

**UNIVERSIDAD AMAR TELIDJI - LAGHOUAT**



**Facultad de Letras y Lenguas**

**Departamento de Español**

Trabajo de Fin de Máster en Didáctica de Lenguas Extranjeras

# **La Aplicación Educativa “Quizlet” y la Retroalimentación en el aula de lenguas extranjeras**

**Realizado por:**

Ines BADER

Fatima Meissane ZOUABLIA

**Ante el jurado compuesto de**

Abd El Hadi REDJEM	MAA-Universidad de Laghouat	Presidente
Hakim SEKEHAL	MAA-Universidad de Laghouat	Director
Khadidja ALI RAHMANI	MCA- Universidad de Laghouat	Vocal
Batoul AMMOUR	MCB- Instituto Nacional de Investigaciones Educativas	Vocal

Laghouat

2022-2023

**UNIVERSIDAD AMAR TELIDJI - LAGHOUAT**



**Facultad de Letras y Lenguas**

**Departamento de Español**

Trabajo de Fin de Máster en Didáctica de Lenguas Extranjeras

# **La Aplicación Educativa “Quizlet” y la Retroalimentación en el aula de lenguas extranjeras**

**Realizado por:**

Ines BADER

Fatima Meissane ZOUABLIA

**Ante el jurado compuesto de**

Abd El Hadi REDJEM	MAA-Universidad de Laghouat	Presidente
Hakim SEKEHAL	MAA-Universidad de Laghouat	Director
Khadidja ALI RAHMANI	MCA- Universidad de Laghouat	Vocal
Batoul AMMOUR	MCB- Instituto Nacional de Investigaciones Educativas	Vocal

Laghouat

2022-2023

## **DEDICATORIA**

*A mis queridos padres*

*A mis profesores*

*A mis amigos más cercanos*

*A mi preciosa gata*

*A todas las personas que me apoyaron para escribir y terminar esta tesis.*

## AGRADECIMIENTO

Son muchas las personas que han contribuido en el proceso y conclusión de este trabajo.

Primero agradezco a mi familia por el amor recibido, la dedicación, la paciencia y su preocupación (a mi madre especialmente) por mi avance y desarrollo de esta tesis.

Gracias a mi profesor Hakim SEKEHAL por haber elegido ser mi guía en este camino, por haberme enseñado adecuadamente y por ayudarme a desarrollar esta tesis.

Quiero agradecer a mis dos mejores amigos por estar a mi lado cada vez que los necesitaba, empujándome a continuar cuando estaba vacilando y no quería continuar, estoy muy agradecida por tener personas tan positivas, optimistas, alentadoras y encantadoras en mi vida.

En un lugar muy especial quiero agradecer a “Bonbon” mi gata por estar conmigo todo el tiempo.

Un agradecimiento especial a las personas que desempeñaron un papel para llevar a cabo este TFM, que me han ayudado, aconsejado, guiado y hasta motivado.

Por último, pero no menos importante, quiero agradecerme por creer en mí, por hacer todo este trabajo duro, por nunca rendirme y por estar siempre presente.

# ÍNDICE GENERAL

RESUMEN .....	X
INTRODUCCIÓN GENERAL .....	1

## CAPÍTULO I

### MARCO TEÓRICO

1. Antecedentes.....	6
2. Definición de conceptos .....	9
2.1. Retroalimentación.....	9
2.2. TIC.....	9
2.3. Quizlet .....	10
2.4. Interacción .....	10
3. Bases teóricas: Quizlet y retroalimentación en aula de lenguas extranjeras .....	11
3.1. Teoría de socioconstructivismo de Lev Vygotsky (1896).....	12
3.2. Zona de desarrollo próximo (1978).....	13
3.3. TIC en aula de lenguas extranjeras.....	13
3.3.1. Beneficios de las TIC en el aula .....	14
3.3.2. Ejemplos de TIC .....	16
3.3.3. Desventajas de las TIC .....	16
3.3.4. Herramientas digitales .....	16

3.4. Quizlet .....	19
3.4.1. ¿Cómo funciona Quizlet? .....	20
3.4.2. ¿Cómo usar Quizlet? .....	21
3.5. Retroalimentación.....	26
3.5.1. Beneficios de la retroalimentación .....	27
3.5.2. Características de la retroalimentación.....	27
3.6. Interacción .....	28

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO METODOLÓGICO**

1. Enfoque del estudio .....	32
2. Método de investigación.....	33
3. Diseño de investigación.....	34
4. Nivel de investigación .....	34
5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	35
5.1. Cuestionario.....	35
6. Muestra y población .....	36
7. Procedimiento.....	36
8. Cuadro de operacionalización .....	37

## CAPÍTULO III

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

1. Descripción del cuestionario .....	40
2. Análisis e interpretación del cuestionario.....	42
2.1 Análisis de respuestas del departamento de español, inglés y francés .....	42
2.2. Análisis de respuestas total.....	57
3. Discusión de los resultados.....	62
3.1. Uso del Quizlet como herramienta didáctica.....	62
3.2. Quizlet y retroalimentación .....	63
3.3. Quizlet para estimular la atención e interacción en aula de lenguas extranjeras.....	64
3.4. Papel de las TIC en la enseñanza de lenguas extranjeras .....	64
3.5. Recomendaciones sobre el uso del Quizlet .....	65
<b>CONCLUSIÓN GENERAL .....</b>	<b>67</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>69</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>.....</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1:</b> Procedimientos .....	36
<b>Tabla 2:</b> Cuadro de operacionalización .....	37

