puede enmendar las dificultades. Las consecuencias de este problema son más importantes que el problema del proceso/resultado (Palate, 2018).

La habilidad de comprender lo que se lee es un procedimiento complejo que involucra el uso intencional e involuntario de diversas tácticas, tales como las tácticas para superar obstáculos, con el fin de recrear la intención que el escritor desea transmitir. Hay una solución al problema de considerar la lectura como un razonamiento, por tanto, las dos posiciones ya no son incompatibles por que la razón requiere habilidades inferiores y se requieren habilidades básicas, al mismo tiempo que la lectura puede ser razonamiento. Del mismo modo, con el fin de fomentar la habilidad de lectura, el profesor debe llevar a cabo diversas actividades dirigidas a perfeccionar dicha habilidad en los alumnos, es decir, los estudiantes tienen que hacer una selección de la información.

De acuerdo al idioma inglés, la acción de leer se define como un procedimiento sin interrupciones donde la información del escrito se une con el entendimiento previo del lector para posibilitar la elaboración de una construcción. Las definiciones que se presentan a continuación, según Harmer (2011) se deben a que la lectura involucra más que solo un lector:

- **Lectura estratégica:** La capacidad de los lectores para usar una amplia variedad de estrategias de lectura y lograr el propósito final de la lectura.
- **Lectura fluida:** La capacidad de leer a una velocidad adecuada es lo que se define como un nivel ideal de comprensión.
- **El contexto de la instrucción de la lectura:** La capacidad de leer es crucial para aquellas personas que están adquiriendo el inglés como idioma secundario.
- **Lectura silenciosa:** Es una buena idea practicar la lectura en silencio. Los docentes en las clases deben resaltar la serenidad inherente a esta destreza.

- **El proceso de la lectura:** Podemos dividir el proceso de lectura en tres etapas entendiendo cómo funciona, de la siguiente manera:
 - a) **El Modelo Bottom-up:** El modelo se compone de un proceso que va de abajo hacia arriba, es decir, los estudiantes comienzan reconociendo las partes de la lectura que han entendido.
 - b) **El Modelo Top-down:** El modelo menciona que la comprensión parte del lector, usa su conocimiento para hacer predicciones y luego mira el texto para confirmarlas o rechazarlas.
 - c) **El Modelo Interactivo:** Este modelo defiende la noción de que un modelo eficiente de comprensión de lectura es aquel que combina los dos modelos de procesamiento de lectura.

Asimismo, la sección "Reading and Writing" del examen Cambridge Pre-A1 Starters se divide en 5 partes donde las ilustraciones y oraciones breves se utilizan para evaluar la capacidad del estudiante para leer y comprender el inglés, al responder a frases que describen lo que sucede en una imagen.

La interpretación de un texto se basa en la conexión entre el lector y el contenido dentro de un entorno particular y es un proceso sistemático y progresivo. La lectura implica un propósito, una expectativa y un conocimiento previo. Tal como lo refieren diversos autores, la interrelación lleva al lector a realizar una serie de procesos inferenciales que son esenciales para poder construir, al mismo tiempo que lee.

2.2.14.2 Dimensión 2: Habilidad de escucha (según YLE STARTERS)

Uno de los motivos primordiales por los que los alumnos deben prestar atención en inglés es para poder escuchar diversos tipos de pronunciación de distintos individuos como, por ejemplo, la de un residente

nativo o la presencia de docentes locales que dominen el inglés. Por tanto, si los estudiantes son capaces de comprender en inglés, ampliarán su vocabulario y también mejorarán su pronunciación.

Por su parte, Pourhosein et, al. (2016) manifiestan que la competencia lingüística en el idioma inglés está relacionada con el proceso del sonido y la forma del significado. La evolución del aparato auditivo para la distinción de los sonidos en el idioma inglés se optimizará en la etapa escolar de un estudiante para el aprendizaje de la escucha de palabras en inglés.

En ese sentido, el alumno puede perfeccionar sus destrezas y adquirir conocimientos valiosos del lenguaje mediante la utilización de una combinación de recursos y técnicas de audición prolongada y concentrada. Aunque la lectura contribuye al aprendizaje del vocabulario y la gramática, también mejora las habilidades de lectura de los estudiantes. De manera similar, la práctica extensiva de la escucha puede generar un impacto positivo en el aprendizaje de inglés, puesto que se refiere a la escucha fuera del entorno escolar (Harmer, 2011).

Por lo tanto, los estudios llevados a cabo en torno a esta destreza se enfocan en el progreso de la interpretación de textos escritos y la comunicación verbal, lo que ha influido en los enfoques educativos contemporáneos en la instrucción de idiomas, así como en la elaboración de materiales didácticos para la enseñanza de lenguas a nivel global, con menor atención al desarrollo de las habilidades de comprensión auditiva. Recibir mensajes y responder a ellos están incluidos en esta capacidad, sin esta habilidad, el estudiante no recibirá la información que necesita para aprender un idioma extranjero y el aprendizaje no puede comenzar sin ella.

Al respecto, se evidencian cinco principios con respecto a la enseñanza de la escucha:

- Los estudiantes deben estar expuestos a diferentes formas de procesamiento de la información.
- Los estudiantes deben estar expuestos a diferentes formas de escuchar.
- Diversidad de actividades por enseñar.
- Se considera tanto la dificultad como la autenticidad de la palabra hablada.
- Se deben enseñar estrategias de aprendizaje.

Según Calvache (2015) el primer tipo de actividad denominado escuchar sin responder, requiere que los estudiantes escuchen grandes cantidades de texto con la ayuda de un refuerzo visual. Escuchar textos escritos apoyados en materiales visuales y escuchar canciones, cuentos, películas y programas de televisión son algunos ejemplos que se pueden citar sobre el primer ejercicio.

Por tanto, oímos con el propósito de adquirir datos particulares o generales, obtener una contestación, entender el modo de habla del tipo de asunto y anticipar información sugerida. En todo intercambio comunicativo se hace mención del emisor y se facilita una respuesta inmediata a través del uso de elementos no lingüísticos como el movimiento de la cabeza, las expresiones faciales, corporales, gestos, entre otros. Los recursos verbales incluyen inflexión de voz velocidad pausa y entonación.

No obstante, Minedu (s.f.) expresa que para comprender lo que se está comunicando, es necesario recibir información verbal y procesarla en un tiempo breve. Durante el proceso comunicativo, se activan procesos cognitivos que facilitan la comprensión del mensaje del emisor. Cada individuo procesa la información de acuerdo a su propia experiencia y conocimiento del tema.

Los estudiantes deben dar respuestas cortas inmediatamente si quieren ser parte del diálogo con respuestas cortas. Para desarrollar la comprensión auditiva se pueden realizar cuatro tipos de ejercicios, Palate (2018):

- No responda sin escuchar.
- Escuchar con la posibilidad de responder a través de palabras cortas.
- Escuchar con la posibilidad de responder a través de palabras más extensas.

En lo que respecta a otra forma de práctica vinculada con la habilidad de escuchar y responder a respuestas extensas, es fundamental que los alumnos muestren disposición para ahondar en lo que han oído. El desarrollo de las habilidades con respecto a la comprensión auditiva es, un enfoque principal de los ejercicios que se pueden realizar.

Al respecto del examen Pre-A1 de Starters en relación a la habilidad de “escuchar” está dividida en 4 partes, donde se le presenta al estudiante diversos audios, con una repetición de dos veces para brindarles la oportunidad de comprender de manera ideal cada audio.

Por tanto, esta habilidad pretende que los alumnos comprendan lo que escuchan para luego poder evaluarlo. El último ejercicio es la escucha como base de discusión y estudio, esta información solo se entenderá si todos los grupos de una misma clase comparten la misma información, por consiguiente, resulta fundamental llevar a cabo una actividad de escucha en equipo en la que tres o cuatro grupos de una misma clase únicamente presten atención a una sección.

2.3 Definición de Conceptos Básicos

2.3.1 Plataforma Quizizz

Quizizz es considerada una aplicación educativa desde un enfoque lúdico, con actividades de multijugador que al utilizarse en clases se convierte en una formación interactiva y divertida. Asimismo, los juegos Quizizz tienen características de interactivas como avatares, temas, memes y música entretenida para el proceso de aprendizaje. No obstante, Quizizz permite a los estudiantes competir entre sí con respecto a los resultados del aprendizaje (Hikmah et, al.2021).

2.3.2 Software educativo

Según Marqués, 2005 (citado en Arroyo,2006), se entiende al software educativo como un programa diseñado para ser utilizado en dispositivos tecnológicos con el propósito de utilizarse como medios didácticos para los procesos de aprendizaje.

2.3.3 Tecnologías de Información y Comunicación (TIC)

Farideh et, al. (2011) refiere a la TIC como aquel proceso de conocimiento que implica la aplicación de métodos de procesamiento e intercambio de información. Asimismo, permite la utilización de la tecnología para recopilar, organizar, almacenar y comunicar la información, puede ser a través de textos, imágenes, sonidos y datos a través del uso de ordenadores u otros medios de telecomunicación.

2.3.4 Gamificación en la educación

La gamificación aquel proceso que permite implementar elementos de juego o lúdicos con respecto a algo (una actividad) para fomentar la participación. Por lo tanto, la gamificación en la educación significa aplicar elementos de juego o lúdicos en la educación con el propósito de fomentar una competencia positiva y utilizarse como alternativa de método de enseñanza para alcanzar los objetivos educativos esperados (Cankaya & Karamate,2009).

2.3.5 Tecnología educativa

López et, al. (2019) hace referencia al empleo de la tecnología en el contexto educativo, lo cual significa que la tecnología posibilita una educación más adaptable, individualizada e interactiva. Por tanto, contribuirá al desarrollo de habilidades y competencias en los estudiantes.

2.3.6 Recurso didáctico

Es la metodología o instrumento alternativo a los métodos tradicionales, pueden entenderse como estrategias educativas lúdicas que buscan fomentar la participación activa y creativa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje (Franco et, al. 2010).

2.3.7 Retroalimentación

Muñoz et, al. (2023) considera a la retroalimentación como un proceso dinámico que se percibe como brindar y recibir información de manera oportuna frente a una comunicación bidireccional entre docentes y estudiantes.

2.3.8 Aprendizaje

Se entiende como la adquisición de diversos tipos de conocimientos o una específico que se adquiere de acuerdo a la experiencia que vive un individuo. Asimismo, aprendizaje no solo se considera a conocimientos que refieren información académica también puede referirse a actividades lúdicas o físicas que se realizan de manera rutinaria generando un conocimiento estable (Castañeda,2008).

2.3.9 Habilidades receptivas

Caiza et, al. 2019 (citado en Alonso et,al. 2021) refieren a las habilidades receptivas como aquellas habilidades básicas de un individuo que, son desarrolladas a través del proceso de aprendizaje. En consecuencia,

en el plano del aprendizaje de un nuevo idioma las habilidades receptivas se entienden como las capacidades que permiten decodificar un determinado significado de un mensaje a través de lo que se escucha o lee.

2.3.10 Habilidad de lectura

Se definen como la capacidad comunicativa que tiene un individuo y hace uso de ella de manera adecuada en distintos tipos de escenarios o contextos sociales de su vida cotidiana. Esta habilidad implica el desarrollo de la comprensión de conocimientos a través de la lectura, comunicación oral y escrita (García, 2018).

2.3.11 Habilidad de escucha

Fernández et, al. (2022) sostiene que se evidencia que un individuo tiene manejada la habilidad de la escucha cuando puede mantener una actitud de respeto y reciprocidad de las opiniones de otra persona a través de una escucha atenta, donde desarrolle las capacidades de reconocimiento, selección, interpretación e inferir la información que recibió. Asimismo, demostrará estar en la posición de decidir si la información recibida es válida e importante, de acuerdo al contexto donde recibió la información.

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1 Hipótesis

3.1.1 Hipótesis general

El uso de la plataforma Quizizz influye significativamente en las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.

3.1.2 Hipótesis Específicas

HE1. El uso de la plataforma Quizizz influye significativamente en la habilidad de lectura del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.

HE2. El uso de la plataforma Quizizz influye significativamente en la habilidad auditiva del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.

3.2 Operacionalización de Variables

Tabla 1*Operacionalización de variables*

	Variable	Dimensiones	Indicador	Escala de medición
Independiente	Uso de plataforma Quizizz	Inmersión en el uso de la plataforma	<ul style="list-style-type: none"> • Ingreso a la plataforma como participante. • Explicación del uso de la plataforma. 	Nominal
		Planificación	<ul style="list-style-type: none"> • Opción múltiple. • Opción de coincidente. • Opción de rellenar espacios en blanco. • Opción desplegable • Opción de reordenar • Opción arrastrar y soltar • Opción clasificar por categorías • Opción de audio. 	Observación
		Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de las actividades. • Revisión del progreso obtenido 	

Dependiente	Habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés	<p>Habilidad de lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce el significado de las palabras, relacionándolas con elementos visuales. • Lee y comprende textos a nivel de oraciones. • Utiliza vocabulario a nivel de un solo elemento, con el apoyo de elementos visuales y letras desordenadas. • Comprende un texto breve y evalúa sus conocimientos léxicos receptivos. 	<p>Ordinal</p> <p>Prueba escrita</p>
	<p>Habilidad de escucha</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escucha nombres y descripciones. • Escucha números y palabras. • Escucha información específica de diversos tipos. • Escucha palabras, colores y preposiciones. 		

3.3 Tipo de Investigación

El tipo de investigación fue aplicada, debido a que esta se enfoca en solucionar problema determinado. Como lo hace notar Vara (2015, p. 235) que sostiene que “la investigación aplicada es práctica, ya que los resultados son empleados para solucionar diversos problemas según su estudio”. Entonces, se utiliza una plataforma con la finalidad de generar mejoras en las habilidades receptivas del idioma inglés.

3.4 Nivel de Investigación

El nivel de investigación fue explicativo-experimental, dado que la intervención es novedosa y “plantea resolver problemas y enmarcar la innovación técnica [...] las técnicas estadísticas apuntan a evaluar el éxito de la intervención como medidas de impacto sobre los principales indicadores” (Supo, 2011, p. 3).

3.5 Diseño de Investigación

El diseño fue preexperimental con prueba de entrada y salida, así como Hernández-Sampieri & Mendoza, (2020) aluden que el presenta investigación permite conocer los resultados antes y después del estímulo utilizado (Valderrama, 2014).

GE: O1 X O2

Dónde:

G.E. = Grupo Experimental

O1 = Prueba de entrada

O2 = Prueba de salida

X = Aplicación de la variable independiente

El diseño propuesto se sustenta debido a que solamente se dispone de un

solo experimental para la ejecución de la presente investigación en estudiantes del primer año de nivel primario.

3.6 Población de Estudio

La población de estudio se encuentra compuesta por 36 estudiantes de primer grado “B” matriculado en el periodo del 2023 con una edad aproximada de 6 a 7 años de la Institución Educativa Cristo Rey.

a. Criterios de inclusión

1. Alumnos que asisten regularmente los cinco días a la semana a la institución.
2. Alumnos que tengan la firma del consentimiento informado por partes de los padres de familia o apoderado.

b. Criterios de exclusión

1. Alumnos que no completen el desarrollo total de los instrumentos aplicados.
2. Alumnos que NO cuenten con una computadora e internet en su domicilio.

3.6.1 Muestra de estudio

La muestra de estudio se determinó considerando el sistema de muestreo no probabilístico intencional. Por tanto, se planteó trabajar en la muestra con aquellos estudiantes que cumplieran con los criterios de selección. De los cuales finalmente se obtuvo una participación de 36 alumnos.

3.7 Técnicas de Recolección de Datos

V1 Quizizz

La técnica utilizada fue la observación y el instrumento para utilizar

fue la lista de cotejo. Ya que, permitió monitorear la ejecución de la plataforma Quizizz.

V2 Habilidades receptivas del idioma inglés

La técnica utilizada fue examen a través de su prueba de entrada y salida, y el instrumento para utilizar fue la prueba escrita, examen internacional de nivel Pre A1- Starters de la Universidad Cambridge. El mencionado instrumento es confiable y valido para su utilización para los estudiantes de nivel primario. En suma, la prueba considera las dimensiones de estudio: habilidad de lectura y la habilidad auditiva.

3.8 Análisis Estadístico de Datos

3.8.1 Procesamiento de los datos

Para el procesamiento de los datos recolectados se trabajó con el procesador de hojas de cálculo de Excel Versión 2016 y el software de análisis estadístico SPSS Versión 25.

3.8.2 Presentación y análisis de los datos

Con respecto a la presentación y análisis de los datos se realizó a través de tablas de frecuencias, cuadros y gráficos emitidos por el software estadístico. Asimismo, se realizaron pruebas de normalidad a las variables de estudio y sus dimensiones correspondientes para determinar la prueba estadística adecuada para el contraste de hipótesis.

3.8.3 Análisis de datos

Para el análisis de los datos se utilizaron diversos medios informativos para su recolección, tales como el programa SPSS 25, para la estadística descriptiva e inferencial.

Para la estadística descriptiva se considera las tablas y figuras de los

resultados de la prueba de entrada y salida por variable y dimensiones ordenados jerárquicamente.

Finalmente, con respecto a la estadística inferencial se utiliza la prueba no paramétrica t de wilcoxon con el propósito de verificar las hipótesis de estudio.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1 Descripción del Trabajo de Campo

En el desarrollo de este trabajo de investigación se llevaron a cabo varias actividades, las cuales se detallan a continuación:

4.1.1 Actividades de Preparación

Se planificaron un total de 20 sesiones para llevar a cabo el taller, de las cuales se utilizaron dos sesiones para el pretest y otras dos para el postest. Esto se debió a que se dividió el pretest en dos partes de acuerdo con las dos habilidades básicas del idioma inglés Listening-Reading y para tener una guía detallada respecto al número de estudiantes del 1er grado A. Además, se consideró una sesión para presentar la guía de Quizizz y el uso adecuado de esta plataforma en aula, resolviendo dudas por parte de los estudiantes.

En la planificación de la experimentación, se tomaron en cuenta las dimensiones de la aplicación Quizizz las cuales son: Inmersión, planificación y ejecución considerando sus respectivos indicadores. Con lo planteado, fue viable supervisar y fomentar la participación de los estudiantes en la muestra.

Para medir el impacto antes y después de la implementación de la aplicación Quizizz, se empleó el mismo examen internacional de nivel Pre A1- Starters de la Universidad Cambridge.

4.1.2 Actividades de coordinación

Se obtuvo la autorización correspondiente del director (a) del colegio Cristo para llevar a cabo la presente investigación. El cual proporcionó las facilidades necesarias durante el proceso administrativo.

Asimismo, se llevó a cabo la coordinación con los padres o

apoderados de los estudiantes involucrados para programar las sesiones del taller.

4.1.3 Actividades de Aplicación

Evaluación de Entrada

Para la ejecución del examen inicial, se asignaron 30 minutos para la primera sesión. Participaron los 36 estudiantes que cumplieron con los criterios de selección para participar de este estudio. Cada estudiante consignó sus nombres completos para asegurar la identificación y seguimiento durante el pretest.