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1:</b> Tipo del aprendizaje en el departamento del español.....	42
<b>Figura 2:</b> Tipo del aprendizaje en el departamento del inglés .....	42
<b>Figura 3:</b> Tipo del aprendizaje en el departamento del francés.....	42
<b>Figura 4:</b> Uso de tecnología en el departamento del español.....	43
<b>Figura 5:</b> Uso de tecnología en el departamento del inglés .....	44
<b>Figura 6:</b> Uso de tecnología en el departamento de francés .....	44
<b>Figura 7:</b> ¿Los profesores del español conocen a Quizlet? .....	45
<b>Figura 8:</b> ¿Los profesores del inglés conocen a Quizlet?.....	45
<b>Figura 9:</b> ¿Los profesores del francés conocen a Quizlet?.....	45
<b>Figura 10:</b> Duración de uso de Quizlet para los profesores del español .....	46
<b>Figura 11:</b> Duración de uso de Quizlet para los profesores del inglés.....	46
<b>Figura 12:</b> Recomendaciones de uso de Quizlet para los profesores del español .....	47

<b>Figura 13:</b> Recomendaciones de uso de Quizlet para los profesores del inglés.....	47
<b>Figura 14:</b> Recomendaciones de uso de Quizlet para los profesores del francés.....	47
<b>Figura 15:</b> Quizlet y retroalimentación en la adquisición de la lengua española.....	48
<b>Figura 16:</b> Quizlet y retroalimentación en la adquisición de la lengua inglesa .....	48
<b>Figura 17:</b> ¿Prefiere enseñar español usando Quizlet? .....	49
<b>Figura 18:</b> ¿Prefiere enseñar inglés usando Quizlet? .....	49
<b>Figura 19:</b> ¿Prefiere enseñar francés usando Quizlet? .....	50
<b>Figura 20:</b> Retroalimentación progresiva con Quizlet en español .....	50
<b>Figura 21:</b> Retroalimentación progresiva con Quizlet en ingles .....	51
<b>Figura 22:</b> Quizlet e interacción en aprender español.....	51
<b>Figura 23:</b> Quizlet e interacción en aprender ingles.....	52
<b>Figura 24:</b> Impacto de quizlet en la retroalimentación en español.....	52
<b>Figura 25:</b> Impacto del quizlet en la retroalimentación en ingles .....	53
<b>Figura 26:</b> Quizlet y gramática en la lengua española .....	53
<b>Figura 27:</b> Quizlet y gramática en la lengua inglesa .....	53
<b>Figura 28:</b> Quizlet y gramática en la lengua francesa .....	54
<b>Figura 29:</b> Asistencia y participación con quizlet en clase de español .....	54
<b>Figura 30:</b> Asistencia y participación con quizlet en clase de inglés.....	55
<b>Figura 31:</b> Asistencia y participación con quizlet en clase de francés .....	55

<b>Figura 32:</b> Falta de atención en clase de español .....	55
<b>Figura 33:</b> Falta de atención en clase de inglés.....	56
<b>Figura 34:</b> Falta de atención en clase de francés .....	56
<b>Figura 35:</b> Si sus estudiantes no prestan atención y no participan en clase, ¿Qué hace?... 56	
<b>Figura 36:</b> Tipo de aprendizaje en los tres departamentos .....	57
<b>Figura 37:</b> Uso de tecnología en la enseñanza de idiomas .....	57
<b>Figura 38:</b> ¿Los profesores de lenguas extranjeras conocen a Quizlet?.....	58
<b>Figura 39 :</b> ¿Prefiere enseñar lenguas usando Quizlet? .....	58
<b>Figura 40:</b> Duración de clase con Quizlet .....	59
<b>Figura 41:</b> ¿Recomienda usted usar Quizlet para enseñar lenguas? .....	59
<b>Figura 42:</b> Retroalimentación progresiva con quizlet en enseñar idiomas .....	60
<b>Figura 43:</b> Falta de atención en clase de lenguas .....	60
<b>Figura 44:</b> Asistencia y participación con quizlet para enseñar lenguas.....	61
<b>Figura 45:</b> Quizlet e interacción en aula de lenguas extranjeras .....	61
<b>Figura 46:</b> Resultado final sobre el uso de Quizlet .....	62

## ÍNDICE DE ABREVIATURAS

**IOS/** Iphone Operating System

**LMD/** Licenciatura, Máster, Doctorado

**TFM/** Trabajo de Fin de Máster

**ZDP /** Zona de Desarrollo Próximo

**Notación sobre el estilo de redacción:** para la elaboración de esta tesis de fin de máster hemos usado las normas del sistema APA sexta edición.

## RESUMEN

El propósito de este estudio es proponer el *Quizlet* como herramienta didáctica para fomentar la *retroalimentación* en los estudiantes de lenguas extranjeras en la universidad de Laghouat. Además, explicar las ventajas de *Quizlet* como herramienta para conseguir un aprendizaje activo e interactivo. La muestra de la investigación está conformada por 11 profesores de los departamentos del español, francés e inglés dentro de una población de “64”. Esta investigación se involucra dentro del enfoque mixto centrado tanto en mejorar la calidad de la adquisición de lenguas extranjeras mediante el uso del *Quizlet* además de la cantidad consistente en las estadísticas analizadas. El método que sigue esta investigación es el descriptivo con un nivel exploratorio. El instrumento usado para la recolección de datos es un cuestionario a profesores. Los resultados demuestran que los profesores del español en Amar Telidji, Laghouat son los más atraídos por el uso de dicha aplicación. Los del inglés no conocen la aplicación, pero conocen otras plataformas que tienen el mismo formato. Sin embargo, los maestros del francés se interesan mucho más en las clases magistrales. Además, *Quizlet* puede ofrecer *retroalimentación* útil. *Quizlet* es beneficioso en el proceso de enseñanza-aprendizaje pero es obligatoria la disponibilidad de un material audiovisual, Internet y tener formación previa sobre las TIC.

**Palabras clave:** *Quizlet*; *Retroalimentación*; interacción; TIC; ZDP

## ملخص

الغرض من هذه الدراسة هو اقتراح تطبيق "كيزليت" كأداة تعليمية لتشجيع ردود الفعل لدى طلاب اللغات الأجنبية في جامعة الأغواط. بالإضافة إلى ذلك، شرح مزايا "كيزليت" كأداة لتحقيق التعلم النشط والتفاعلي. تتكون عينة البحث من 11 أستاذًا من أقسام اللغة الإسبانية والفرنسية والإنجليزية من إجمالي "64" استاذ. يتم تضمين هذا البحث في النهج المختلط الذي يركز على كل من تحسين جودة اكتساب اللغة الأجنبية من خلال استخدام "كيزليت" وكذلك الكمية المتوافقة مع الإحصائيات التي تم تحليلها. الطريقة التي اتبعتها هذا البحث هي طريقة وصفية ذات مستوى استكشافي. الأداة المستخدمة لجمع البيانات هي استبيان للمعلمين. أظهرت النتائج أن معلمي اللغة الإسبانية في عمار ثليجي، الأغواط، هم الأكثر انجذابًا لاستخدام هذا التطبيق. و اساتذة الإنجليزية لا يعرفون التطبيق ، لكنهم يعرفون منصات أخرى لها نفس التنسيق. ومع ذلك، فإن مدرسي اللغة الفرنسية مهتمين أكثر بالتعليم التقليدي. أيضًا ، يمكن أن تقدم "كيزليت" ردود مفيدة. "كيزليت" مفيد في عملية التعليم والتعلم ولكن توفير الادوات السمعية البصرية، الإنترنت والتدريب السابق على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات أمر إلزامي.

**الكلمات المفتاحية:** "كيزليت"، التغذية الراجعة، التفاعل، ت م ا، م ت ق.

## ABSTRACT

The purpose of this study is to propose the *Quizlet* as a didactic tool to encourage feedback in foreign language students at the University of Laghouat. Also, to explain the advantages of *Quizlet* as a tool for active and interactive learning. The research sample is made up of 11 professors from the departments of Spanish, French and English within a population of "64". This research is involved within the mixed approach focused on both improving the quality of foreign language acquisition through the use of the *Quizlet* as well as the quantity consistent with the statistics analyzed. The method followed by this research is descriptive with an exploratory level. The instrument used for data collection is a questionnaire for teachers. The results show that the Spanish teachers in Amar Telidji, Laghouat are the most attracted to the use of this application. Those from English do not know the application, but they know other platforms that have the same format. However, teachers of French are much more interested in traditional classes. Also, *Quizlet* can offer useful feedback. *Quizlet* is beneficial in the teaching-learning process but the availability of audiovisual material, the Internet and previous training on ICT are mandatory.

**Keywords:** *Quizlet*; Feedback; interaction; ICT; ZPD.

## Résumé

L'objectif de cette étude est de proposer le *Quizlet* comme outil didactique pour favoriser le retour d'expérience chez les étudiants en langues étrangères de l'Université de Laghouat. De plus, d'expliquer les avantages de *Quizlet* en tant qu'outil pour réaliser un apprentissage actif et interactif. L'échantillon de recherche est composé de 11 professeurs des départements d'espagnol, de français et d'anglais au sein d'une population de "64". Cette recherche s'inscrit dans l'approche mixte axée à la fois sur l'amélioration de la qualité de l'acquisition d'une langue étrangère par l'utilisation du *Quizlet* ainsi que sur la quantité cohérente avec les statistiques analysées. La méthode suivie par cette recherche est descriptive avec un niveau exploratoire. L'instrument utilisé pour la collecte des données est un questionnaire destiné aux enseignants. Les résultats montrent que les professeurs d'espagnol à Amar Telidji, Laghouat sont les plus attirés par l'utilisation de cette application. Ceux des Anglais ne connaissent pas l'application, mais ils connaissent d'autres plateformes qui ont le même format. Cependant, les professeurs de français sont beaucoup plus intéressés par les classes traditionnelles. De plus, *Quizlet* peut offrir des retours utiles. *Quizlet* est bénéfique dans le processus d'enseignement-apprentissage mais la disponibilité de matériel audiovisuel, Internet et une formation préalable sur les TIC sont obligatoires.