La evaluación incluyó 20 preguntas relacionadas con las habilidades receptivas del idioma inglés. La evaluación se llevó a cabo a través de una prueba escrita.

Experimentación

Se llevaron a cabo 16 sesiones distintas para implementar la aplicación Quizizz. Estas sesiones se realizaron considerando tanto horas sincrónicas como asíncronas, a través de ejercicios, desafíos y actividades reflexivas utilizando la plataforma en mención. Asimismo, la institución contó con todos los requisitos para la efectividad de su ejecución.

En la creación del contenido informativo del taller, se tuvieron en cuenta las dimensiones de la variable independiente. Se seleccionó la información para cada habilidad desarrollada, consultando a los participantes para conocer sus necesidades e intereses, con el objetivo de potenciar sus habilidades mediante la elección del contenido, el diagnóstico semanal y la producción realizada para cada habilidad. Finalmente, se respaldó la evaluación del aprendizaje a través del pretest y postest.

Evaluación de Salida

Después de implementar la aplicación Quizizz en las sesiones de clase, con el propósito de generar un cambio significativo en el aprendizaje del idioma inglés, según los estándares del examen internacional de nivel Pre A1- Starters de la Universidad Cambridge, se procedió a realizar la prueba de salida. Para la prueba de salida, se aplicaron las mismas condiciones que la prueba de entrada.

La evaluación se llevó a cabo a través de una prueba escrita.

4.2 Cambios Relevantes de la Aplicación de la Propuesta

4.2.1 Primer Objetivo Específico

Planteamiento de la Hipótesis de Normalidad

H0: La distribución de las variables en estudio es normal.

H1: La distribución de las variables en estudio no es normal.

Nivel de Significancia y Decisión

Nivel de significancia (alfa) $\alpha = 5\% = 0,05$

Tabla 2

Prueba de normalidad de la dimensión de lectura del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.

	Estadístico	Shapiro-Wilk gl	Sig.
Lectura Pre-test	0,959	36	0,197
Lectura Post-test	0,850	36	0,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Figura 1

Histograma de la dimensión de lectura pre-test del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.

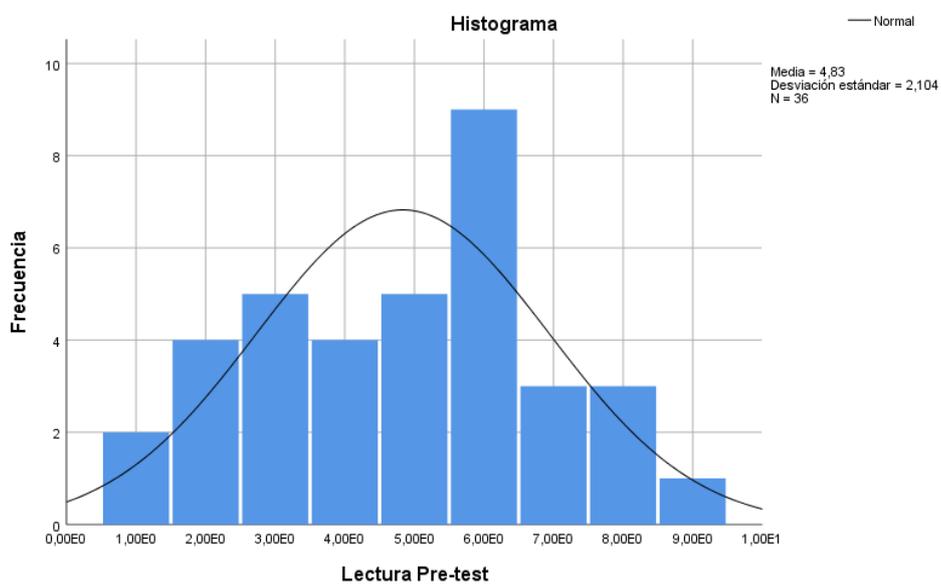
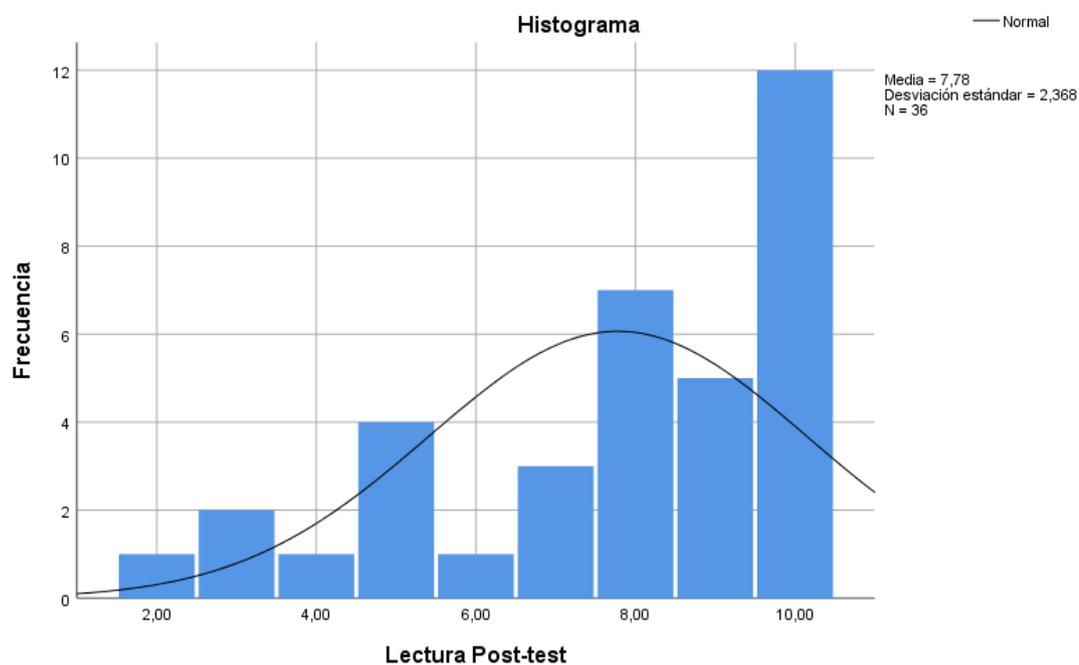


Figura 2

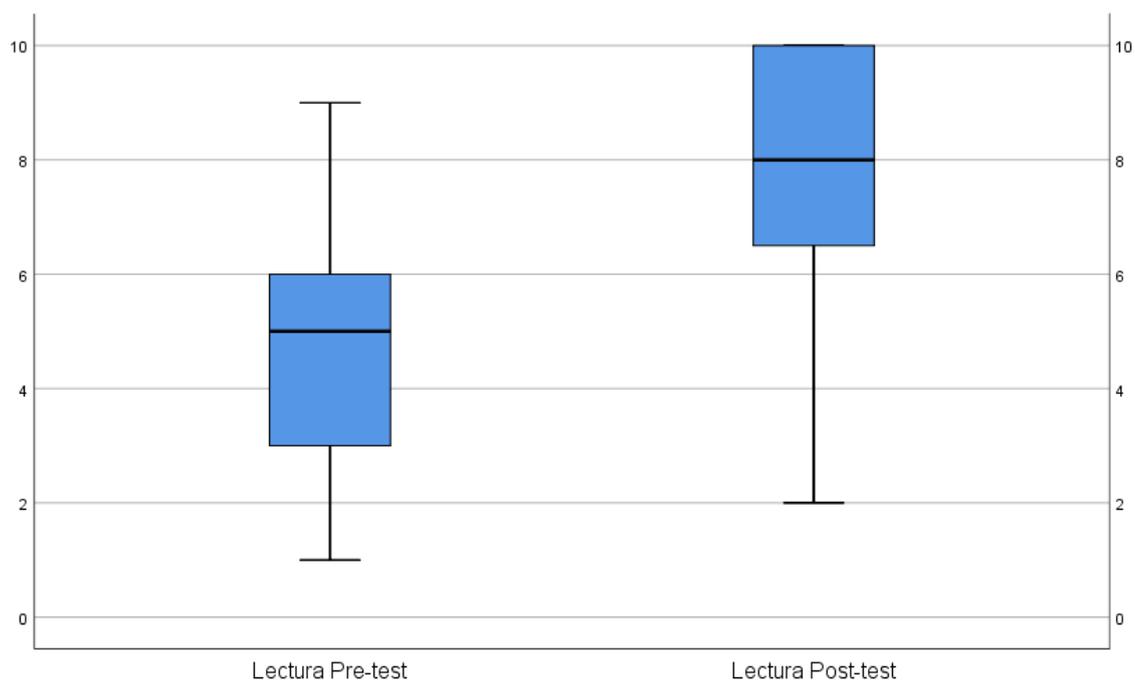
Histograma de la dimensión de lectura post-test del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.



Interpretación: La distribución de la variable de Pre-test tiene una distribución normal ($p > 0,05$), mientras que en el Post-test la distribución no es normal ($p < 0,05$). Por lo tanto, se tiene que utilizar la estadística no paramétrica para contrastar la hipótesis específica del estudio.

Figura 3

Diagrama de cajas de la dimensión de lectura del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.

**Tabla 3**

Influencia del uso de la plataforma Quizizz en la habilidad de lectura del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.

	Lectura pre-test	Lectura post-test	P valor
N	36	36	
Perdidos	0	0	
Media	4,83	7,78	
Mediana	5,00	8,00	0,000
Desviación estándar	2,10	2,37	
Mínimo	1	2	
Máximo	9	10	

*Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

Interpretación: En la tabla podemos observar que la media del puntaje en el Pre-test de lectura fue 4,83 ($\pm 2,10$) con una mediana de 5,00; mientras que en el puntaje del Post-test este valor fue de 7,78 ($\pm 2,37$) con mediana de 8,00. Para el

contraste de la hipótesis se realizó la prueba estadística de rangos con signo de Wilcoxon, donde se obtuvo un P valor de 0,000 y por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta que, el uso de la plataforma Quizizz influye significativamente en la habilidad de lectura del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.

4.2.2 Segundo Objetivo Específico

Planteamiento de la Hipótesis de Normalidad

H0: La distribución de las variables en estudio es normal.

H1: La distribución de las variables en estudio no es normal.

Nivel de Significancia y Decisión

Nivel de significancia (alfa) $\alpha = 5\% = 0,05$

Tabla 4

Prueba de normalidad de la dimensión de escucha del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.

	Estadístico	Shapiro-Wilk gl	Sig.
Escucha Pre-test	0,913	36	0,008
Escucha Post-test	0,780	36	0,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Figura 4

Histograma de la dimensión de escucha pre-test del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.

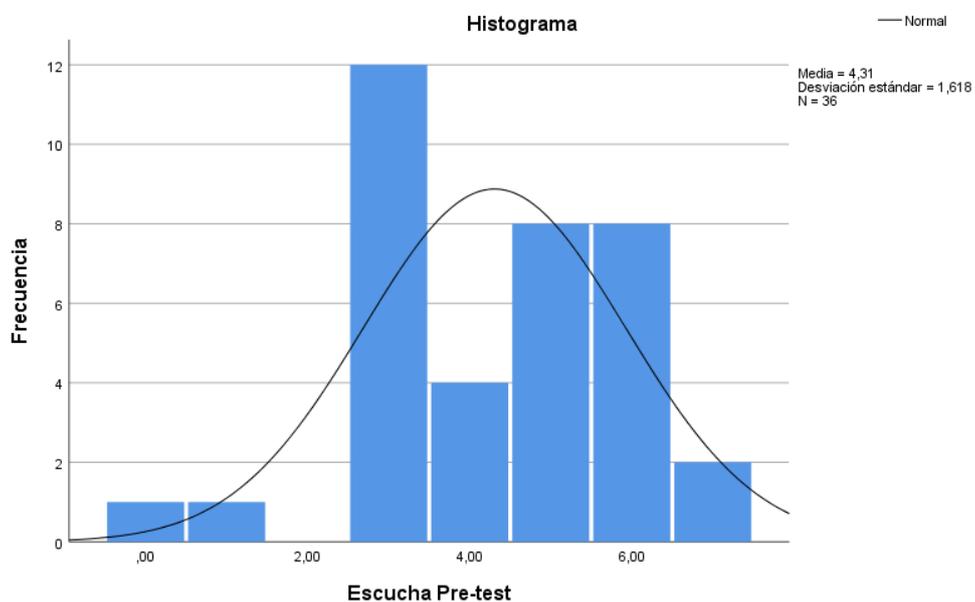
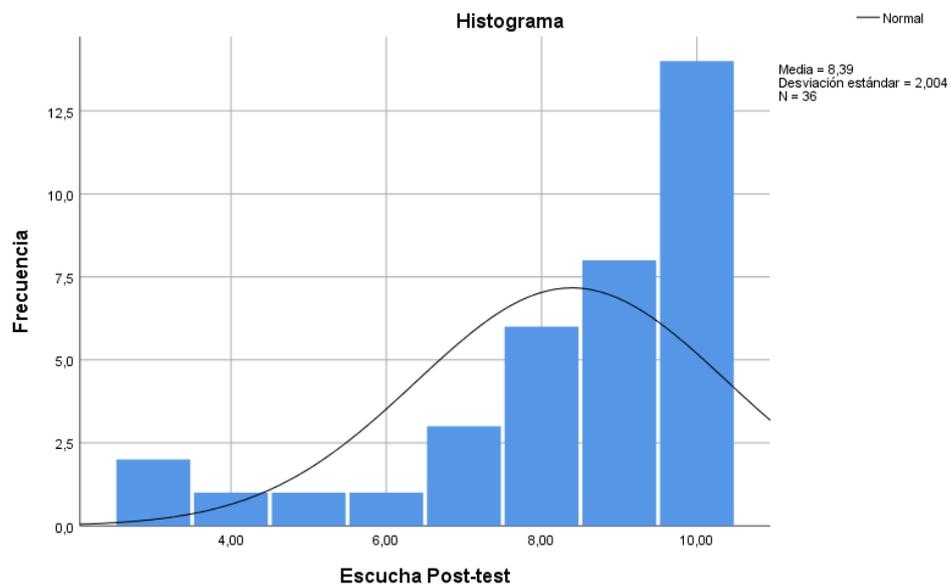


Figura 5

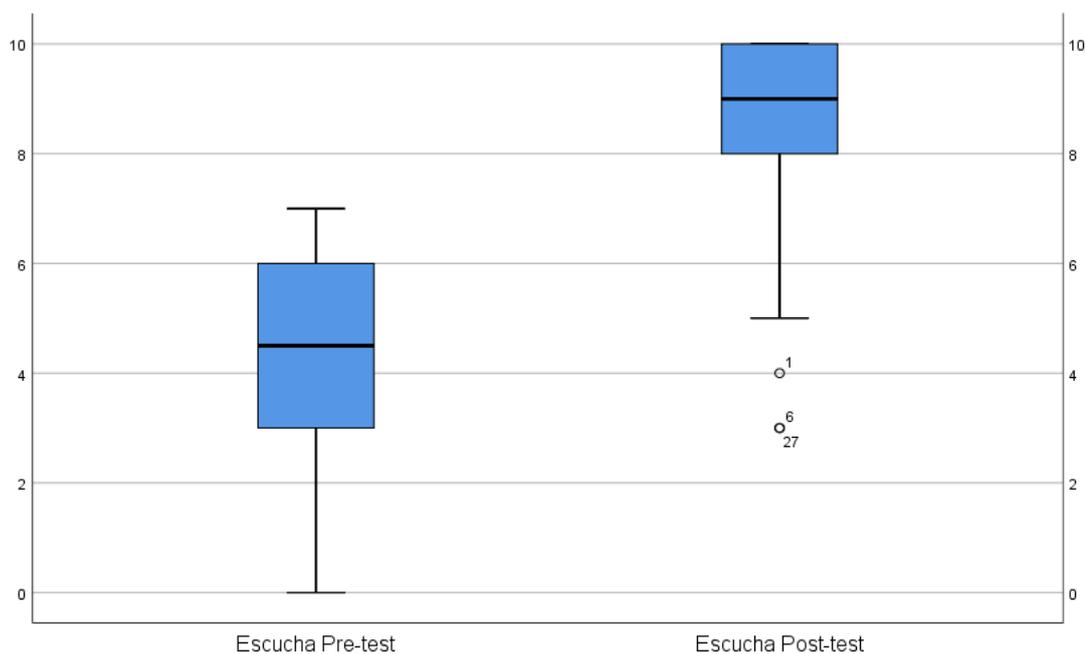
Histograma de la dimensión de escucha post-test del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.



Interpretación: La distribución del puntaje de la variable para el Pre-test y Post-test no es normal ($p < 0,05$). Por lo tanto, se tiene que utilizar la estadística no paramétrica para contrastar la hipótesis específica del estudio.

Figura 6

Diagrama de cajas de la dimensión de escucha del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.

**Tabla 5**

Influencia del uso de la plataforma Quizizz en la habilidad de escucha del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.

	Escucha pre-test	Escucha post-test	P valor
N	36	36	
Perdidos	0	0	
Media	4,31	8,39	
Mediana	4,50	9,00	0,000
Desviación estándar	1,62	2,00	
Mínimo	0	3	
Máximo	7	10	

*Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

Interpretación: En la tabla podemos observar que la media del puntaje en el Pre-test de escucha fue 4,31 ($\pm 1,62$) con una mediana de 4,50; mientras que en el puntaje del Post-test este valor fue de 8,39 ($\pm 2,00$) con mediana de 9,00. Para el

contraste de la hipótesis se realizó la prueba estadística de rangos con signo de Wilcoxon, donde se obtuvo un P valor de 0,000 y por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta que, el uso de la plataforma Quizizz influye significativamente en la habilidad auditiva del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.

4.3 Verificación de Hipótesis de la Investigación

Planteamiento de la Hipótesis de Normalidad

H0: La distribución de las variables en estudio es normal.

H1: La distribución de las variables en estudio no es normal.

Nivel de Significancia y Decisión

Nivel de significancia (alfa) $\alpha = 5\% = 0,05$

Tabla 6

Prueba de normalidad de las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.

	Estadístico	Shapiro-Wilk gl	Sig.
Total Pre-test	0,964	36	0,291
Total Post-test	0,840	36	0,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Figura 7

Histograma de las habilidades receptivas pre-test del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.