**Mots clé:** Quizlet; retour; interaction; TIC; ZDP.

## INTRODUCCIÓN GENERAL

A medida que el tiempo cambia, los métodos de aprendizaje-enseñanza también cambian, la cosa con la innovación educativa es que implanta nuevas formas de enseñar, *Quizlet* es una de ellas y en la enseñanza aprendizaje utilizan las prácticas más tradicionales, y queremos cambiar eso por prácticas dinámicas e interactivas, colaborativas, participativas, y muchos no conocen el buen uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) e implantarla en nuestra educación tiene muchos beneficios y usos como ayudar a los profesores a enseñar de una manera más fácil y más activa para que el estudiante participe en clase de una manera divertida y útil aprendiendo sobre el módulo o la materia que está estudiando en ese momento.

Entre las nuevas técnicas de formación y motivación se encuentran las basadas en los juegos en el aula (game-based learning), utilizadas para realizar cuestionarios y entretenimientos en línea dentro del aula, favoreciendo la motivación mediante la competición entre los alumnos. Wang, A. I. (2015). Citado por Calafat marzal, M. C., Puertas Medina, R. M., & Marti selva, M. I. (2019).

Estas tareas se pueden plantear tanto para obtener una *retroalimentación* de los contenidos impartidos en un tema o una clase. Pintro, E., Gargantilla, P., Herreros, B., & López del Hierro, M (2014) citado por Calafat marzal, M. C., Puertas Medina, R. M., & Marti selva, M. I. (2019).

Además, la curiosidad que fomenta el juego es un elemento positivo para activar un buen estado anímico del alumno, facilitando la adquisición de los contenidos y permitiéndole avanzar en la materia. Noriega-Cano, D. (2013). Citado por García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J. F., Martínez-Sánchez, J. A., & Cara-Muñoz, M. M. (2021).

Las TIC son tan importantes como el vivir, en nuestra sociedad a esta edad, día a día se realizan constantes cambios y desarrollos, lo que afecta nuestra vida diaria en diferentes aspectos y campos. Uno de ellos es la educación, ha habido una gran demanda de las TIC en las herramientas educativas, por lo que cada día se han desarrollado y fabricado nuevas aplicaciones y sistemas, y los más populares últimamente como: Kahoot, Padlet, Wordwall, ThingLink, *Quizlet*.

*Quizlet* es una herramienta en línea que sirve para crear actividades educativas interactivas. Es una herramienta muy fantástica para la enseñanza-aprendizaje de idiomas, gramática, vocabulario. Hay una versión gratuita muy completa que te permite muchas opciones, funciona como red social, que ayuda tanto a los estudiantes como a los profesores en clase, tiene formas muy creativas de usar en aula. El uso de esta herramienta en la enseñanza favorece estimular la motivación, interacción, participación y hasta la *retroalimentación* que sirve para aumentar el nivel. Olivares Ramos, C. T. (2021)

La *retroalimentación* al docente comprende cualquier comunicación que este recibe sobre su enseñanza, basada en algún tipo de interacción con su trabajo, indica un método de control de sistemas, a través del cual, los resultados derivados de una actividad se reintroducen de nuevo en el sistema con el objetivo de mantener un control y una optimización de su comportamiento. Moreno Olivos, T. I. B. U. R. C. I. O. (2021)

Son los elementos intencionales, contextuales y comunicativos que se dan durante las interacciones profesor-alumno y alumno-alumno los que nos permiten comprender el proceso de construcción del conocimiento compartido.

En este TFM, ensayamos explorar el papel del uso del *Quizlet* como herramienta didáctica para estimular la interacción y *retroalimentación* en los estudiantes de lenguas extranjeras. Así pues demostrarlo como una herramienta facilitadora para implementar clases del español, inglés y francés como lenguas extranjeras y que por su parte ayuda a desarrollar el nivel y estudiar de manera divertida.

## **Planteamiento de la problemática**

Después de hacer un análisis de necesidades, hemos notado que los estudiantes sufren de lagunas y esto debido a las clases magistrales que realizan los profesores y de allí no hacen ni repasos o recapitulaciones al inicio de la clase y esto debido al programa que debe seguir un profesor de la universidad y sobre todo la escasez de la formación didáctica, esto provoca estudiantes pasivos y poco interactivos ya que los maestros usan materiales tradicionales para llevar a cabo sus clases sin usar las TIC en el aula. Esto lo que nos empuja proponer el *Quizlet* como herramienta didáctica interactiva para fomentar la *retroalimentación* en los estudiantes de lenguas extranjeras en la universidad de Amar Telidji, Laghouat.

## **Pregunta general**

¿Funcionará el *Quizlet* como herramienta didáctica para fomentar la *retroalimentación* en los estudiantes de lenguas extranjeras en la universidad de Laghouat?

## **Preguntas específicas**

-¿Funcionará el *Quizlet* como herramienta didáctica para fomentar la interacción entre los estudiantes de lenguas extranjeras?

-¿Podrá funcionar el *Quizlet* como estrategia didáctica para rellenar las lagunas en la adquisición de lenguas extranjeras?

-¿Mejorará el *Quizlet* como estrategia didáctica, la autorregulación en los estudiantes de lenguas extranjeras?

## **Objetivo general**

Proponer el *Quizlet* como herramienta didáctica para fomentar la *retroalimentación* en los estudiantes de lenguas extranjeras en la universidad de Laghouat.

## **Objetivos específicos**

- Mostrar el *Quizlet* como herramienta didáctica para fomentar la interacción en aula de lenguas extranjeras.

- Presentar el *Quizlet* como estrategia didáctica para rellenar las lagunas en la adquisición de lenguas extranjeras.

- Sugerir el *Quizlet* como estrategia didáctica para mejorar la autorregulación en los estudiantes de lenguas extranjeras.

## **Justificación**

Hemos elegido este tema porque hemos notado que los estudiantes tienen lagunas en la adquisición de lenguas extranjeras y por tal razón, queremos proponer el *Quizlet* porque tiene una influencia en mejorar el aprendizaje de una manera alternativa, divertida y dinámica ya

que hemos observado un impacto de utilizar la *retroalimentación* en el aula de manera positiva, en nuestra experiencia hemos tenido una experimentación de esta herramienta con la profesora de didáctica BEDARNIA Mebarka y lo que pasa es que los alumnos han participado e interactuado de manera activa teniendo competencias lo que provoca mucho entusiasmo, protagonismo y diversión en vez de aburrimiento al contrario de las clases magistrales en clase. Después de dicha experiencia hemos cambiado de opinión sobre el uso de las TIC en el aula en la forma en que se impartía.

### **Hipótesis general**

El *Quizlet* como herramienta didáctica funciona para fomentar la *retroalimentación* en los estudiantes de lenguas extranjeras en la universidad de Laghouat.

### **Hipótesis específicas**

-El *Quizlet* como herramienta didáctica funciona para fomentar la interacción en aula de lenguas extranjeras.

-El *Quizlet* como estrategia didáctica funciona para rellenar las lagunas en la adquisición de lenguas extranjeras en los estudiantes.

-El *Quizlet* como estrategia didáctica mejora la autorregulación en los estudiantes.

## ESTRUCTURA DEL TRABAJO

Este trabajo de investigación consta de tres capítulos fundamentales y son:

En el capítulo I encabezado por marco teórico abordamos los antecedentes, definición de conceptos y bases teóricas. En esta última tratamos los siguientes puntos: Teoría de socioconstructivismo de Lev Vygotsky (1896), zona de desarrollo próximo (1978), TIC en aula de lenguas extranjeras, beneficios de las TIC en el aula, ejemplos de TIC, desventajas de las TIC en el aula, Herramientas digitales, *Quizlet*, ¿cómo funciona el *Quizlet*?, ¿Cómo usar *Quizlet*?, *retroalimentación*, beneficios de la *retroalimentación*, características de la *retroalimentación*, interacción.

En el segundo capítulo titulado por marco metodológico, abordamos el enfoque del estudio, método de investigación, nivel del estudio, el instrumento de recogida de datos consistente en un cuestionario, población y muestra, procedimientos y cuadro de operacionalización.

El tercer capítulo es titulado análisis e interpretación de datos, en el, describimos el cuestionario elaborado, analizamos e interpretamos las respuestas y discutimos los resultados al final.

Por último presentamos la conclusión final del estudio donde respondemos a la pregunta general y aprobar o rechazar nuestra hipótesis.

# CAPÍTULO I

## MARCO TEÓRICO

### Introducción

En este apartado presentamos los estudios que tienen relación directa u alguna relación con nuestras variables «Quizlet» y «Retroalimentación». Esta, nos ayudará en delimitar nuestros objetivos, hipótesis y saber el método adecuado para la presente investigación. Además, definimos los conceptos clave de la presente investigación y detallamos las bases teóricas.

### 1. Antecedentes

El presente trabajo de investigación es una tesis para optar al grado académico de docente en educación con mención en informática y tecnología educativa titulada “Método Quizlet para mejorar el rendimiento académico del idioma inglés de los estudiantes de la escuela de educación superior técnica profesional policial policía nacional del Perú "San Bartolo"» escrito por Olivares Ramos, C.T. (2021). Tiene como objetivo solucionar el bajo rendimiento académico del idioma inglés en los estudiantes del IV Semestre de la Escuela de Educación Superior Técnica Profesional de la Policía Nacional del Perú – San Bartolo. Este estudio está organizado utilizando una metodología cuantitativa, un diseño experimental que se adhiere a los pasos del método experimental y una perspectiva de nivel de aplicación. Para el estudio se utilizó una muestra de 277 estudiantes del IV Semestre de la Escuela Técnica Superior de la Policía Nacional del Perú sede San Bartolo, conformada por 7 aulas de las secciones A, B, C, D, E, F y G. Tres de los 39 estudiantes de la Sección "A" están de servicio y uno está en el hospital, quedando 35 de los mismos estudiantes que fueron elegidos para el pre-test, post test. Estas últimas y Quizlet se utilizan como métodos y herramientas para recopilar datos. Los hallazgos de este estudio son particularmente sorprendentes: en comparación con el examen de ingreso, la última prueba reveló un mejor nivel de dominio del idioma inglés académico.