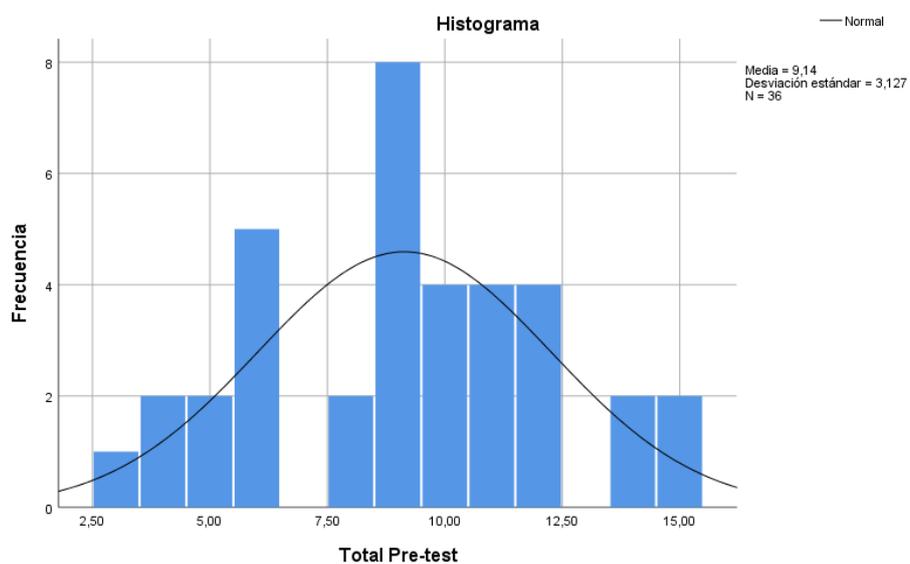
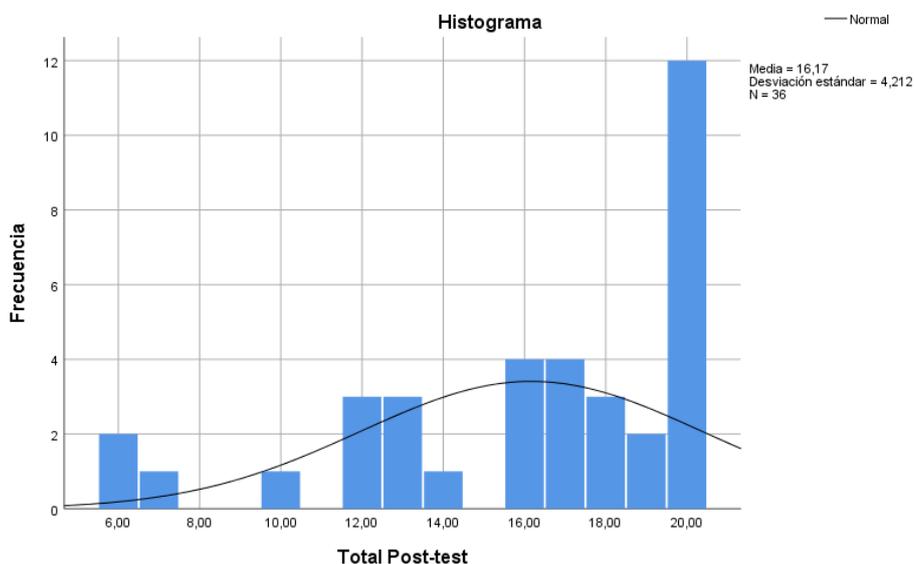


Figura 8

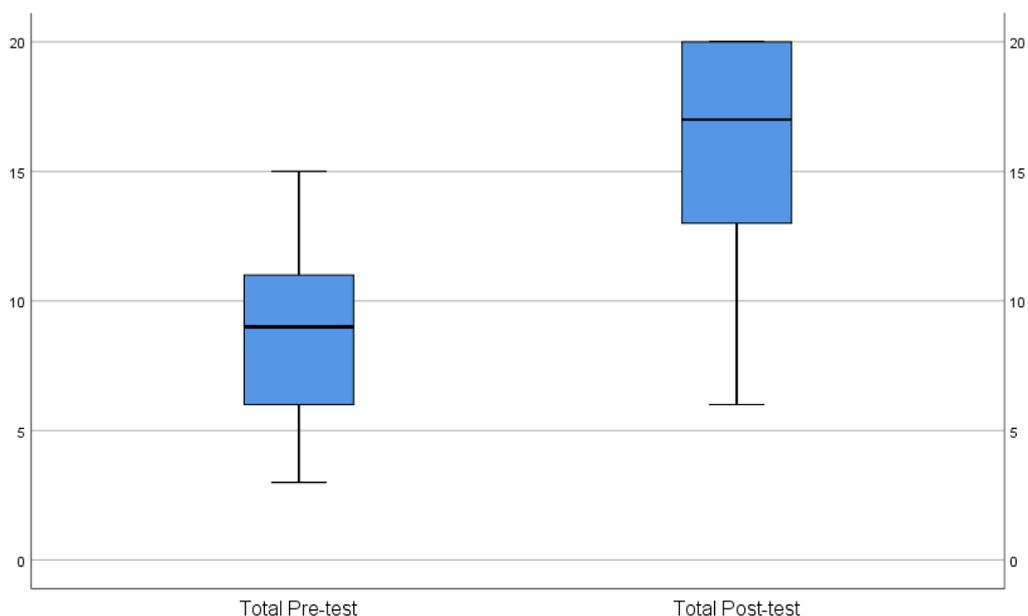
Histograma de las habilidades receptivas post-test del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.



Interpretación: La distribución de la variable de Pre-test tiene una distribución normal ($p > 0,05$), mientras que en el Post-test la distribución no es normal ($p < 0,05$). Por lo tanto, se tiene que utilizar la estadística no paramétrica para contrastar la hipótesis específica del estudio.

Figura 9

Diagrama de cajas de las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.

**Tabla 7**

Influencia del uso de la plataforma Quizizz de las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.

	Escucha pre-test	Escucha post-test	P valor
N	36	36	
Perdidos	0	0	
Media	9,14	16,2	
Mediana	9,00	17,0	0,000
Desviación estándar	3,13	4,21	
Mínimo	3	6	
Máximo	15	20	

*Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

Interpretación: En la tabla podemos observar que la media del puntaje en el Pre-test fue 9,14 ($\pm 3,13$) con una mediana de 9,00; mientras que en el puntaje del Post-test este valor fue de 16,2 ($\pm 4,21$) con mediana de 17,00. Para el contraste de la hipótesis se realizó la prueba estadística de rangos con signo de Wilcoxon, donde

se obtuvo un P valor de 0,000 y por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta que, el uso de la plataforma Quizizz influye significativamente en las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El uso de las plataformas para poder desarrollar habilidades receptivas durante el aprendizaje del idioma inglés sin duda juega un papel fundamental en el panorama educativo, ya que abarcan las aplicaciones interactivas y entornos virtuales de aprendizaje, ofreciendo una serie de beneficios que podrían potenciar significativamente la adquisición de habilidades receptivas, como la comprensión auditiva y la lectura.

Para López y Quispe (2020) en su investigación reveló que la gamificación se ha convertido en una herramienta muy valiosa para mejorar el proceso de enseñanza haciendo que los estudiantes se involucren de manera activa y participen en actividades divertidas y desafiantes, así como para el autor Lazón quien utilizó el programa “Learn by singing” para mejorar las habilidades en el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes.

De igual modo Moreno (2020) empleó un Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras (AICLE) para mejorar la habilidad comunicativa del idioma inglés en un contexto relevante para el estudiante y al mismo tiempo optimiza la práctica pedagógica del docente.

Los hallazgos son similares con los de Chura & Villacorta (2020) en el cual se aplicó un blog para mejorar el nivel de aprendizaje en los estudiantes de VII ciclo de educación básica de una institución educativa de Tacna, y donde se evidenció un aumento del 65,62% de alumnos en nivel satisfactorio y una reducción del 62.49% en el nivel principiante, demostrando un impacto positivo y relevante en el nivel de PTA.

Para Thai et, al. (2017) decidieron medir el impacto diferencial de estudiar en un entorno de Flipped Classroom en comparación a otras herramientas en el rendimiento del aprendizaje, las creencias de autoeficacia, la motivación intrínseca, y la flexibilidad percibida donde se obtuvo como resultado que el desempeño educativo fue superior en el proceso de Flipped Classroom en comparación con

otras situaciones de aprendizaje, como Traditional Learning (de Cohens = 1,58), E-Learning (d de Cohens = 1,01) y Blended Learning (d de Cohens = 0,71).

Lee & Wallace (2018) empleó un estudio preexperimental para demostrar el efecto de la clase invertida en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del curso de inglés en una Universidad Surcoreana, demostrándose que los estudiantes que trabajaron con el aula invertida obtuvieron puntuaciones de moderadas a altas.

Como se puede apreciar en las fuentes bibliográficas mencionadas estas plataformas proporcionan un acceso continuo y flexible al material de aprendizaje y para los estudiantes se ofrecen oportunidades para practicar y mejorar sus habilidades receptivas en cualquier momento y lugar, eliminando las barreras de tiempo y espacio asociadas con los métodos de enseñanza tradicionales.

Por ello es que surge la inquietud para estudiar y determinar la influencia del uso de la plataforma Quizizz en las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023, donde se halló que, al emplear esta plataforma, influye de manera significativa, coincidiendo con la investigación científica de Guamán et, al.(2020) y Katemba – Sinuhaji (2021) ya que se evidenciaron la mejora del rendimiento de los estudiantes.

Al establecer la influencia del uso de la plataforma Quizizz en la habilidad de lectura del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023, se halló que esta plataforma influye de manera significativa en la habilidad de lectura del idioma inglés coincidiendo con lo hallado por Laura (2022) ya que el uso de esta plataforma mejoró de manera significativa en el nivel de competencia de la lectura en diferentes tipos de textos en inglés de los estudiantes.

Una destreza también importante para el aprendizaje del idioma inglés es sin duda la habilidad verbal donde el estudio de Vergara et, al. (2021) incorporó un recurso didáctico gamificado para potenciar esta destreza en los alumnos de

temprana edad, los alumnos experimentaron una mejora en su desempeño académico en lo que respecta a su habilidad para expresarse verbalmente en inglés, en relación con los aspectos de gramática, pronunciación, fluidez y vocabulario.

Al evaluar la influencia del uso de la plataforma Quizizz en la habilidad auditiva del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023, se halló que el uso de esta plataforma influye de manera significativa en esta habilidad.

Como se puede evidenciar el uso de estas plataformas son muy esenciales para desarrollar habilidades receptivas en el aprendizaje del idioma inglés ya que nos ofrece una vía moderna y efectiva para mejorar la competencia lingüística.

La flexibilidad, la interactividad, la personalización y la retroalimentación inmediata convergen para crear un entorno de aprendizaje enriquecedor, brindando a los estudiantes las herramientas necesarias para sobresalir en la comprensión auditiva y la lectura, aspectos esenciales en el dominio del idioma inglés.

CAPÍTULO VI: PROPUESTA DE SOLUCIÓN

6.1 Descripción del problema focalizado

6.1.1. Presentación del nudo crítico

Propuesta basada en el uso de la plataforma Quizizz en las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Privada de Tacna.

Donde se presentó como objetivo, determinar la influencia del uso de la plataforma Quizizz en las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Privada de Tacna.

6.1.2. Características relevantes del caso

Considerando el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER), se destacan cuatro habilidades del idioma inglés. El aprendizaje del inglés en la actualidad es relevante en la educación superior con el propósito de mejores oportunidades académicas y profesionales. El Ministerio de Educación se encuentra en la búsqueda de optimizar la calidad del aprendizaje en el área de inglés. Por tanto, el uso de la plataforma Quizizz presenta antecedentes consistentes con respecto a su aplicación y posterior mejoría con respecto a las habilidades y sus competencias del estudiante en el aprendizaje del idioma inglés. La presente propuesta destaca las competencias del aprendizaje en el inglés según estándares internacionales, para garantizar el nivel de aprendizaje de los estudiantes.

6.2 Descripción de la propuesta

La modalidad se desarrolló de forma presencial, durante tres horas a la semana. El tiempo estimado de duración es de un bimestre académico (aproximadamente dos meses).

6.2.1. Beneficiarios

a. Directos

Estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey de Tacna.

b. Indirectos

Docentes y estudiantes de la Institución Educativa Cristo Rey de Tacna.

Con la finalidad de evaluar el desarrollo de los estudiantes se aplicó un examen internacional orientado al aprendizaje de idiomas en niños. Con respecto a la prueba de entrada y salida se empleó la prueba escrita durante el desarrollo de clases.

La propuesta del uso de la plataforma Quizizz en las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés está concertado por sesiones que fueron desarrolladas durante un bimestre académico aproximadamente de dos meses. Por tanto, está incluido por una sesión de evaluación de diagnóstico (prueba de entrada) y una evaluación de salida.

Con respecto a la distribución de las sesiones de la propuesta, se desarrollaron de la siguiente manera:

- Se realizó una prueba de entrada, por consiguiente, las sesiones al grupo experimental con el uso de la plataforma Quizizz y al grupo de control no se le aplicó la plataforma.
- Se desarrollaron 2 prácticas en el proceso, con respecto a las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés y posteriormente realizar la prueba de salida.

6.5. Beneficios que aporta la propuesta

Con la aplicación de la presente propuesta, se pretendió optimizar el proceso de aprendizaje del idioma inglés en las habilidades receptivas de los estudiantes. Asimismo, permite el desarrollo de próximas plataformas de mayor complejidad que ayuden al estudiante desarrollar en alta capacidad sus habilidades con el propósito de impulsar su aprendizaje autónomo.

CONCLUSIONES

Primera. Mediante el uso de la prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon, se comprobó que el puntaje de la habilidad de lectura valoradas con el examen internacional de nivel Pre A1- Starters de la Universidad Cambridge de los estudiantes mejoró considerablemente (p valor $< 0,05$) llegando hasta 7,78 ($\pm 2,37$) puntos en los estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.

Segunda. Mediante el uso de la prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon, se comprobó que el puntaje de la habilidad de escucha valoradas con el examen internacional de nivel Pre A1- Starters de la Universidad Cambridge de los estudiantes mejoró considerablemente (p valor $< 0,05$) llegando hasta 8,39 ($\pm 2,00$) puntos en los estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.

Tercera. Mediante el uso de la prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon, se comprobó que el puntaje de las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés valoradas con el examen internacional de nivel Pre A1- Starters de la Universidad Cambridge de los estudiantes mejoró considerablemente (p valor $< 0,05$) llegando hasta 16,2 ($\pm 4,21$) puntos en los estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.

RECOMENDACIONES

Primera. Dirigida al cuerpo docente encargado de la enseñanza del idioma inglés mediante plataformas virtuales. Aprovechando el progreso observado en los puntajes de lectura, se recomienda una selección cuidadosa de materiales digitales interactivos que se alinee con las preferencias de los estudiantes. Se sugiere la implementación de estrategias específicas para entornos virtuales, tales como foros de discusión en línea y recursos digitales que fortalezcan la habilidad de lectura.

Segunda. Dirigida a los profesores de inglés encargados de la enseñanza en plataformas virtuales. Considerando la mejora significativa en la habilidad de escucha en este entorno, se sugiere explorar y utilizar recursos auditivos específicos de plataformas digitales. La incorporación de podcasts, videos interactivos y herramientas de conferencias virtuales puede enriquecer la experiencia de aprendizaje y adaptarse a la naturaleza digital del entorno educativo.

Tercera. Dirigida al equipo pedagógico y coordinadores de la institución, esta recomendación busca capitalizar el progreso observado en habilidades receptivas. Se sugiere diseñar estrategias que abarquen todas las competencias receptivas en entornos virtuales. Proyectos colaborativos, actividades que integren la expresión oral y escrita mediante plataformas digitales y evaluaciones adaptadas al contexto virtual son esenciales para una integración sinérgica y efectiva de las habilidades adquiridas en el aprendizaje del idioma inglés en línea.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ávila Ávila, J., Flores Flores, J., Rojas Jara, C., Sáez González, F., Inostroza Rodríguez, D., Campbell, C., & Díaz Larenas, C. (2019). *Herramientas tecnológicas para innovar en el aula universitaria*. Docencia Udec.
- Balasubramanian, K. (2017). *Moving towards borderless and limitless classroom: Blending Skype, Nearpod and Quizizz applications in the teaching and learning*. Carnival on e-learning (iucel) 2017, 93.
- British Council. (2015). British Council. Obtenido de British Council: <https://www.britishcouncil.pe/programas/educacion/ingles/estudio-english-peru>
- Bueno Torres, D. (2018). *Neurociencia para educadores*. Barcelona: Octaedro.
- Blas, J. (2019). *Gamificación en el aula*. Revista digital Didactia.
- Cabrera, M. V. L., Hernandez-Rangel, E., Mejía, G. P. M., & Fuentes, J. L. C. (2019). *Factores que facilitan la adopción de tecnología educativa en escuelas de medicina*. Educación Médica, 20, 3-9. DOI <https://doi.org/10.1016/j.edumed.2017.07.006>.
- Carrillo, U; Diego, C; Jaimes, J. (2020). Influencia de los flashcards en el aprendizaje del vocabulario en Inglés en los estudiantes del quinto y sexto grados de Educación Primaria de la I.E.P. “Santa Rosa. Huaraz, Perú.
- Conchillo García, M. (2017). *¿Cómo motivar a nuestros alumnos? La gamificación*.
- Contreras, R. S. (2018). *Experiencias de gamificación en las aulas*. Universidad Autónoma de Barcelona. ISBN: 978-84-944171-6-0.
- Cortés, P. M., D’Aquino, E. H., & Pérez, N. K. (2023). *Retroalimentación como evaluación formativa desde la perspectiva docente en odontología: estudio de caso*. Educación Médica, 24(2), 100785. DOI <https://doi.org/10.1016/j.edumed.2022.100785>.
- Chura Quispe, G. (2020). *Aplicación del blog como herramienta didáctica en la*

producción de ensayos argumentativos en estudiantes de cuarto y quinto grado de secundaria de la I.E.P. "El Shaddai" de Tacna, 2019. Tacna: Escuela de Postgrado Universidad Privada de Tacna.

Cronquist, K., & Fiszbein, A. (2017). *English language learning in Latin America.* El dialogo, liderazgo para las Américas.

Durkin, P. (2015). *Borrowed words: A history of loanwords in English.* Oxford University Press.

EF EPI. (2019). EF English Proficiency. Obtenido de EF English Proficiency: <https://www.ef.com.pe/epi/#>

García Z.A. (2018). *Diagnóstico de las habilidades lingüísticas receptoras de estudiantes de primer semestre de la Licenciatura en Comunicación.* Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. México.

García-Ruiz, R., Pérez-Rodríguez, A., Torres, Á., Delgado-Ponce, Á., Contreras-Pulido, P., Pérez-Escoda, A., & del Pino, M. S. (2018). *Educación para los nuevos medios.* Claves para el desarrollo de la competencia mediática en el entorno digital.

Gómez-Carrasco, C. J., Monteagudo-Fernández, J., Moreno-Vera, J. R., & Sainz-Gómez, M. (2019). *Effects of a gamification and flipped-classroom program for teachers in training on motivation and learning perception.* Education Sciences, 9(4), 299.

Gonzalez, A.G (2019). *Implementación de herramientas de evaluación en tiempo real: una experiencia práctica con Kahoot!, Plickers y Quizizz.* Universidad de La Laguna.