Además, el artículo titulado «Mejorar la motivación en el aula mediante el uso de plataformas de aprendizaje basadas en juegos: Quizlet vs Kahoot» realizado por Consuelo,

C.M; Medina, R.P & Selva, M. M. (2018). El objetivo es analizar las plataformas de juego como técnica para potenciar la motivación de los alumnos en el aula. La búsqueda contrasta dos herramientas, como Kahoot y Quizlet Live. Este estudio está organizado utilizando una metodología cuantitativa, un diseño experimental que se adhiere a los pasos del procedimiento experimental y una perspectiva de nivel de aplicación. Es un estudio aplicado en una muestra conformada por la asignatura de Economía Política (EP) de primer curso del GGAP de la FADE de la UPV tiene un total de 6 créditos ECTS y un total de 52 alumnos en el grupo de la tarde. La materia se divide en dos bloques: macroeconomía, que se desarrolla en cuatro unidades, y microeconomía, que se imparte en cuatro unidades. El Cuestionario, Quizlet y Kahoot se emplean como métodos y herramientas de recopilación de datos. Los hallazgos de este proyecto de estudio son particularmente evidentes en los cuestionarios de Kahoot, que revelaron que los estudiantes participaron en el juego. Además, el equipo ganador de cada juego respondió todas las preguntas correctamente después de dos o tres intentos. Al final de cada juego, se confirmó que los equipos restantes, en promedio, respondieron correctamente del 60 al 80% de las preguntas.

En seguida, un artículo científico, titulado por «Uso de los tics para el proceso enseñanza aprendizaje en la educación superior» realizada por Lira Del Padre; González, A & Benítez Ayala, D.A (2022), su objetivo es determinar el uso de las TIC para el proceso enseñanza aprendizaje en la Facultad de enfermería y obstetricia, filial Concepción. Este estudio está estructurado con un enfoque cuantitativo, un diseño no experimental que se ajusta a las fases del método no experimental y un nivel de análisis descriptivo. Es una investigación que se realizó a un grupo de 38 docentes que conformaron una muestra censal. El cuestionario y la escala de Likert fueron los instrumentos y métodos de recolección de datos empleados. Dado que los hallazgos de este estudio indican que los instructores utilizan las TIC, ha podido sacar conclusiones sobre su uso y prever su aplicación generalizada.

También, el siguiente artículo de revista titulado por «*Retroalimentación* como herramienta efectiva para el aprendizaje» realizado por Cubas, M.D.V (2022). Plantea como propósito, analizar la manera en que la *retroalimentación* se configura como herramienta efectiva para el aprendizaje. Este estudio se enmarca dentro del enfoque cualitativo y el diseño experimental siguiendo los pasos del método experimental y el nivel aplicativo y exploratorio. La metodología usada en este estudio es pues el descriptivo e interpretativo.

Como técnicas e instrumentos de recogida de datos, se usa el *Quizlet*. A partir de este trabajo de investigación se destacan como resultados que la *retroalimentación* es imprescindible dentro de la educación ya que permite elevar el nivel de aprendizaje del estudiante se requiere planificación, compromiso, reflexión y diálogo para que puedan mejorar estudiantes y profesores.

El presente trabajo de investigación es un artículo titulado «La *Retroalimentación*: La Clave Para Una Evaluación Orientada Al Aprendizaje», realizado por Canabal, C., & Margalef, L. (2017). Su objetivo es identificar los elementos cruciales que hacen que la retroalimentación cumpla una función formativa y, en consecuencia, esté orientada al aprendizaje. También busca explorar la factibilidad de experimentar con la retroalimentación como eje de la evaluación formativa en los procesos formativos de los docentes universitarios. Siguiendo los pasos del método de investigación-acción, este estudio se estructura dentro del enfoque de investigación-acción y el diseño formativo. Es un estudio que se aplicó a una muestra de tres docentes y un docente que participaron activamente en el proceso de implementación del plan de acción del proyecto asumiendo el rol de “amigo crítico” o facilitador. Los otros tres profesores asumieron la posición más evidente de docentes-investigadores, colaborando con los 24 docentes participantes en un proceso de formación que se enmarcó en el Máster Universitario en Docencia Universitaria. Las cartas de retroalimentación y las entrevistas se utilizan como métodos y herramientas para recopilar datos. A partir de este trabajo de investigación se destacan como resultados, la interpretación de los datos siguiendo las indicaciones de Simons (2011) en cuanto a que es más importante no quedarse atrapadas en los métodos formales de análisis e interpretación sino rescatar las percepciones o sentimientos.

El presente trabajo de investigación es una tesis para optar el grado académico de maestra en educación titulado «Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión» realizado por Ortiz-Colón, A.M., Jordán, J., & Agreda, M. (2018). Plantea como objetivo hacer una revisión teórica de los beneficios del uso de la gamificación y conocer su aplicación en el contexto educativo. Este estudio se enmarca dentro del enfoque cualitativo basado en el análisis de contenido, es un diseño experimental siguiendo los pasos del método experimental y el nivel aplicativo. Los métodos y herramientas de recopilación de datos incluyen juegos y ludificación. Como resultado de esta investigación, se han examinado

37 experiencias de gamificación de los últimos seis años que tuvieron lugar en diversos contextos. A través de este trabajo se han establecido los principios y ventajas de la gamificación en diversos campos, así como algunos de los riesgos y consideraciones que se deben tener a la hora de gamificar.

## **2. Definición de conceptos**

En este apartado definimos los conceptos clave que son las variables que están en nuestro estudio presentado, y las variables secundarias también.

### **2.1. Retroalimentación**

Según Cramp, A. (2011) citado por Tiburcio.M.O. (2021) la *retroalimentación* es una parte integral del aprendizaje, o bien como un “proceso secuencial compatible, en lugar de una serie de eventos no relacionados” Archer, J. C. (2010) citado por Tiburcio.M.O. (2021).

También para Hounsell, D., McCune, J. Hounsell, y J. Litjens (2008, p29) citado por Tiburcio.M.O. (2021):

“La conceptualización de la *retroalimentación* como parte de un proceso continuo para apoyar el aprendizaje –tanto en el contexto inmediato de la educación superior, como en los futuros beneficios de aprendizaje en el empleo más allá de ella– se refleja en los términos feed-up y feed-forward, respectivamente”

En otras palabras, la *retroalimentación* también se conoce como feedback en inglés e implica encontrar, corregir y, a veces, incluso señalar problemas. Algunos también lo utilizan para animar y ayudar al aprendizaje posterior de los alumnos. Con el objetivo general de restaurar la confiabilidad y la validez, utiliza evaluaciones formales e informales para apoyar a profesores y estudiantes. También se puede ver desde una perspectiva constructiva.

Uno de los componentes clave de la enseñanza es proporcionar *retroalimentación*. El contexto y los procesos de aprendizaje son irrelevantes. Facilita la presentación y recepción de información sobre el desempeño de los estudiantes en el aula, lo que nos

permite identificar el problema preciso y las áreas que deben mejorarse. Los profesores pueden decidir rápidamente sobre sus propias prácticas de enseñanza gracias a la *retroalimentación*.

## 2.2. TIC

Según Flores Díaz, F. M., Lazo Calderón, Y. X., & Palacios Díaz, M. E. (2015p.05)

“Es el conjunto de avances tecnológicos que nos proporciona la informática las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, que comprenden los desarrollos relacionados con los ordenadores, internet, la telefonía las “más media”, las aplicaciones multimedia y la realidad virtual. Estas tecnologías básicamente nos proporcionan información, herramientas para su proceso y canales de comunicación.”

Hay muchas partes diferentes que componen las TIC. Por ejemplo, es crucial tener en cuenta el hardware, el software, los programas, las redes y las infraestructuras de la computadora que nos permiten producir y procesar datos mientras transmitimos simultáneamente cualquier información que necesitemos durante un período de tiempo determinado. Esto ilustra cuán avanzada se ha vuelto la tecnología en los últimos años y cuánto nos ha ayudado en cuestión de minutos.

## 2.3. Quizlet

Sasoni, N. (2018, p.72) citado por Olivares Ramos, C. T. (2021) define *Quizlet* como:

“Es una aplicación de estudio móvil y basada en la web que permite a los estudiantes estudiar información a través de herramientas de aprendizaje diseñados por el usuario compuestos de términos y sus definiciones y descripciones. Estos módulos llamados conjuntos de estudio por *Quizlet* se presentan a los estudiantes a través de diferentes modos de aprendizaje, incluidas tarjetas, juegos, actividades colaborativas y cuestionarios para permitir entornos de aprendizaje de memoria que puedan ayudar a los estudiantes a dominar diferentes materias especialmente idiomas.”

Con esta cita, podemos entender que *Quizlet* es un programa en línea gratuito con varias herramientas de estudio para profesores y alumnos de todas las edades, estas herramientas se pueden usar en cualquier lugar y con todos, *Quizlet* se puede usar en cualquier dispositivo

(móvil, computadora, o tableta), estos conjuntos de estudio se pueden crear, personalizar y compartir públicamente.

*Quizlet* contiene “Flashcards”, juegos educativos y pruebas con varios temas, que ayudarán al maestro, presentar la clase, interactuar y conectarse fácilmente con el alumno y, lo más importante, captar su atención. Hay un modo en *Quizlet* que se llama "Test Mode" que crea y genera cuestionarios y pruebas que se pueden personalizar con opciones de respuesta corta, emparejamiento, opción múltiple y respuestas verdadero/falso.

## **2.4. Interacción**

Brown, H.D. (2015)<sup>1</sup> apunta que:

“La interacción es la base del aprendizaje de L2, a través del cual los alumnos participan tanto en la mejora de sus propias habilidades comunicativas como en la construcción social de sus identidades a través de la colaboración y la negociación.” Hanum, N. S. (2017, p.1) traducción propia.

Esto quiere decir que debe haber algún tipo de interacción entre el maestro y los estudiantes entre sí en el salón de clases para que la clase se desarrolle sin problemas, para que el maestro y los estudiantes se comuniquen de manera efectiva y para que tengan una buena conexión. Los actos, ejercicios y relaciones entre el profesor y los alumnos dentro del aula se denominan interacciones educativas. Específicamente, las conversaciones y ejercicios que se dan en ambientes grupales donde están presentes dos o varias personas, son actividades que buscan incentivar el aprendizaje, así como el crecimiento de habilidades y destrezas intelectuales, sociales y creativas que repercutirán en la persona más tarde en su vida social.