González, H. T. (2019). *Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula.* Revista Tecnología, Ciencia y Educación, (13), 75-117.

Guaman Tumbaco, A., Vargas Caicedo, E., & Villagomez Bajana, L. (2020). *Quizizz as a formative assessment tool and its effectiveness in teaching*

vocabulary and grammar in english as a foreign language classrooms: a comparative study. INTED2020 Proceedings, 4493-4498.

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2020). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mcgraw-hill.

Hillmayra, D. Ziernwalda, L., Reinholda, F., Hoferb, S. y Reissa, K. (2020). *The potential of digital tools to enhance mathematics and science learning in secondary schools: A context-specific meta-analysis*. University of Munich, Arcisstr. 21, 80333. DOI <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103897>.

Huaman Bautista, J. E. (2021). *Uso de la herramienta quizizz en el aprendizaje de las funciones reales en una universidad privada*, 2020. Lima, Perú.

Katempa, C., & Sinuhaji, G. (2021). *Can ESA Method Through Quizizz Games Enhance Vocabulary Knowledge?* International Journal of Game-Based Learning , 19-37.

Laura De La Cruz, K. M., Noa Copaja, S. J., Turpo Gebera, O., Montesinos Valencia, C. C., Bazán Velasquez, S. M., & Pérez Postigo, G. S. (2022). *Use of gamification in english learning in higher education: a systematic review*. Journal of Technology and Science Education, 1-18.

Moreno Agurto, V. A. (2020). *La importancia de la enseñanza del idioma inglés en la etapa escolar*. Alétheia, 41-52.

Peralta, W. (2015). *El docente frente a las estrategias de enseñanza aprendizaje*. Revista vinculando.

Pourhosein Gilakjani, A., & Sabouri, N. B. (2016). *How can students improve their reading comprehension skill*. Journal of Studies in Education, 6(2), 229.

Rodríguez Garcés, C. (2015). *Competencias comunicativas en idioma inglés: La influencia de la gestión escolar y del nivel socioeconómico en el nivel de logro educativo en L2-inglés*. Perfiles educativos, 37(149), 74-93.

- Román, E., & Suárez, C. (2021). *Ecosistemas locales de aprendizaje ante la globalización tecnológica. Retos de los modelos educativos digitales pospandemia*. RIITE Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa, 1-11.
- Romero, Y. M., Pinto, S. M., & Ballester, M. P. P. (2019). *El desarrollo de la habilidad escuchar en la formación del maestro logopeda*. Revista de Investigación, Formación y Desarrollo: Generando Productividad Institucional, 7(1), 13-25. DOI <https://doi.org/10.34070/rif.v7i1>.
- Saputra, N., Hikmah, N., Saputra, M., Wahab, A., & Junaedi, J. (2021). *Implementation of Online Learning Using Online Media, During the Covid 19 Pandemic*. Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences. DOI 10.1088/1742-6596/1805/1/012021.
- Suo, Y. M., & Suo Y. J., & Zalika, A. (2018). *Implementing Quizizz as game based learning in the Arabic classroom*. European Journal of Social Science Education and Research, 12(1), 208-212. DOI <https://doi.org/10.26417/ejser.v12i1.p208-212>.
- Surí, V. M. A., González, D. M. F., & Núñez, L. M. (2022). Las habilidades receptivas y el aprendizaje híbrido en profesores en formación de lenguas extranjeras. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 5(1), 203-210.
- Thai Ngoc, T., De Wever, B., & Valcke, M. (2017). *The impact of a flipped classroom design on learning performance in higher education: Looking for the best “blend” of lectures and guiding questions with feedback*. Computers & Education, 113-126.
- Consejo de Europa. (2002). *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación*.
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e pesquisa*, 44.

- Oriol-Borras, G. (2015). *Fundamentos de la gamificación*.
- Palate, J. (2018). *La plataforma de video youtube para el desarrollo de las habilidades receptivas del idioma inglés en los Alumnos de tercero de bachillerato general Unificado Paralelo "a" de la Unidad Educativa Mayor*. Ambato. Ecuador.
- Perdomo Vargas, I. R., & Rojas Silva, J. A. (2019). La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 18(36), 161-175.
- Peña , V, Ortega, A. (2019). *Enseñanza del inglés como lengua extranjera y desarrollo de competencias lingüísticas*. Universidad Andina Simón Bolívar. Quito, Ecuador.
- Turchyna, T. V., Skarlupina, Y. A., & Medvedovska, D. O. (2016). *Integrating online educational applications in the classroom*.
- Vara, A. (2015). *7 Pasos para elaborar una TESIS*. Macro.
- Vergara Pareja, C. M., Nielsen Niño, J. B., & Niño Vega, J. A. (2021). *La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a niños de primera infancia*. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 569-578.
- Vicente, C. (2022). *La plataforma Quizizz en los procesos de aprendizaje remoto del idioma inglés en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Integrada San Andrés de Paragsha Pasco – 2021*. Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión.
- Vargas, L. D. A., Gutiérrez, I. M., & Solano, M. I. (2020). La influencia de la gamificación en el aprendizaje con la aplicación Quizziz. In *Redes sociales y ciudadanía: hacia un mundo ciberconectado y empoderado* (pp. 229-235). *Grupo Comunicar*.
- Vega, C.P. (2022). *Quizizz como herramienta de apoyo en el proceso de evaluación de los estudiantes de la Unidad Educativa Carlos Montúfar*,

parroquia San Rafael cantón Bolívar. Universidad Técnica del Norte. Ecuador.

Vega, M.A. (2023). *Influencia de quizizz en la motivación de los estudiantes de tercer grado de educación secundaria del colegio María Reina Marianistas. Universidad San Martín de Porres. Lima, Perú.*

Apéndice

Apéndice 1 Matriz de consistencia del proyecto de investigación.

Tabla 8

Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables, dimensiones e indicadores	Metodología	Recomendaciones
General	General	General	Variable Independiente(x) X1. Uso de plataforma Quizizz Dimensión 1 Inmersión en el uso de la plataforma Indicadores <ul style="list-style-type: none"> Ingreso a la plataforma como participante. 	Tipo: Aplicada Nivel: Aplicada explicativo-experimental Diseño: Preexperimental Población y muestra:	
¿Cuál es la influencia del uso de la plataforma Quizizz en las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023?	Determinar la influencia del uso de la plataforma Quizizz en las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.	El uso de la plataforma Quizizz influye significativamente en las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.			
Específicos	Específicos	Específicas			

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables, dimensiones e indicadores	Metodología	Recomendaciones
<p>PE1. ¿Cuál es la influencia del uso de la plataforma Quizizz en la habilidad de lectura del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023?</p> <p>PE2. ¿Cuál es la influencia del uso de la plataforma Quizizz en la habilidad auditiva del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023?</p>	<p>OE1. Establecer la influencia del uso de la plataforma Quizizz en la habilidad de lectura del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.</p> <p>OE2. Evaluar la influencia del uso de la plataforma Quizizz en la habilidad auditiva del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.</p>	<p>HE1. El uso de la plataforma Quizizz influye significativamente en la habilidad de lectura del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.</p> <p>HE2. El uso de la plataforma Quizizz influye significativamente en la habilidad auditiva del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del primer año de nivel primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación del uso de plataforma. <p>Dimensión 2</p> <p>Planificación</p> <p>Indicadores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Opción de opción múltiple. • Opción coincidente • Opción de rellenar espacios en blanco. • Opción reordenar • Opción desplegable • Opción arrastrar y soltar • Opción clasificar por categorías • Opción de audio. 	<p>36 estudiantes del nivel primario del primer grado de la Institución Educativa Cristo Rey.</p> <p>Técnicas:</p> <p>Examen de conocimientos</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Prueba Escrita</p>	

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables, dimensiones e indicadores	Metodología	Recomendaciones
			<p>Dimensión 3 Ejecución</p> <p>Indicadores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de las actividades. • Revisión del progreso obtenido <p>Variable Dependiente(y)</p> <p>Y1. Habilidades receptoras del aprendizaje del idioma inglés</p> <p>Dimensión 1 Habilidad de lectura</p> <p>Indicadores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce el significado de las palabras, relacionándolas con elementos visuales. • Lee y 		

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables, dimensiones e indicadores	Metodología	Recomendaciones
			<p>comprende textos a nivel de oraciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza vocabulario a nivel de un solo elemento, con el apoyo de elementos visuales y letras desordenadas. • Comprende un texto breve y evalúa sus conocimientos léxicos receptivos. <p>Dimensión 2</p> <p>Habilidad de escucha</p> <p>Indicadores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escucha nombres y descripciones. • Escucha números y palabras. • Escucha 		

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables, dimensiones e indicadores	Metodología	Recomendaciones
			información específica de diversos tipos. • Escucha palabras, colores y preposiciones.		

Apéndice 2 Instrumentos Utilizados

PRE A 1 STARTERS

LISTENING

There are 10 questions.

You have 30 minutes.

You will need colored pencils or pencils.

MY NAME IS:

PART 1

(5 puntos)

- FIVE QUESTIONS-

(1 punto por cada respuesta correcta)

Listen and tick (✓) the box. There is one example.

Which dog is Anna's?



A



B



C

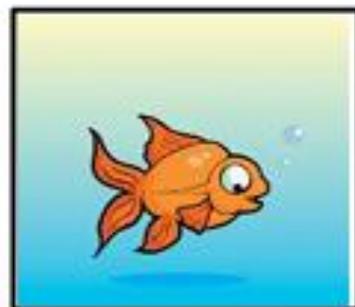
1 What animal has Alex got in his bedroom?



A



B



C

2 What is Lucy wearing?



A



B



C

3 What is Jack doing in the park?



A



B



C

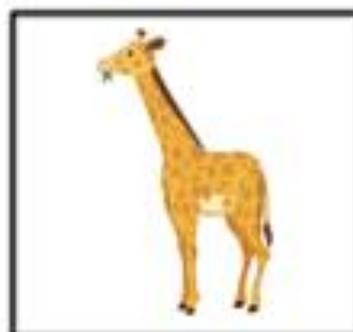
4 What is the new animal at the zoo?



A



B



C

5 What can Becky do?



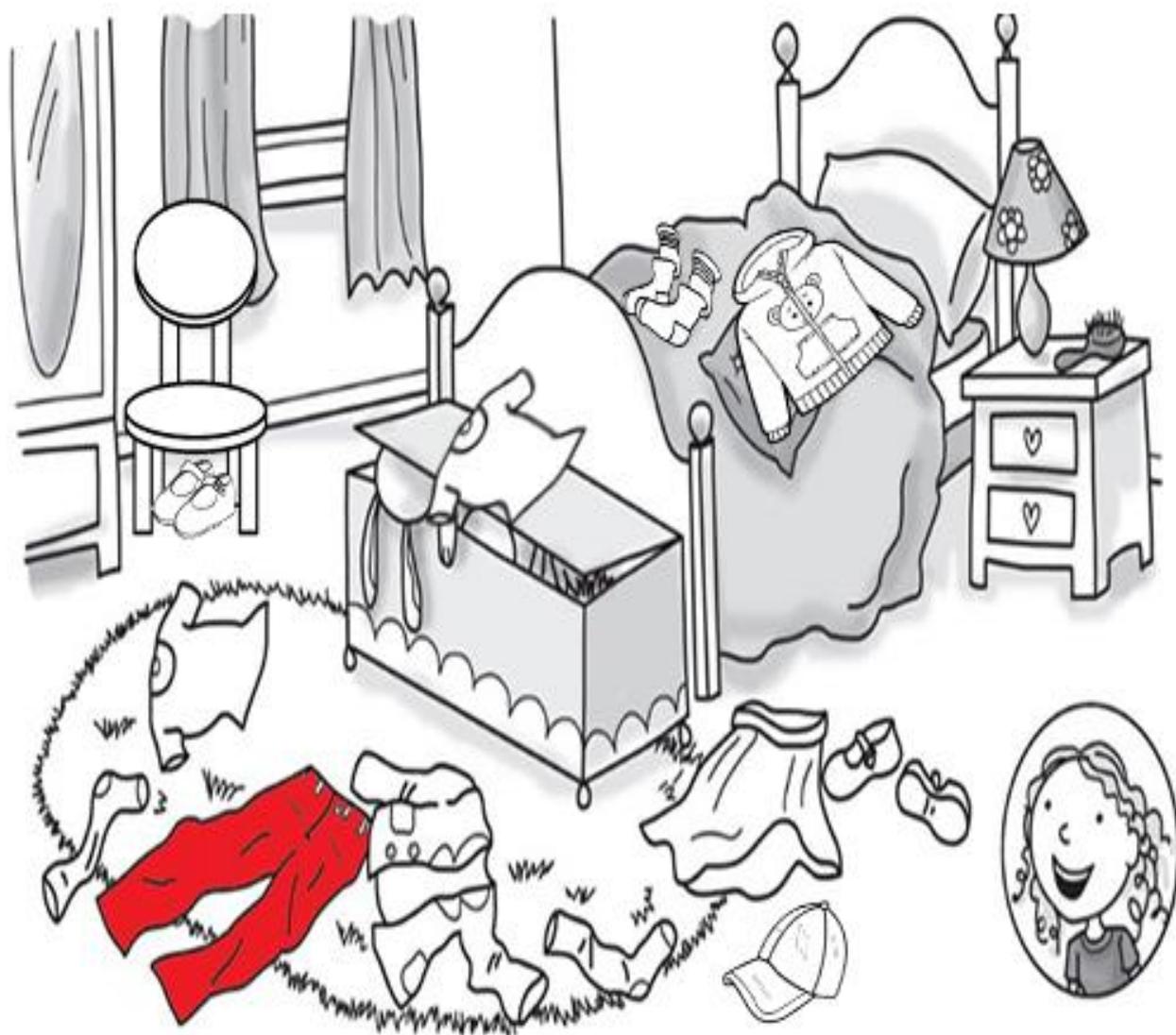
A



B



C

PART 2 (5 puntos)**- FIVE QUESTIONS-** (1 punto por cada respuesta correcta)**Listen and colour. There is one example.**

PRE A 1 STARTERS

READING

There are 10 questions.

You have 30 minutes.

You will need a pencil.

MY NAME IS:

PART 1

(5 puntos)

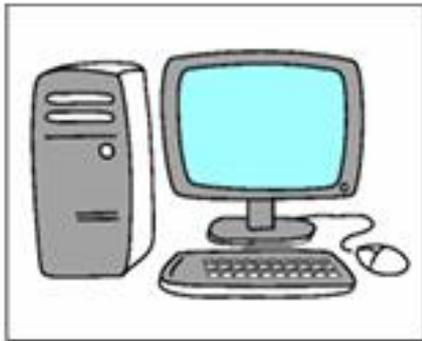
- FIVE QUESTIONS-

(1 punto por cada respuesta correcta)

Look and read. Put a tick (✓) or a cross (✗) in the box.

There are two examples.

Examples



This is a computer.



This is an eraser.



Questions

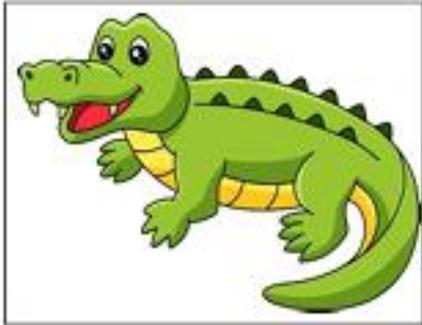
1



This is a skirt.



2



This is a snake.

3



These are socks.

4



This is a hippo.

5



These are trousers.

PART 2 (5 puntos)

- FIVE QUESTIONS- (1 punto por cada respuesta correcta)

Read this. Choose a word from the box. Write the correct word next to numbers 1-5. There is one example.

A monkey



I am an animal and I am brown. I live in trees ! My favourite food is a

(1) I've got two (2) and two legs.

I've got a long (3) too . I can run and jump or play with a big round (4) I live with giraffes and (5)

What am I? I am a monkey.

Example



trees



cat



banana



elephants



ball



arms



tail



T-shirt

Pre starters Listening

Marking Key

Part 1 5 marks

1. B
2. C
3. A
4. B
5. A

Part 2 5 marks

1. A: Okay can you see the t.shirt?
B: Yes, i can. Is it on the floor?
A: No. It is on the box. Color it blue.
B: Yes.
2. A: Look that jacket!
B: Oh, it's next to the trousers.
A: No, it isn't. It's on the bed.
B: On the bed? Yes!
A: Please, color it pink.
3. A: This is a beautiful skirt.
B: Yes, it is.
A: Can you color the skirt orange?
B: Yes, I can.
4. A: Nnow, color the shoes under the chair
B: The shoes under the chair? Ok!
A: You can choose the color!
B: Brown! I like it.
A: Wow, so color the shoes brown.
5. B: So, what's next?
A: Now find the socks.
B: They're next to the jacket . They are on the bed.
A: That's right. The socks are next tp the jacket. Have you got color yellow?
B: Yes, i've got color yellow.
A: Color the socks yellow.

Pre starters Reading

Marking Key

Part 1 5 marks

1. Yes
2. No
3. Yes
4. No
5. Yes

Part 2 5 marks

1. Banana
2. Arms
3. Tail
4. Ball
5. elephant

Apéndice 3 Módulo de trabajo

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01

ACTIVIDAD:	“Show your knowledge”
FECHA:	LUNES 07 DE AGOSTO DEL 2023
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	<p>C13. Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera. Obtiene información explícita con ayuda audiovisual y expresiones corporales del emisor.</p> <p>C14. Lee y comprende diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera. Lee textos breves en inglés de estructura simple que tratan sobre temas cotidianos, en los que predomina vocabulario conocido e ilustraciones Identifica y relaciona información ubicada en distintas partes del texto.</p>
ESTÁNDAR SITUADO:	<p>Lee palabras y oraciones cortas y obtiene información sobre animales. Identifica y relaciona oraciones sencillas con imágenes. Identifica vocabulario sobre animales con ayuda de imágenes y expresiones corporales.</p>
SECUENCIA DE ACTIVIDADES (Según la competencia a trabajar.)	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludan a la maestra y mencionan los acuerdos de la clase antes de comenzar. • Los estudiantes se saludan con la siguiente canción “<i>The Good morning song</i>” • Los estudiantes realizan la señal de cruz y oración “<i>Lord 's prayer</i>”, luego realizan cinco peticiones. • Responden a las preguntas: <i>What day is it today?</i> realizan el conteo de la palabra en la pizarra y el deletreo correspondiente. • Responden a preguntas básicas planteados por la docente. • Se plantea el reto de la sesión de hoy. <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra realiza el juego “<i>Throw the dice</i>”, para ir recordando el vocabulario anterior. • Luego, participan de una ruleta para responder a la pregunta: <i>What's this?</i> • Se presenta un video sobre el vocabulario relacionado. • Se entrega un sobre con tarjetas de bits, los estudiantes lo clasifican por grupos. <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realiza una prueba pre-test para medir las competencias. <i>Lee y comprende diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera.</i> • Para finalizar la clase, realizan una metacognición y retroalimentación de lo aprendido.

VII. EVALUACIÓN: (Adjuntar el/los instrumento(s) de evaluación.)

TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Observación sistemática	Lista de cotejo

Intercambios orales de los alumnos: Entrevistas Pruebas de comprobación: Escritas	Prueba escrita
--	----------------

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02

ACTIVIDAD:	“Let’s talk about Quizizz”
FECHA:	LUNES 07 DE AGOSTO
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	C14. Lee y comprende diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera. Lee textos breves en inglés de estructura simple que tratan sobre temas cotidianos, en los que predomina vocabulario conocido e ilustraciones Identifica y relaciona información ubicada en distintas partes del texto.
ESTÁNDAR SITUADO:	Lee palabras y oraciones cortas y obtiene información sobre animales. Identifica y relaciona oraciones sencillas con imágenes.
SECUENCIA DE ACTIVIDADES (Según la competencia a trabajar.)	<p><u>INICIO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludan a la maestra y mencionan los acuerdos de la clase antes de comenzar. • Los estudiantes se saludan con la siguiente canción “The Good morning song” • Los estudiantes realizan la señal de cruz y oración “Lord 's prayer”, luego realizan cinco peticiones. • Responden a las preguntas: <i>What day is it today?</i> realizan el conteo de la palabra en la pizarra y el deletreo correspondiente. • Responden a preguntas básicas planteados por la docente. • Se mencionan las habilidades que desarrollarán en esta sesión de aprendizaje. (<i>Listening, Speaking, Reading and Writing</i>) • Se plantea el reto de la sesión de hoy. <p><u>DESARROLLO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra les muestra una Chromebook de trabajo y les explica las nociones básicas para su uso. • Cada estudiantes reconoce el número de cada Chromebook con su número de orden de lista. • Observan algunas adivinanzas de los animales según sus características. • Cada estudiante saca su pizarra móvil y arman las palabras que indique la maestra, a través del dictado de letras. Los alumnos van formando la palabra. • En la primera sesión de clase la maestra les presenta la guía de Quizizz (PPT) en la que se da a conocer todos los pasos a seguir para que los estudiantes puedan utilizar óptimamente la herramienta. • Luego de haber explicado la guía para estudiantes a través de un ppt. Se inicia la actividad con Quizizz, con el fin de reforzar los conocimientos sobre el vocabulario a trabajar. <p><u>CIERRE</u></p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Se realiza una prueba pre-test para medir las competencias. <i>Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.</i> • Para finalizar la clase, realizan una metacognición y retroalimentación de lo aprendido.
--	--

VII. EVALUACIÓN: (Adjuntar el/los instrumento(s) de evaluación.)

TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Observación sistemática Intercambios orales de los alumnos: Entrevistas Pruebas de comprobación: Escritas	Lista de cotejo Prueba escrita

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03

ACTIVIDAD:	“Let’s talk about the animals in the jungle”
FECHA:	MIÉRCOLES 09 DE AGOSTO
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	C14.Lee y comprende diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera. Lee textos breves en inglés de estructura simple que tratan sobre temas cotidianos, en los que predomina vocabulario conocido e ilustraciones Identifica y relaciona información ubicada en distintas partes del texto.
ESTÁNDAR SITUADO:	Lee palabras y oraciones cortas y obtiene información sobre animales. Identifica y relaciona oraciones sencillas con imágenes.
SECUENCIA DE ACTIVIDADES (Según la competencia a trabajar.)	<p><u>INICIO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludan a la maestra y mencionan los acuerdos de la clase antes de comenzar. • Los estudiantes se saludan con la siguiente canción “The Good morning song” • Los estudiantes realizan la señal de cruz y oración “Lord 's prayer”, luego realizan cinco peticiones. • Responden a las preguntas: <i>What day is it today?</i> realizan el conteo de la palabra en la pizarra y el deletreo correspondiente. • Responden a preguntas básicas planteados por la docente. • Se mencionan las habilidades que desarrollarán en esta sesión de aprendizaje. (<i>Listening, Speaking, Reading and Writing</i>) • Se plantea el reto de la sesión de hoy. <p><u>DESARROLLO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra les muestra una imagen de la selva y escuchan diferentes sonidos onomatopéyicos de animales. • Se presenta el vocabulario “WILD ANIMALS” • Observan algunas adivinanzas de los animales según sus características. • Cada estudiante saca su pizarra móvil y arman las palabras que indique la maestra, a través del dictado de letras. Los alumnos van formando la palabra. • En la primera sesión de clase la maestra les presenta la guía de Quizizz (PPT) en la que se da a conocer todos los pasos a seguir para que los estudiantes puedan utilizar óptimamente la herramienta. • Luego de haber explicado la guía para estudiantes a través de un ppt. Se inicia la actividad con Quizizz, con el fin de reforzar los conocimientos sobre el vocabulario a trabajar. <p><u>CIERRE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizan una práctica de opción múltiple a través de la herramienta Quizizz y medir la competencia :<i>Lee y comprende diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera. (ANEXO 1)</i> • Para finalizar la clase, realizan una metacognición y retroalimentación de lo aprendido.

VII. EVALUACIÓN: (Adjuntar el/los instrumento(s) de evaluación.)

TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Observación sistemática Intercambios orales de los alumnos: Entrevistas Pruebas de comprobación: Escritas	Lista de cotejo Prueba Quizizz

ANEXOS:

Enlace de la práctica Quizizz:

https://quizizz.com/admin/quiz/64d1178f675ffe00070f738f?source=quiz_share

ANEXO 1

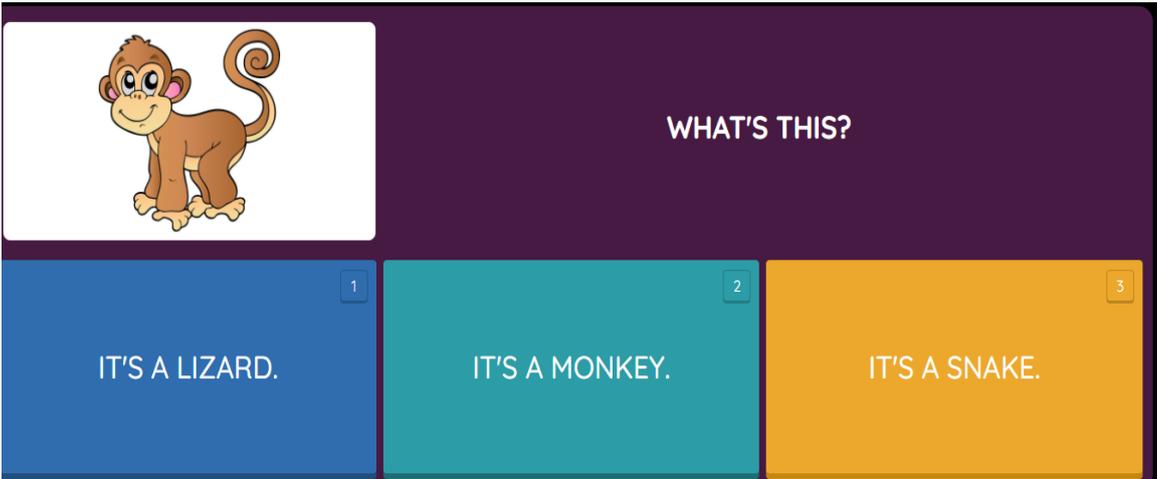


WHAT'S THIS?

1 IT'S AN ELEPHANT.

2 IT'S A SNAKE.

3 IT'S A CROCODILE.



WHAT'S THIS?

1 IT'S A LIZARD.

2 IT'S A MONKEY.

3 IT'S A SNAKE.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04

ACTIVIDAD:	“My wild animals”
FECHA:	VIERNES 11 DE AGOSTO
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	<p>C14.Lee y comprende diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera.</p> <p>Lee textos breves en inglés de estructura simple que tratan sobre temas cotidianos, en los que predomina vocabulario conocido e ilustraciones</p> <p>Identifica y relaciona información ubicada en distintas partes del texto.</p>
ESTÁNDAR SITUADO:	<p>Lee palabras y oraciones cortas y obtiene información sobre animales.</p> <p>Identifica y relaciona oraciones sencillas con imágenes.</p>
SECUENCIA DE ACTIVIDADES (Según la competencia a trabajar.)	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludan a la maestra y mencionan los acuerdos de la clase antes de comenzar. • Los estudiantes se saludan con la siguiente canción “The Good morning song” • Responden a las preguntas: What day is it today? realizan el conteo de la palabra en la pizarra y el deletreo correspondiente. Luego, realizan ejercicios con la cantidad de letras de la palabra. • La maestra les comenta las fechas importantes de este mes. • Responden a las siguientes preguntas básicas:How old are you? How are you? What's the weather like? What's your surname? What's your favourite color? What's your favourite pet? • Se mencionan las habilidades que desarrollarán en esta sesión de aprendizaje. (Listening, Speaking, Reading and Writing) • Se plantea el reto de la sesión. <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizan la actividad “Throw the dice and draw”. Utilizan un dado virtual y los estudiantes leen la palabra que corresponde y empiezan a dibujar en sus pizarras móviles. Luego, muestran sus respuestas. • Se realiza el spelling de las palabras del vocabulario, con ayuda de un cronómetro. Sale un representante de cada equipo para deletrear la palabra que sale en la diapositiva. • Se presenta el tema “WILD ANIMALS” • Observan el siguiente video y nombran los animales que han aprendido. https://www.youtube.com/watch?v=tauBp7Nb4v8 • Cada estudiante saca su pizarra móvil y arman las palabras que indique la maestra, a través del deletreo. <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realiza una prueba de opción múltiple para medir la competencia: <i>Lee y comprende diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera. (ANEXO 1)</i> • Para finalizar la clase, realizan una metacognición y retroalimentación de lo aprendido.

VII. EVALUACIÓN: (Adjuntar el/los instrumento(s) de evaluación.)

TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Observación sistemática Intercambios orales de los alumnos: Entrevistas Pruebas de comprobación: Escritas	Lista de cotejo Prueba Quizizz

ANEXOS:

Enlace de la práctica Quizizz:

https://quizizz.com/admin/quiz/64d59469df89d70008308ced?source=quiz_share

ANEXO 1



IT IS A _____.

1 GIRAFFE

2 CROCODILE

3 ELEPHANT



IT IS A _____.

1 ELEPHANT

2 SNAKE

3 HIPPO

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05

ACTIVIDAD:	“My wild animals”
FECHA:	LUNES 14 DE AGOSTO
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	<p>C14.Lee y comprende diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera.</p> <p>Lee textos breves en inglés de estructura simple que tratan sobre temas cotidianos, en los que predomina vocabulario conocido e ilustraciones</p> <p>Identifica y relaciona información ubicada en distintas partes del texto.</p>
ESTÁNDAR SITUADO:	<p>Lee palabras y oraciones cortas y obtiene información sobre animales.</p> <p>Identifica y relaciona oraciones sencillas con imágenes.</p>
SECUENCIA DE ACTIVIDADES (Según la competencia a trabajar.)	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludan a la maestra y mencionan los acuerdos de la clase antes de comenzar. • Los estudiantes se saludan con la siguiente canción “The Good morning song” • Responden a las preguntas: What day is it today? realizan el conteo de la palabra en la pizarra y el deletreo correspondiente. Luego, realizan ejercicios con la cantidad de letras de la palabra. • La maestra les comenta las fechas importantes de este mes de Agosto. • Responden a las siguientes preguntas básicas:How old are you? How are you? What's the weather like? What's your surname? What's your favourite color? What's your favourite pet? • Se mencionan las habilidades que desarrollarán en esta sesión de aprendizaje. (Listening, Speaking, Reading and Writing) • Se plantea el reto de la sesión. <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizan la actividad “<i>Throw the dice and draw</i>”. Utilizan un dado virtual y los estudiantes • Se presenta el vocabulario “WILD ANIMALS” • Observa el siguiente video y nombran los animales que han aprendido. • Realizan una pausa activa. https://www.youtube.com/watch?v=YUYCiZaNg0 • Cada estudiante saca su pizarra móvil y arman las palabras que indique la maestra, a través del dictados de letras. Los alumnos van formando la palabra. <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realiza una prueba con opción desplegable (ANEXO 1) y arrastrar y soltar (ANEXO 2) para medir la competencia: <i>Lee y comprende diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera.</i> • Para finalizar la clase, realizan una metacognición y retroalimentación de lo aprendido.

VII. EVALUACIÓN: (Adjuntar el/los instrumento(s) de evaluación.)

TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Observación sistemática Intercambios orales de los alumnos: Entrevistas Pruebas de comprobación: Escritas	Lista de cotejo Prueba Quizizz

ANEXOS:

Enlace de la práctica Quizizz:

https://quizizz.com/admin/quiz/64de603907a81e0007db1c30?source=quiz_share

ANEXO 1

Opción desplegable




Arrastre estos mosaicos y suéltelos en el espacio en blanco correcto arriba

⌘ LEGS ⌘ EYES ⌘ TEETH

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06

ACTIVIDAD:	“My wild animals”
FECHA:	VIERNES 18 DE AGOSTO
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	<p>C14. Lee y comprende diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera.</p> <p>Lee textos breves en inglés de estructura simple que tratan sobre temas cotidianos, en los que predomina vocabulario conocido e ilustraciones</p> <p>Identifica y relaciona información ubicada en distintas partes del texto.</p>
ESTÁNDAR SITUADO:	<p>Lee palabras y oraciones cortas y obtiene información sobre animales.</p> <p>Identifica y relaciona oraciones sencillas con imágenes.</p>
SECUENCIA DE ACTIVIDADES (Según la competencia a trabajar.)	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludan a la maestra y mencionan los acuerdos de la clase antes de comenzar. • Los estudiantes se saludan con la siguiente canción “<i>The Good morning song</i>” • Responden a la pregunta: <i>What day is it today?</i> realizan el conteo de la palabra en la pizarra y el deletreo correspondiente. • Responden a permanentes y preguntas básicas. • Se mencionan las habilidades que desarrollarán en esta sesión de aprendizaje. • Se plantea el reto de la sesión. <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se reparten cartillas en parejas y deletrean la palabra en el menor tiempo posible. • Se presente el tema “<i>Wild animals</i>” y observan el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=lzTrmO-L2EA • Realizan la actividad “<i>Find the letter and write</i>” a través de criptogramas por equipos. • Se colocan diferentes imágenes para crear oraciones en la pizarra utilizando los pronombres “<i>It- They</i>”. • Realizan la página 48 de su libro de inglés. <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realiza una prueba de opción reordenar (ANEXO 1) y opción múltiple (ANEXO 2) para medir la competencia: <i>Lee y comprende diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera.</i> (ANEXO 1) • Para finalizar la clase, realizan una metacognición y retroalimentación de lo aprendido.

VII. EVALUACIÓN: (Adjuntar el/los instrumento(s) de evaluación.)

TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Observación sistemática Intercambios orales de los alumnos: Entrevistas Pruebas de comprobación: Escritas	Lista de cotejo Prueba Quizizz

ANEXOS:

Enlace de la práctica Quizizz:

https://quizizz.com/admin/quiz/64dead11e3f77a00085f83a1?source=quiz_share

ANEXO 1

Reordenar


READ AND ORDER

BIG

TEETH.

THEY'VE

GOT

1

2

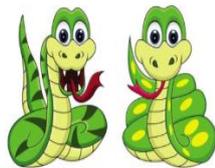
3

4

THEY HAVEN'T GOT LEGS.
THEY HAVEN'T GOT ARMS.



ELEPHANT



SNAKE



MONKEY

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07

ACTIVIDAD:	“My wild animals”
FECHA:	LUNES 21 DE AGOSTO
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	<p>C13. Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera. Obtiene información explícita con ayuda audiovisual y expresiones corporales del emisor. Se expresa espontáneamente organizando sus ideas acerca de sí mismo, su familia y su entorno inmediato usando vocabulario y construcciones gramaticales simples.</p>
ESTÁNDAR SITUADO:	Identifica vocabulario sobre animales con ayuda de imágenes y expresiones corporales.
SECUENCIA DE ACTIVIDADES (Según la competencia a trabajar.)	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludan a la maestra y mencionan los acuerdos de la clase antes de comenzar. • Los estudiantes se saludan con la siguiente canción “<i>The Good morning song</i>” • Responden a las preguntas: <i>What day is it today?</i> realizan el conteo de la palabra en la pizarra y el deletreo correspondiente. • Responden a preguntas básicas a través de una ruleta. • Se mencionan las habilidades que desarrollarán en esta sesión de aprendizaje. • Se plantea el reto de la sesión. <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchan y cantan la siguiente canción para recordar el vocabulario aprendido. https://www.youtube.com/watch?v=sdjih5jnCxU • Luego, la maestra coloca un rompecabezas en la pizarra sobre las partes del cuerpo de un monito y unas cartillas de palabras. Los estudiantes participan y colocan las cartillas en el lugar que corresponda. • Observan el siguiente cuento corto: https://www.youtube.com/watch?v=5iWjEHL3kAY • Los estudiantes marcan en sus pizarras móviles la opción <i>True-False</i> según el enunciado que presente la maestra sobre el video observado. <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realiza una prueba de opción múltiple para medir la competencia: <i>Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera. (ANEXO 1)</i> • Para finalizar la clase, realizan una metacognición y retroalimentación de lo aprendido.

VII. EVALUACIÓN: (Adjuntar el/los instrumento(s) de evaluación.)

TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Observación sistemática Intercambios orales de los alumnos: Entrevistas Pruebas de comprobación: Escritas	Lista de cotejo Prueba Quizizz

ANEXOS:

Enlace de la práctica Quizizz:

https://quizizz.com/admin/quiz/64e29f5147f96b0007c480a7?source=quiz_share**ANEXO 1***Opción Múltiple*

WHAT ANIMAL IS THIS?

1 

2 

3 

WHAT ANIMAL IS THIS?

1 

2 

3 

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08

ACTIVIDAD:	“My wild animals”
FECHA:	MIÉRCOLES 23 DE AGOSTO
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	C13. Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera. Obtiene información explícita con ayuda audiovisual y expresiones corporales del emisor. Se expresa espontáneamente organizando sus ideas acerca de sí mismo, su familia y su entorno inmediato usando vocabulario y construcciones gramaticales simples.
ESTÁNDAR SITUADO:	Identifica vocabulario sobre animales con ayuda de imágenes y expresiones corporales.
SECUENCIA DE ACTIVIDADES (Según la competencia a trabajar.)	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludan a la maestra y mencionan los acuerdos de la clase antes de comenzar. • Los estudiantes se saludan con la siguiente canción “<i>The Good morning song</i>” • Responden a las preguntas: <i>What day is it today?</i> realizan el conteo de la palabra en la pizarra y el deletreo correspondiente. Luego, realizan ejercicios con la cantidad de letras de la palabra. • Responden preguntas básicas a través de una ruleta. • Se mencionan las habilidades que desarrollarán en esta sesión de aprendizaje. • Se plantea el reto de la sesión. <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchan y cantan la siguiente canción para recordar el vocabulario aprendido. https://www.youtube.com/watch?v=sdjih5jnCxU • Realizan la actividad “<i>Cat Game</i>” de diversas palabras del vocabulario. • Se trabaja el vocabulario “<i>Wild animals</i>” • Cada equipo, recibe un sobre de letras. La maestra proyecta la imagen y los estudiantes arman la palabra. • La maestra realiza algunas adivinanzas sobre animales y los estudiantes dibujan la respuesta en sus pizarras. <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realiza una prueba de opción múltiple para medir la competencia: <i>Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera. (ANEXO 1)</i> • Para finalizar la clase, realizan una metacognición y retroalimentación de lo aprendido.

VII. EVALUACIÓN: (Adjuntar el/los instrumento(s) de evaluación.)

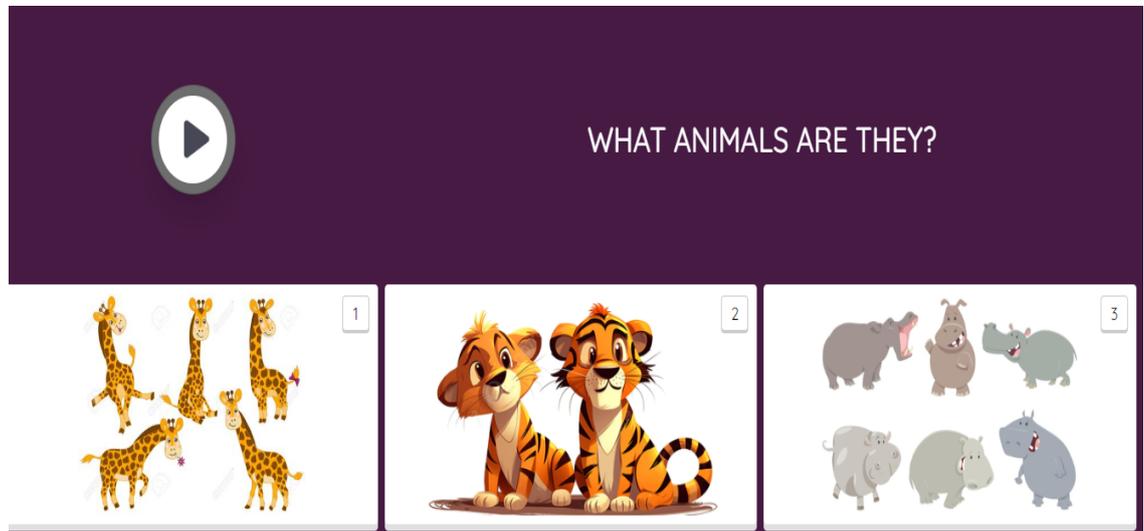
TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Observación sistemática Intercambios orales de los alumnos: Entrevistas Pruebas de comprobación: Escritas	Lista de cotejo Prueba Quizizz

ANEXOS:

Enlace de la práctica Quizizz:

https://quizizz.com/admin/quiz/64e6b4a4a5d8f7000743a5b2?source=quiz_share**ANEXO 1***Opción Múltiple*

WHAT ANIMALS ARE THEY?

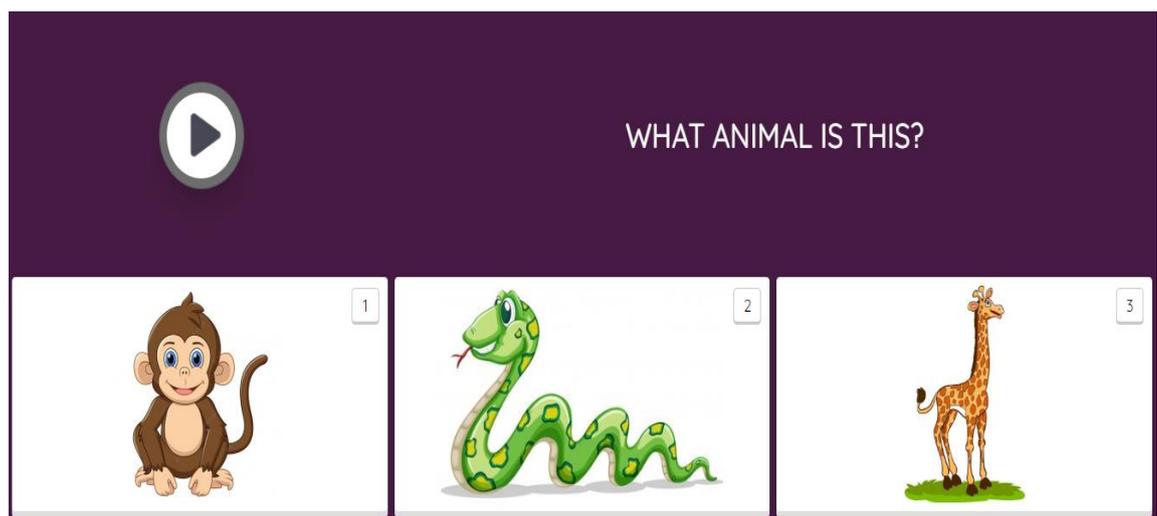


1

2

3

WHAT ANIMAL IS THIS?



1

2

3

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°09

ACTIVIDAD:	“Look, these clothes! ”
FECHA:	MARTES 05 DE SETIEMBRE
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	<p>C14.Lee y comprende diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera.</p> <p>Lee textos breves en inglés de estructura simple que tratan sobre temas cotidianos, en los que predomina vocabulario conocido e ilustraciones</p> <p>Identifica y relaciona información ubicada en distintas partes del texto.</p>
ESTÁNDAR SITUADO:	Lee palabras y oraciones cortas y obtiene información sobre prendas de vestir.
SECUENCIA DE ACTIVIDADES (Según la competencia a trabajar.)	<p><u>INICIO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludan a la maestra y mencionan los acuerdos de la clase antes de comenzar. • Los estudiantes se saludan con la siguiente canción “<i>The Good morning song</i>”. • Los estudiantes realizan la señal de cruz y oración “<i>Lord 's prayer</i>”, luego realizan cinco peticiones. • Responden a las preguntas: <i>What day is it today?</i> realizan el conteo de la palabra en la pizarra y el deletreo correspondiente. • Responden a preguntas básicas planteados por la docente. • Se mencionan las habilidades que desarrollarán en esta sesión de aprendizaje. • Se plantea el reto de la sesión de hoy. <p><u>DESARROLLO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente les muestra unas cajas mágicas con algunos juguetes de animales. Los estudiantes descubren y crean una descripción corta del animal. • Se proyectan algunas sombras de prendas de vestir para que el estudiante puede reconocer. • Presentan el vocabulario “Clothes”. • Realizan el chant del vocabulario. • Los estudiantes observan un poster en la pizarra con diversas prendas de vestir. Reconocen las preposiciones: in-on-under. • Escriben oraciones en sus cuadernos con las prendas de vestir y preposiciones. <p><u>CIERRE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizan una práctica de opción múltiple a través de la herramienta Quizizz y medir la competencia: <i>Lee y comprende diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera. (ANEXO 1)</i> • Para finalizar la clase, realizan una metacognición y retroalimentación de lo aprendido.

VII. EVALUACIÓN: (Adjuntar el/los instrumento(s) de evaluación.)

TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Observación sistemática Intercambios orales de los alumnos: Entrevistas Pruebas de comprobación: Escritas	Lista de cotejo Prueba Quizizz

ANEXOS:

Enlace de la práctica Quizizz:

https://quizizz.com/admin/quiz/64f5fdff2b58979259940747?source=quiz_share

ANEXO 1

Opción Múltiple

THIS IS A **JACKET**.


1


2


3



WHAT'S THIS?

1

THIS IS A **JACKET**.

2

THESE ARE **SHOES**.

3

THIS IS A **SKIRT**.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

ACTIVIDAD:	“Show me your new clothes!”
FECHA:	VIERNES 08 DE SETIEMBRE
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	C14.Lee y comprende diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera. Lee textos breves en inglés de estructura simple que tratan sobre temas cotidianos, en los que predomina vocabulario conocido e ilustraciones Identifica y relaciona información ubicada en distintas partes del texto.
ESTÁNDAR SITUADO:	Lee palabras y oraciones cortas y obtiene información sobre prendas de vestir.
SECUENCIA DE ACTIVIDADES (Según la competencia a trabajar.)	<p><u>INICIO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludan a la maestra y mencionan los acuerdos de la clase antes de comenzar. • Los estudiantes se saludan con la siguiente canción <i>“The Good morning song”</i> • Los estudiantes realizan la señal de cruz y oración <i>“Lord 's prayer”</i>, luego realizan cinco peticiones. • Responden a las preguntas: <i>What day is it today?</i> realizan el conteo de la palabra en la pizarra y el deletreo correspondiente. • Responden a preguntas básicas planteados por la docente. • Se mencionan las habilidades que desarrollarán en esta sesión de aprendizaje. • Se plantea el reto de la sesión de hoy. <p><u>DESARROLLO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizan lectura de tarjetas de palabras en parejas. • Luego, se presentan algunas imágenes que faltan colorear. La maestra da el enunciado y los estudiantes eligen el color . • Se presenta el vocabulario: “Clothes” • Observan el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=ZklzvfvpgGg • Ordenan oraciones referentes al color de cada prenda, por equipos. • Realizan la actividad “Yes-No” según las oraciones que escuchen en cada imagen. <p><u>CIERRE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizan una práctica de opción reordenar a través de la herramienta Quizizz y medir la competencia: <i>Lee y comprende diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera. (ANEXO 1)</i> • Para finalizar la clase, realizan una metacognición y retroalimentación de lo aprendido.

VII. EVALUACIÓN: (Adjuntar el/los instrumento(s) de evaluación.)

TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Observación sistemática Intercambios orales de los alumnos: Entrevistas Pruebas de comprobación: Escritas	Lista de cotejo Prueba Quizizz

ANEXOS:

Enlace de la práctica Quizizz:

https://quizizz.com/admin/quiz/64fa7aedbb501687f786ac53?source=quiz_share

ANEXO 1

Reordenar

Haz clic para apagar la música

ORDER THE SENTENCE

GOT HE'S SOCKS. GREEN

1 2 3 4

ORDER THE SENTENCE

I'VE GOT A GREY T-SHIRT.

1 2 3 4 5

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11

ACTIVIDAD:	“What are you wearing?”
FECHA:	MARTES 12 DE SETIEMBRE
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	<p>C13. Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera. Obtiene información explícita con ayuda audiovisual y expresiones corporales del emisor. Se expresa espontáneamente organizando sus ideas acerca de sí mismo, su familia y su entorno inmediato usando vocabulario y construcciones gramaticales simples.</p>
ESTÁNDAR SITUADO:	Identifica vocabulario sobre prendas de vestir con ayuda de imágenes y expresiones corporales.
SECUENCIA DE ACTIVIDADES (Según la competencia a trabajar.)	<p><u>INICIO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludan a la maestra y mencionan los acuerdos de la clase antes de comenzar. • Los estudiantes se saludan con la siguiente canción “<i>The Good morning song</i>” • Responden a las preguntas: <i>What day is it today?</i> realizan el conteo de la palabra en la pizarra y el deletreo correspondiente. Luego, realizan ejercicios con la cantidad de letras de la palabra. • Responden preguntas básicas a través de una ruleta. • Se mencionan las habilidades que desarrollarán en esta sesión de aprendizaje. • Se plantea el reto de la sesión. <p><u>DESARROLLO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Deletrean las palabras sobre prendas de vestir. • Realizan la actividad “Cat game” de diferentes palabras del vocabulario. • Observan el siguiente video https://www.youtube.com/watch?v=M8v6t977i4Y • Participa dos estudiantes por equipo para que puedan describir y responder a la pregunta: <i>What is she/he wearing? He’s got /She’s got.</i> • Desarrollan la página 56 de su libro de inglés. <p><u>CIERRE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realiza una prueba de opción múltiple para medir la competencia: <i>Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera. (ANEXO 1)</i> • Para finalizar la clase, realizan una metacognición y retroalimentación de lo aprendido.

VII. EVALUACIÓN: (Adjuntar el/los instrumento(s) de evaluación.)

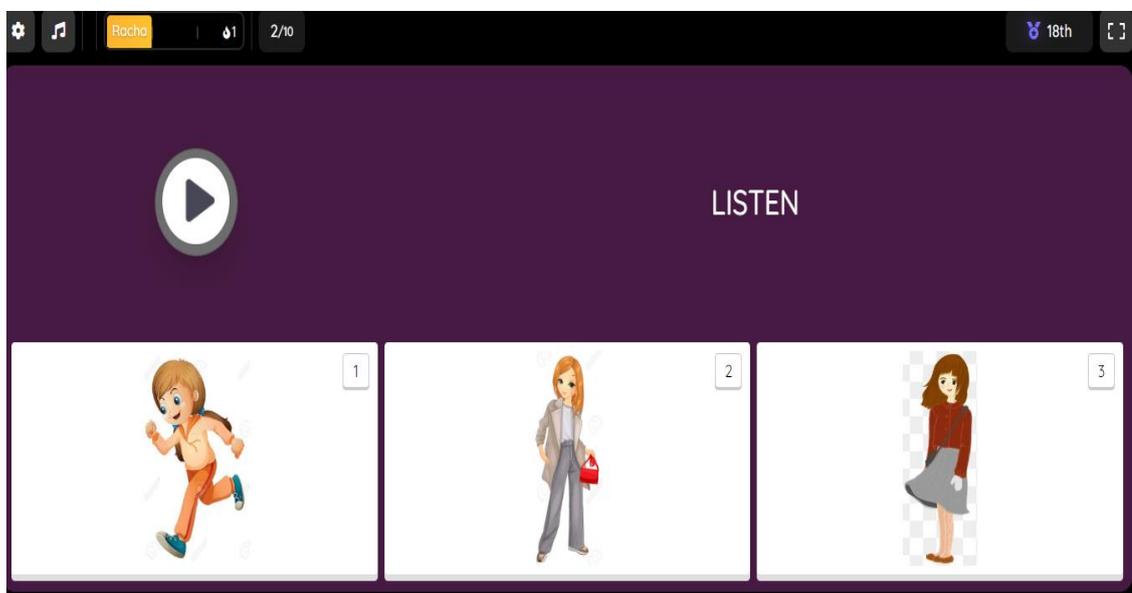
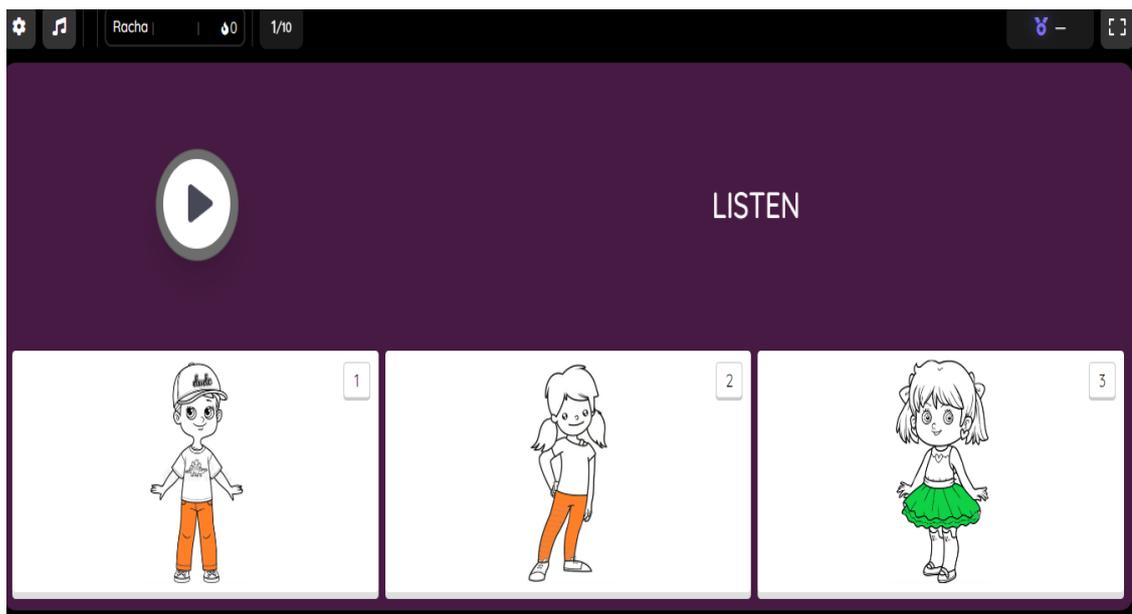
TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Observación sistemática Intercambios orales de los alumnos: Entrevistas	Lista de cotejo Prueba Quizizz

ANEXOS:

Enlace de la práctica Quizizz:

https://quizizz.com/admin/quiz/64ff778e10ca0dbe08a5e28d?source=quiz_share

ANEXO 1



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12

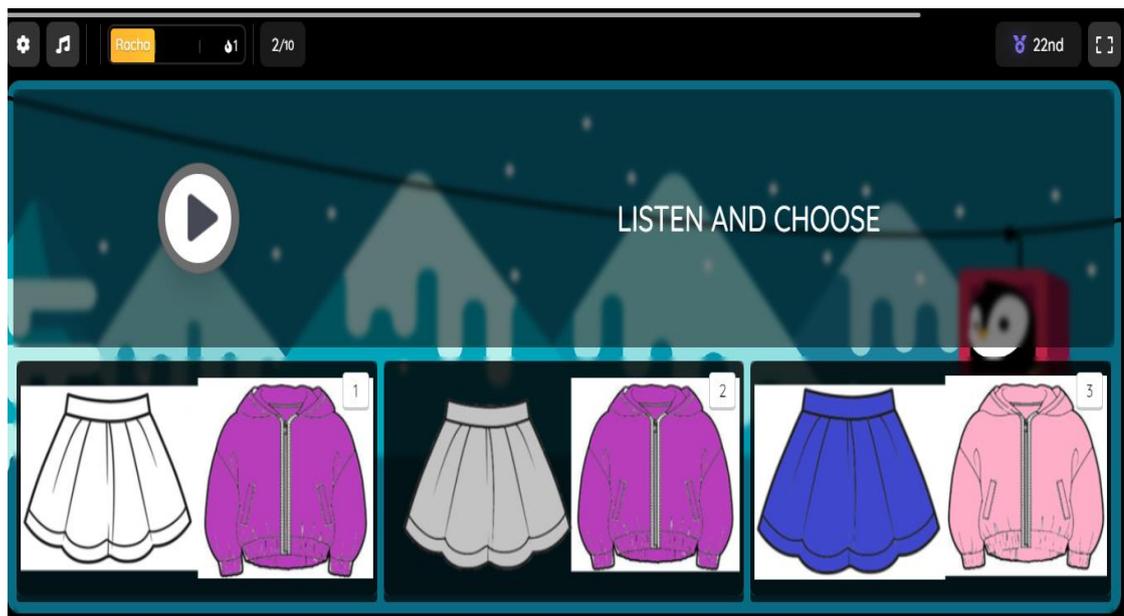
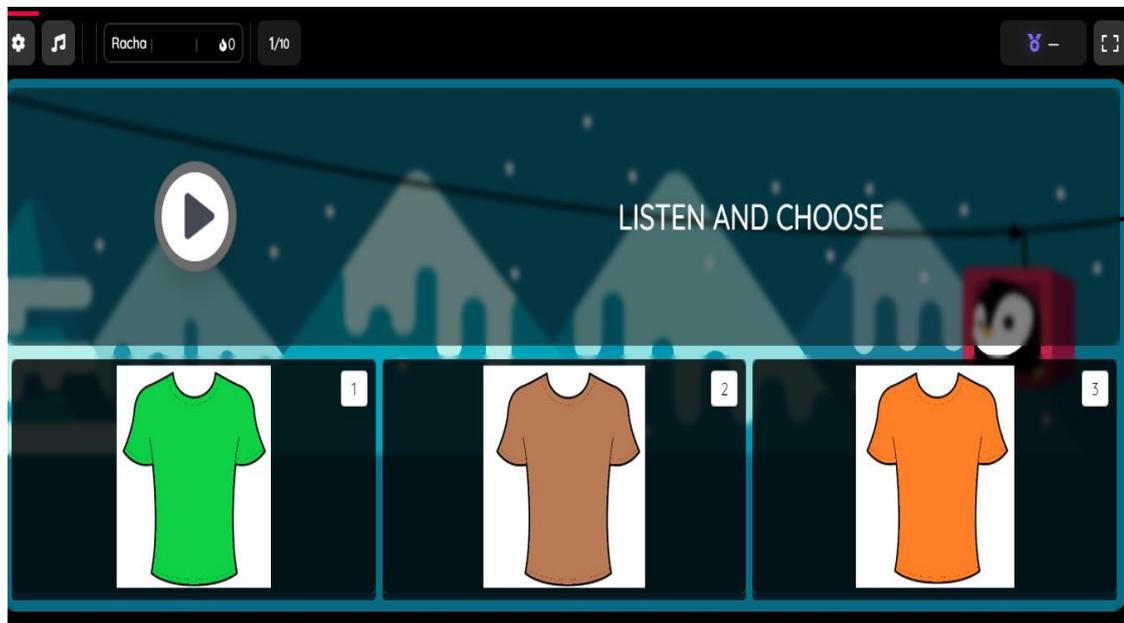
ACTIVIDAD:	“Describing clothes”
FECHA:	JUEVES 14 DE SETIEMBRE
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	C13. Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera. Obtiene información explícita con ayuda audiovisual y expresiones corporales del emisor. Se expresa espontáneamente organizando sus ideas acerca de sí mismo, su familia y su entorno inmediato usando vocabulario y construcciones gramaticales simples.
ESTÁNDAR SITUADO:	Identifica vocabulario sobre prendas de vestir con ayuda de imágenes y expresiones corporales.
SECUENCIA DE ACTIVIDADES (Según la competencia a trabajar.)	<p><u>INICIO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludan a la maestra y mencionan los acuerdos de la clase antes de comenzar. • Los estudiantes se saludan con la siguiente canción “<i>The Good morning song</i>”. • Responden a las preguntas: <i>What day is it today?</i> realizan el conteo de la palabra en la pizarra y el deletreo correspondiente. Luego, realizan ejercicios con la cantidad de letras de la palabra. • Responden preguntas básicas a través de una ruleta. • Se mencionan las habilidades que desarrollarán en esta sesión de aprendizaje. • Se plantea el reto de la sesión. <p><u>DESARROLLO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizan sus pizarras móviles para escribir las palabras de las imágenes que se muestran en la ruleta virtual. • Observan el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=ZklzvwfvpGg • De acuerdo a lo observado, los estudiantes van creando oraciones utilizando la siguiente estructura gramatical “She’s got – He’s got”. • Participan de un juego virtual: https://wordwall.net/resource/60322334 • Desarrollan su Activity Book pág.60 -61 <p><u>CIERRE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realiza una prueba de opción múltiple para medir la competencia: <i>Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera. (ANEXO 1)</i> • Para finalizar la clase, realizan una metacognición y retroalimentación de lo aprendido.

VII. EVALUACIÓN: (Adjuntar el/los instrumento(s) de evaluación.)

TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Observación sistemática Intercambios orales de los alumnos: Entrevistas	Lista de cotejo Prueba Quizizz

ANEXOS:

Enlace de la práctica Quizizz:

https://quizizz.com/admin/quiz/64ff36a3d211e468ea04ff53?source=quiz_share**ANEXO 1***Opción Múltiple*

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°13

ACTIVIDAD:	“Do you like sports?”
FECHA:	MARTES 19 DE SETIEMBRE
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	<p>C14. Lee y comprende diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera.</p> <p>Lee textos breves en inglés de estructura simple que tratan sobre temas cotidianos, en los que predomina vocabulario conocido e ilustraciones</p> <p>Identifica y relaciona información ubicada en distintas partes del texto.</p>
ESTÁNDAR SITUADO:	Lee palabras y oraciones cortas sobre habilidades y la expresión gramatical CAN - CAN'T.
SECUENCIA DE ACTIVIDADES (Según la competencia a trabajar.)	<p><u>INICIO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludan a la maestra y mencionan los acuerdos de la clase antes de comenzar. • Los estudiantes se saludan con la siguiente canción “<i>The Good morning song</i>” • Los estudiantes realizan la señal de cruz y oración “<i>Lord 's prayer</i>”, luego realizan cinco peticiones. • Responden a las preguntas: <i>What day is it today?</i> realizan el conteo de la palabra en la pizarra y el deletreo correspondiente. • Responden a preguntas básicas planteados por la docente. • Se mencionan las habilidades que desarrollarán en esta sesión de aprendizaje. • Se plantea el reto de la sesión de hoy. <p><u>DESARROLLO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes trabajan en equipos y arman rompecabezas de imágenes sobre deportes. • Luego, buscan y encuentran las palabras en la sopa de letras. • Desarrollan el vocabulario “Abilities”. • Escriben las palabras del vocabulario en su cuaderno con las imágenes respectivas. • Realizan la dinámica “<i>Pass the ball</i>”, se forman en círculo y van realizando una oración con la imagen mostrada. <p><u>CIERRE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizan una práctica de opción múltiple y coincidente a través de la herramienta Quizizz y medir la competencia: <i>Lee y comprende diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera. (ANEXO 1)</i> • Para finalizar la clase, realizan una metacognición y retroalimentación de lo aprendido.

VII. EVALUACIÓN: (Adjuntar el/los instrumento(s) de evaluación.)

TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Observación sistemática Intercambios orales de los alumnos: Entrevistas Pruebas de comprobación: Escritas	Lista de cotejo Prueba Quizizz

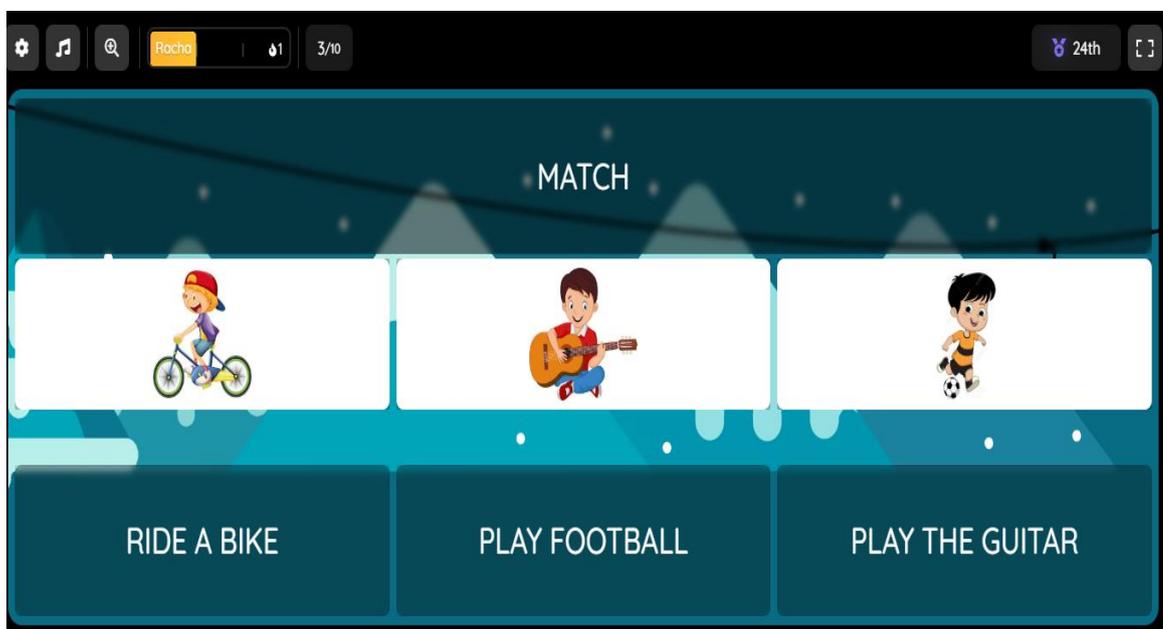
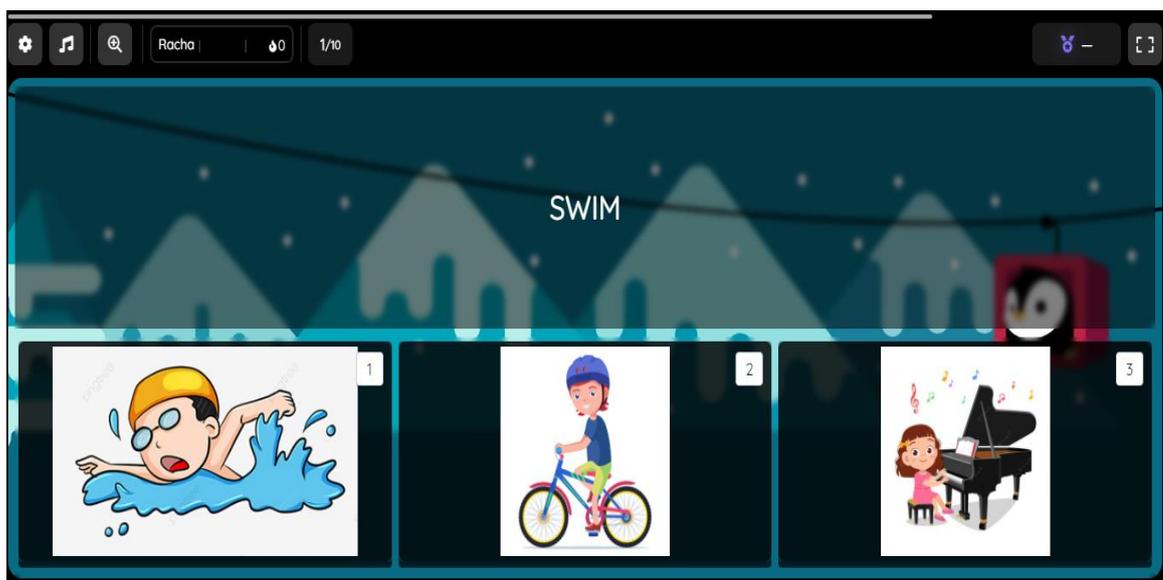
ANEXOS:

Enlace de la práctica Quizizz:

https://quizizz.com/admin/quiz/650863935528be6ef0095473?source=quiz_share

ANEXO 1

Opción Múltiple



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

ACTIVIDAD:	“Let’s play the piano!”
FECHA:	JUEVES 21 DE SETIEMBRE
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	<p>C14. Lee y comprende diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera.</p> <p>Lee textos breves en inglés de estructura simple que tratan sobre temas cotidianos, en los que predomina vocabulario conocido e ilustraciones</p> <p>Identifica y relaciona información ubicada en distintas partes del texto.</p>
ESTÁNDAR SITUADO:	Lee palabras y oraciones cortas sobre habilidades y la expresión gramatical CAN - CAN’T.
SECUENCIA DE ACTIVIDADES (Según la competencia a trabajar.)	<p><u>INICIO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludan a la maestra y mencionan los acuerdos de la clase antes de comenzar. • Los estudiantes se saludan con la siguiente canción “<i>The Good morning song</i>” • Los estudiantes realizan la señal de cruz y oración “<i>Lord 's prayer</i>”, luego realizan cinco peticiones. • Responden a las preguntas: <i>What day is it today?</i> realizan el conteo de la palabra en la pizarra y el deletreo correspondiente. • Responden a preguntas básicas planteados por la docente. • Se mencionan las habilidades que desarrollarán en esta sesión de aprendizaje. • Se plantea el reto de la sesión de hoy. <p><u>DESARROLLO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cantan la canción “<i>Alphabet</i>” y realizan el dictado de algunas palabras del vocabulario. • Se les presenta tres sombras de imágenes y responden a la pregunta: <i>Can you.? Yes, I can /No, I can't .</i> • Se presenta el vocabulario “Abilities “. • Observan el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=50_wScFM5fQ • Identifican las palabras del vocabulario. Utilizan la expresión “<i>I can- I can't</i>”. • Realizan un “<i>Memory game</i>” del vocabulario por cada equipo. <p><u>CIERRE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizan una práctica de opción arrastrar y soltar a través de la herramienta Quizizz y medir la competencia: <i>Lee y comprende diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera. (ANEXO 1)</i> • Para finalizar la clase, realizan una metacognición y retroalimentación de lo aprendido.

VII. EVALUACIÓN: (Adjuntar el/los instrumento(s) de evaluación.)

TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Observación sistemática Intercambios orales de los alumnos: Entrevistas Pruebas de comprobación: Escritas	Lista de cotejo Prueba Quizizz

ANEXOS:

Enlace de la práctica Quizizz:

https://quizizz.com/admin/quiz/650b50f47c7c0b2b75efa287?source=quiz_share

ANEXO 1

Arrastrar y soltar

2/10

I CAN PLAY THE _____.

Arrastre estos mosaicos y suéltelos en el espacio en blanco correcto arriba

⌵ GUITAR ⌵ FOOTBALL ⌵ BIKE

3/10

I _____ SWIM.

Arrastre estos mosaicos y suéltelos en el espacio en blanco correcto arriba

⌵ CAN ⌵ CAN'T

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

ACTIVIDAD:	“Can you play..?”
FECHA:	JUEVES 28 DE SETIEMBRE
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	C14.Lee y comprende diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera. Lee textos breves en inglés de estructura simple que tratan sobre temas cotidianos, en los que predomina vocabulario conocido e ilustraciones Identifica y relaciona información ubicada en distintas partes del texto.
ESTÁNDAR SITUADO:	Lee palabras y oraciones cortas sobre habilidades y la expresión gramatical CAN - CAN'T.
SECUENCIA DE ACTIVIDADES (Según la competencia a trabajar.)	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludan a la maestra y mencionan los acuerdos de la clase antes de comenzar. • Los estudiantes se saludan con la siguiente canción “<i>The Good morning song</i>” • Los estudiantes realizan la señal de cruz y oración “<i>Lord 's prayer</i>”, luego realizan cinco peticiones. • Responden a las preguntas: <i>What day is it today?</i> realizan el conteo de la palabra en la pizarra y el deletreo correspondiente. • Responden a preguntas básicas planteados por la docente. • Se mencionan las habilidades que desarrollarán en esta sesión de aprendizaje. • Se plantea el reto de la sesión de hoy. <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra les muestra tarjetas de palabras para que puedan ir leyendo. • Luego, los alumnos tendrán que completar las palabras con las letras que faltan. • Realizan un role-play, en el cual trabajan la pregunta: <i>Can you ..? Yes, I can/ No, I can't.</i> • Observan el siguiente video e identifican las oraciones sobre habilidades en inglés. https://www.youtube.com/watch?v=6r3NdUC5g5g • Se les presenta un pequeño texto sobre la descripción de un personaje. • Los niños participan y completan la información del texto. (True-False). <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizan una práctica de opción múltiple a través de la herramienta Quizizz y medir la competencia: <i>Lee y comprende diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera. (ANEXO 1)</i> • Para finalizar la clase, realizan una metacognición y retroalimentación de lo aprendido.

VII. EVALUACIÓN: (Adjuntar el/los instrumento(s) de evaluación.)

TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Observación sistemática Intercambios orales de los alumnos: Entrevistas Pruebas de comprobación: Escritas	Lista de cotejo Prueba Quizizz

ANEXOS:

Enlace de la práctica Quizizz:

https://quizizz.com/admin/quiz/650c84ec39bc3a31d2511e1b?source=quiz_share**ANEXO 1***Opción múltiple*

1/10

I CAN'T PLAY THE _____.

1 GUITAR

2 TENNIS

3 FOOTBALL

2/10

I CAN'T PLAY _____.

1 GUITAR

2 BIKE

3 FOOTBALL

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°16

ACTIVIDAD:	“ What can you do?”
FECHA:	VIERNES 29 DE SETIEMBRE
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	<p>C13. Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera. Obtiene información explícita con ayuda audiovisual y expresiones corporales del emisor. Se expresa espontáneamente organizando sus ideas acerca de sí mismo, su familia y su entorno inmediato usando vocabulario y construcciones gramaticales simples.</p>
ESTÁNDAR SITUADO:	Identifica vocabulario sobre habilidades con ayuda de imágenes y expresiones gramaticales sobre CAN - CAN'T.
SECUENCIA DE ACTIVIDADES (Según la competencia a trabajar.)	<p><u>INICIO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludan a la maestra y mencionan los acuerdos de la clase antes de comenzar. • Los estudiantes se saludan con la siguiente canción “<i>The Good morning song</i>” • Responden a las preguntas: <i>What day is it today?</i> realizan el conteo de la palabra en la pizarra y el deletreo correspondiente. Luego, realizan ejercicios con la cantidad de letras de la palabra. • Responden preguntas básicas a través de una ruleta. • Se mencionan las habilidades que desarrollarán en esta sesión de aprendizaje. • Se plantea el reto de la sesión. <p><u>DESARROLLO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizan sus bits sobre “Abilities” en el cual se van preguntado entre pares. • Se le entrega sobres a cada equipo, los estudiantes ordenan las palabras de manera correcta. Luego leen y corrigen sus oraciones. • Se presenta el vocabulario “Abilities” • Realizan la actividad “Guess and say”, salen algunos estudiantes a imitar unas acciones a través de la mímica los estudiantes adivinan y dicen la respuesta. • <p><u>CIERRE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realiza una prueba de opción múltiple para medir la competencia: <i>Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera. (ANEXO 1)</i> • Para finalizar la clase, realizan una metacognición y retroalimentación de lo aprendido.

VII. EVALUACIÓN: (Adjuntar el/los instrumento(s) de evaluación.)

TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Observación sistemática Intercambios orales de los alumnos: Entrevistas	Lista de cotejo Prueba Quizizz

ANEXOS:

Enlace de la práctica Quizizz:

https://quizizz.com/admin/quiz/6515c698c24b0254886afbcd?source=quiz_share**ANEXO 1***Opción Múltiple*

Racha | 0 | 1/10

LISTEN

1

2

3

He can drive a car

Racha | 0 | 2/10

21st

LISTEN AND CHOOSE

1

2

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°17

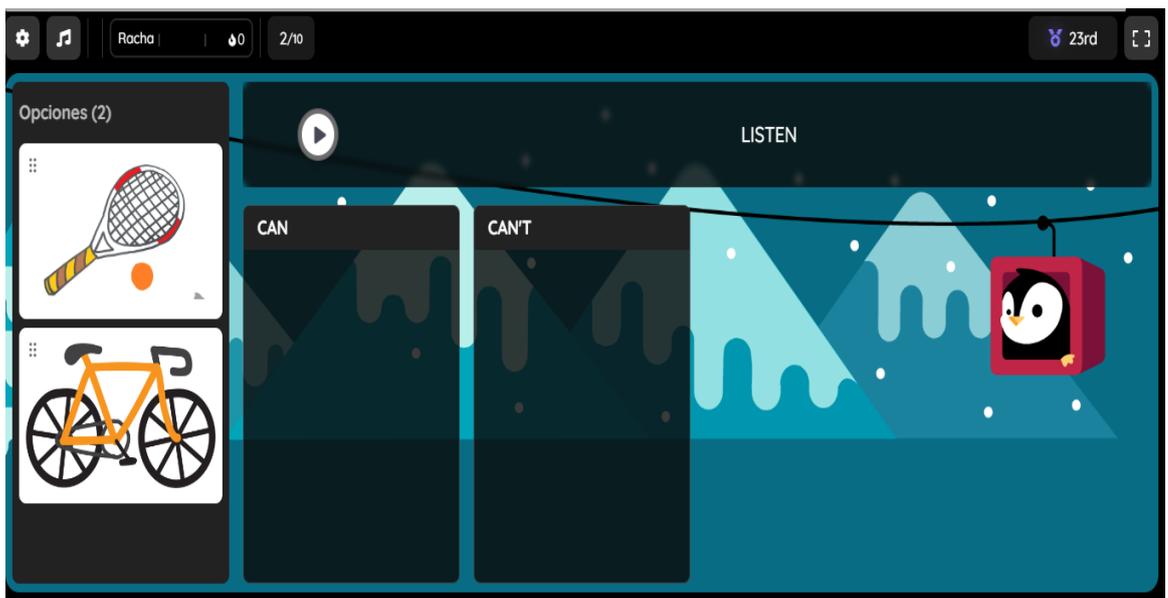
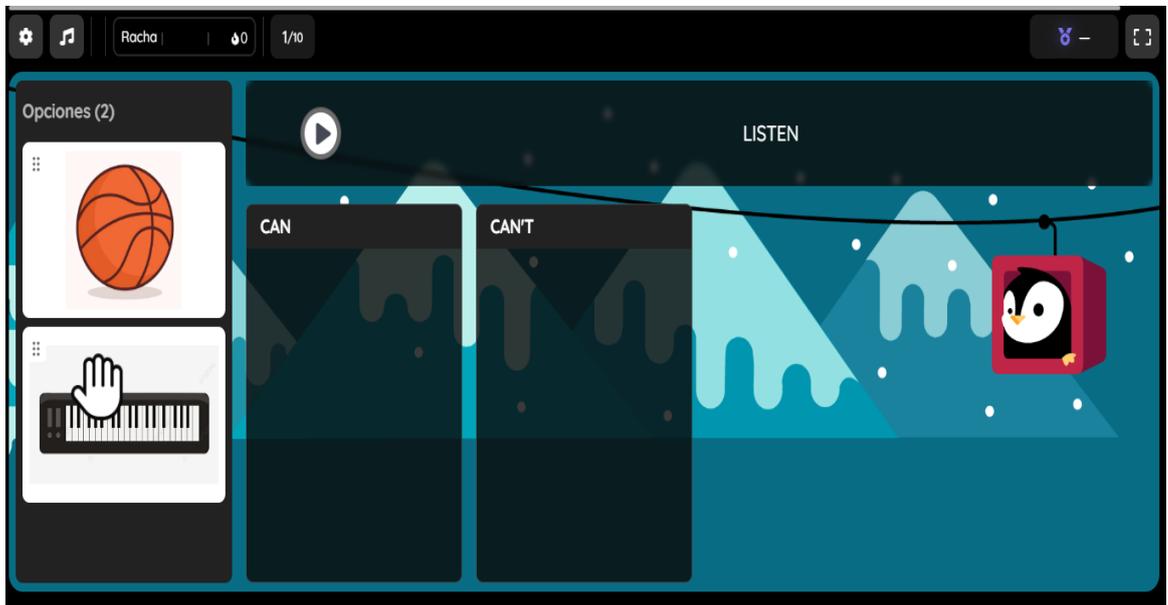
ACTIVIDAD:	“ I can /I can’t”
FECHA:	LUNES 02 DE OCTUBRE
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	C13.Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera. Obtiene información explícita con ayuda audiovisual y expresiones corporales del emisor. Se expresa espontáneamente organizando sus ideas acerca de sí mismo, su familia y su entorno inmediato usando vocabulario y construcciones gramaticales simples.
ESTÁNDAR SITUADO:	Identifica vocabulario sobre habilidades con ayuda de imágenes y expresiones gramaticales sobre CAN - CAN`T.
SECUENCIA DE ACTIVIDADES (Según la competencia a trabajar.)	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludan a la maestra y mencionan los acuerdos de la clase antes de comenzar. • Los estudiantes se saludan con la siguiente canción “<i>The Good morning song</i>” • Responden a las preguntas: <i>What day is it today?</i> realizan el conteo de la palabra en la pizarra y el deletreo correspondiente. Luego, realizan ejercicios con la cantidad de letras de la palabra. • Responden preguntas básicas a través de una ruleta. • Se mencionan las habilidades que desarrollarán en esta sesión de aprendizaje. • Se plantea el reto de la sesión. <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizan el dictado de palabras del vocabulario en sus cuadernos. • Participan del juego “<i>Bingo</i>”, escriben las palabras dentro de la cartilla para ir marcando. • Desarrollan el vocabulario “<i>Abilities</i>”. • Cada estudiante tendrá que entrevistar a dos amigos y completar las acciones que pueden o no realizar, utilizando la pregunta: <i>What can you do?</i> <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realiza una prueba de opción clasificar por categorías para medir la competencia: <i>Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera. (ANEXO 1)</i> • Para finalizar la clase, realizan una metacognición y retroalimentación de lo aprendido.

VII. EVALUACIÓN: (Adjuntar el/los instrumento(s) de evaluación.)

TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Observación sistemática Intercambios orales de los alumnos: Entrevistas	Lista de cotejo Prueba Quizizz

ANEXOS:

Enlace de la práctica Quizizz:

https://quizizz.com/admin/quiz/651aedc7f9b8cc177cfc9c8c?source=quiz_share**ANEXO 1***Clasificar por categorías*

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°18

ACTIVIDAD:	“ Talent Show”
FECHA:	MARTES 03 DE OCTUBRE
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	C14.Lee y comprende diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera. Lee textos breves en inglés de estructura simple que tratan sobre temas cotidianos, en los que predomina vocabulario conocido e ilustraciones Identifica y relaciona información ubicada en distintas partes del texto.
ESTÁNDAR SITUADO:	Identifica vocabulario sobre habilidades con ayuda de imágenes y expresiones gramaticales sobre CAN - CAN`T.
SECUENCIA DE ACTIVIDADES (Según la competencia a trabajar.)	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludan a la maestra y mencionan los acuerdos de la clase antes de comenzar. • Los estudiantes se saludan con la siguiente canción “<i>The Good morning song</i>” • Responden a las preguntas: <i>What day is it today?</i> realizan el conteo de la palabra en la pizarra y el deletreo correspondiente. Luego, realizan ejercicios con la cantidad de letras de la palabra. • Responden preguntas básicas a través de una ruleta. • Se mencionan las habilidades que desarrollarán en esta sesión de aprendizaje. • Se plantea el reto de la sesión. <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizan oraciones en sus cuadernos para describir sus talentos con ayuda del vocabulario “Verbs”. • Se muestra una ruleta para que los estudiantes participen al azar y mencionen sus talentos a través de objetos concretos. <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realiza una prueba de opción clasificar por categorías para medir la competencia:. • Lee y comprende diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera. (ANEXO 1) • Para finalizar la clase, realizan una metacognición y retroalimentación de lo aprendido.

VII. EVALUACIÓN: (Adjuntar el/los instrumento(s) de evaluación.)

TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Observación sistemática Intercambios orales de los alumnos: Entrevistas	Lista de cotejo Prueba Quizizz

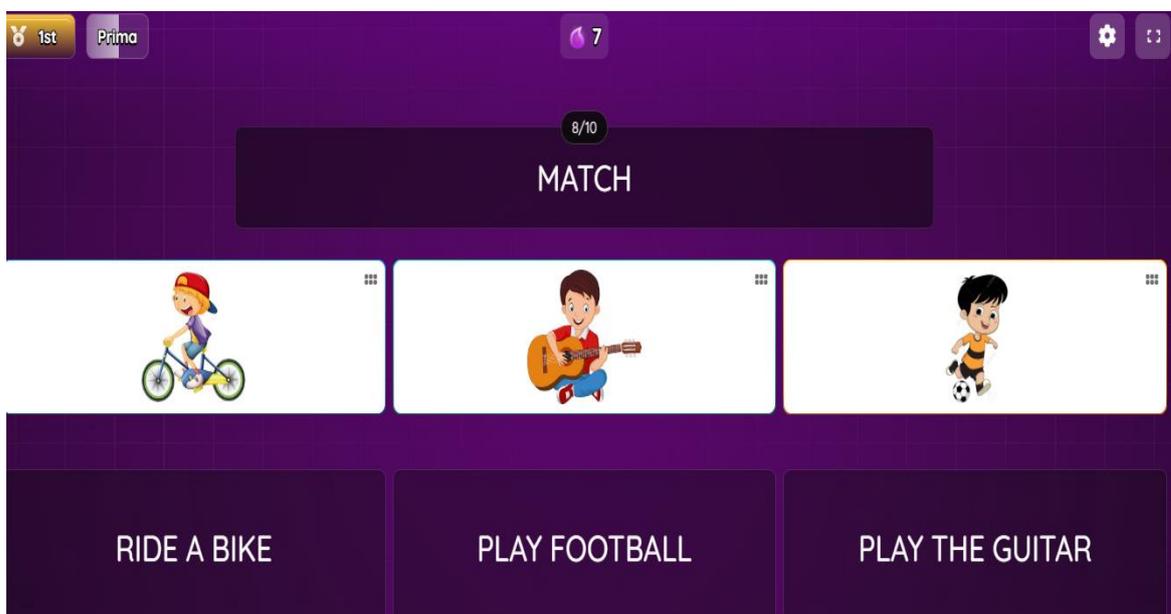
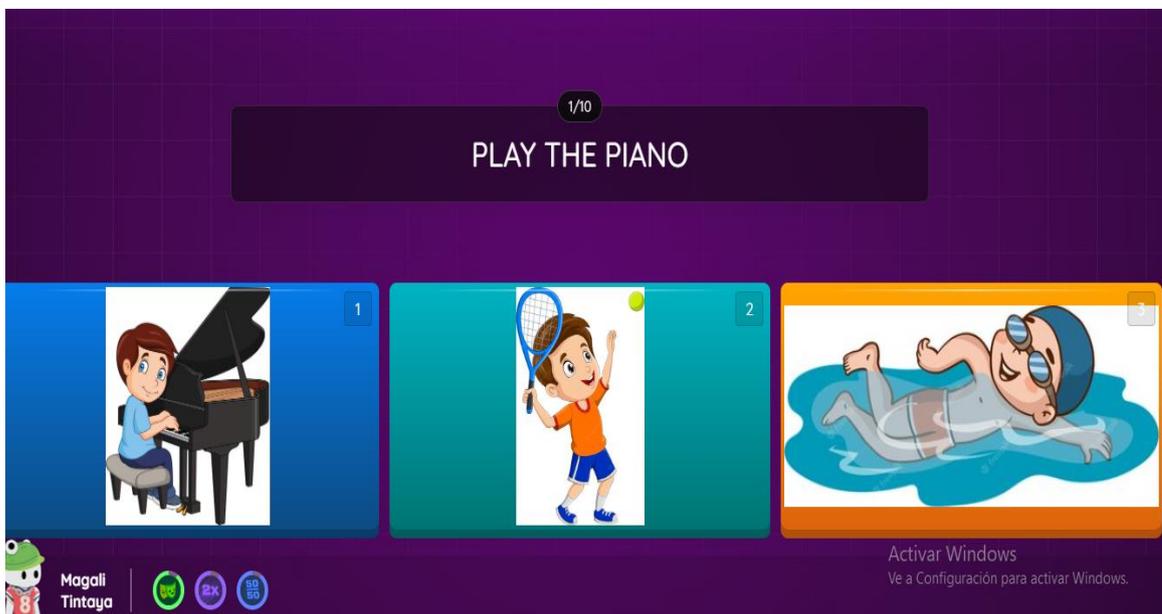
ANEXOS:

Enlace de la práctica Quizizz:

https://quizizz.com/admin/quiz/652ed69c25f4520a41f59289?source=quiz_share

ANEXO 1

Opción múltiple y relacionar



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°19

ACTIVIDAD:	“Show your knowledge”
FECHA:	JUEVES 05 DE OCTUBRE
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	<p>C13. Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera. Obtiene información explícita con ayuda audiovisual y expresiones corporales del emisor.</p> <p>C14. Lee y comprende diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera. Lee textos breves en inglés de estructura simple que tratan sobre temas cotidianos, en los que predomina vocabulario conocido e ilustraciones Identifica y relaciona información ubicada en distintas partes del texto.</p>
ESTÁNDAR SITUADO:	<p>Lee palabras y oraciones cortas y obtiene información sobre acciones. Identifica y relaciona oraciones sencillas con imágenes. Identifica vocabulario sobre acciones con ayuda de imágenes y expresiones corporales.</p>
SECUENCIA DE ACTIVIDADES (Según la competencia a trabajar.)	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludan a la maestra y mencionan los acuerdos de la clase antes de comenzar. • Los estudiantes se saludan con la siguiente canción <i>“The Good morning song”</i> • Los estudiantes realizan la señal de cruz y oración <i>“Lord 's prayer”</i>, luego realizan cinco peticiones. • Responden a las preguntas: <i>What day is it today?</i> realizan el conteo de la palabra en la pizarra y el deletreo correspondiente. • Responden a preguntas básicas planteados por la docente. • Se plantea el reto de la sesión de hoy. <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realiza un review del vocabulario aprendido. • Se forman equipos para describir una acción según el sobre de rompecabezas. • Luego, se les entrega un texto <i>“My favourite hobbie”</i> para que lean y respondan a las preguntas planteadas por la maestra. <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realiza una prueba Post-test para medir las competencias. <i>Lee y comprende diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera.</i> • Para finalizar la clase, realizan una metacognición y retroalimentación de lo aprendido.

VII. EVALUACIÓN: (Adjuntar el/los instrumento(s) de evaluación.)

TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Observación sistemática Intercambios orales de los alumnos: Entrevistas Pruebas de comprobación: Escritas	Lista de cotejo Prueba escrita

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°20

ACTIVIDAD:	“Let’s play our favourites hobbies”
FECHA:	VIERNES 06 DE OCTUBRE
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	<p>C13. Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera. Obtiene información explícita con ayuda audiovisual y expresiones corporales del emisor.</p> <p>C14. Lee y comprende diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera. Lee textos breves en inglés de estructura simple que tratan sobre temas cotidianos, en los que predomina vocabulario conocido e ilustraciones Identifica y relaciona información ubicada en distintas partes del texto.</p>
ESTÁNDAR SITUADO:	<p>Lee palabras y oraciones cortas y obtiene información sobre animales. Identifica y relaciona oraciones sencillas con imágenes. Identifica vocabulario sobre acciones con ayuda de imágenes y expresiones corporales.</p>
SECUENCIA DE ACTIVIDADES (Según la competencia a trabajar.)	<p><u>INICIO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludan a la maestra y mencionan los acuerdos de la clase antes de comenzar. • Los estudiantes se saludan con la siguiente canción <i>“The Good morning song”</i> • Los estudiantes realizan la señal de cruz y oración <i>“Lord 's prayer”</i>, luego realizan cinco peticiones. • Responden a las preguntas: <i>What day is it today?</i> realizan el conteo de la palabra en la pizarra y el deletreo correspondiente. • Responden a preguntas básicas planteados por la docente. • Se plantea el reto de la sesión de hoy. <p><u>DESARROLLO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realiza un review del vocabulario aprendido. • Se forman equipos para describir una acción según el rompecabeza entregado. • Luego, se les entrega un texto <i>“My favourite hobbie”</i> para que lean y respondan a las preguntas planteadas por la maestra. <p><u>CIERRE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Se realiza una prueba Post-test para medir la competencia. <i>See comunica oralmente en inglés como lengua extranjera.</i> • Para finalizar la clase, realizan una metacognición y retroalimentación de lo aprendido.

VII. EVALUACIÓN: (Adjuntar el/los instrumento(s) de evaluación.)

TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Observación sistemática Intercambios orales de los alumnos: Entrevistas Pruebas de comprobación: Escritas	Lista de cotejo Prueba escrita

Apéndice 4 Certificación de aplicación del proyecto de tesis



COLEGIO
CRISTO REY
JESUITAS - TACNA

HOMBRES Y MUJERES PARA **LOS DEMÁS**

C.M. 1125756, 0307660 0310227 c.I. 487015 A2 BO FO
"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

El P. Eddy E. Fernández Ladera, SJ, Director del Colegio Parroquial "Cristo Rey", que suscribe, deja:

CONSTANCIA:

Que, la Prof. **MAGALI CONCEPCIÓN TINTAYA CONDORI**, identificada con D.N.I. N° 72883496, docente del Área de Inglés, del nivel Primaria de nuestro colegio, realizó la aplicación de su Proyecto de Tesis "*El uso de la plataforma QUIZZZ en las habilidades receptivas del aprendizaje del idioma Inglés en estudiantes del primer Año del nivel Primario de la Institución Educativa Cristo Rey, Tacna, 2023*".

El mencionado proyecto fue aplicado a los niños y niñas de Primer Año de Primaria, secciones "A" y "B", desde el 07 de agosto hasta el 06 de octubre del 2023.

Se expide la presente, a solicitud de la parte interesada y para los fines que estime por conveniente.

Tacna, 20 de noviembre, 2023.



P. Eddy E. Fernández Ladera, SJ
Director

Apéndice 5 Evidencia de Campo