## **3. Bases teóricas: Quizlet y retroalimentación en aula de lenguas extranjeras**

En nuestro estudio hemos utilizado la teoría de Lev Vygotsky (1896) que coincide con nuestra investigación. Hemos elegido esta teoría porque tiene relación con nuestro objetivo

---

<sup>1</sup>“Interaction is the basis of L2 learning, through which learners are engaged both in enhancing their own communicative abilities and in socially, constructing their identities through collaboration and negotiation.”(cita original)

que es utilizar una aplicación para aumentar la participación activa en el aula, se implementa con la *retroalimentación* en la lengua español en el vocabulario o la gramática, Lev Vygotsky (1896) señala que establecer actividades y juegos para estimular la zona de desarrollo próximo del alumnado e implementa actividades lúdicas que faciliten la interacción social.

### **3.1. Teoría de socioconstructivismo de Lev Vygotsky (1934)**

De acuerdo con la investigación sobre el desarrollo del lenguaje, el aprendizaje efectivo ocurre en un entorno constructivista social. Uno de los primeros defensores del constructivismo social, Vygotsky vio el contacto social como un componente crucial de la educación.

Como podemos observar, en la teoría de Vygotsky todo el propósito es hacernos ver cómo la enseñanza y el aprendizaje se construyen de manera gradual y constante durante los primeros años y con la ayuda del contexto social del niño. Él señaló que lo más probable es que los niños desarrollen su aprendizaje a través de cualquier interacción social y que necesitan habilidades nuevas y frescas, también como en el proceso lógico, esta teoría sociocultural del desarrollo cognitivo no solo se enfoca en cómo los adultos desde un punto de vista trabajo colaborativo, y la influencia de hacer el aprendizaje individual, pero también desde la parte cultural que consiste en creencias y cómo cualquier comportamiento impacta la forma en que las personas aprenden y cómo aprenden también. Gutiérrez, M. C., Buriticá, O. C., & Rodríguez, Z. E. (2011).

Según Vygotsky, los jóvenes son típicamente los que todavía tienen una cantidad significativa de crecimiento cerebral por recorrer en todas las facetas de la vida. Aún más considerando que cada cultura tiene instrumentos únicos para la planificación estratégica propia. Estas herramientas están destinadas a brindarles a los niños la libertad de aplicar su inteligencia en una variedad de formas que actualmente son aceptables en la sociedad en la que les hubiera gustado crecer.

Vygotsky sintió que las situaciones sociales son donde los niños aprenden mejor. Por ello, hacer que sus alumnos aprendan el concepto de desarrollo social en el aula les ayudará a comprender los conceptos más rápidamente.

Además, la interacción social juega un papel importante en el aprendizaje y promueve el proceso de aprender juntos. Es por eso que hoy queremos darte consejos sobre cómo usar este concepto en el aula. Gutiérrez, M. C., Buriticá, O. C., & Rodríguez, Z. E. (2011).

### **3.2. Zona de desarrollo próximo (1978)**

Según la teoría de Vygotsky, el aprendizaje es un aspecto integral del desarrollo psicológico y físico que tiene lugar en la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP). Esta es una técnica o mecanismo que, de acuerdo con Vygotsky, permite a los estudiantes lograr y desempeñarse al más alto nivel mientras son guiados y trabajan junto a adultos y compañeros más experimentados. La ZDP se concibe como un sistema de "puntos de apoyo" para la realización de una acción. En un salón de clases, puede tomar la forma de ejercicios que los maestros asignan para ayudar a los estudiantes a medida que avanzan en la ZDP. (Wood, D., Bruner, J. S., & Ross, G. 1976). Para lograr los máximos logros de aprendizaje, esta perspectiva sobre el aprendizaje y el desarrollo considera cómo los estudiantes se conectan entre sí y participan en actividades sociales dentro del aula.

Para simbolizar las habilidades actuales de los estudiantes, Vygotsky ideó estas tres zonas de crecimiento, cada una con su propio nombre. Nos referimos a estos como la zona de desarrollo real, y aquí es típicamente donde se encuentran los estudiantes. La etapa final de la instrucción es la región de crecimiento potencial donde podemos determinar qué nivel puede alcanzar el alumno.

Una de las áreas que mencionó es la zona de desarrollo próximo, que básicamente indica que es un área que existe entre el desarrollo psíquico actual del sujeto, que son las capacidades del niño que ya tiene y posee, y también somos capaces de observar su desarrollo potencial, cuánto pueden adquirir instruyéndose, lo cual se considera uno de los conceptos esenciales para cualquier educación y en cualquier nivel y edad.

Según Vygotsky, los adultos juegan un papel importante en todos los procesos de aprendizaje y se cree que brindan un gran apoyo a los niños, cómo se les guía en la vida y qué tan estructurada es su educación. Como resultado, todos los niños se enfrentan a una variedad de construcciones conductuales internalizadas y habilidades cognitivas que necesitan y requieren en las actividades.

Cualquier joven que necesite ayuda para cruzar la zona de desarrollo próximo (ZDP), puede beneficiarse de una instrucción que demuestre cómo cerrar la brecha entre lo que son en gran medida competentes y lo que no pueden lograr por sí mismos.

La interacción de estudiantes y profesores en clase, que ayuda en numerosos dominios, incluido el fomento de la cooperación con el resto de la clase, es una de las formas en que estas tecnologías digitales conocidas como TIC ayudan a disminuir las desigualdades que enfrentan los estudiantes durante el proceso de aprendizaje en clase.

### **3.3. TIC en aula de lenguas extranjeras**

Todo el mundo utiliza las TIC y se beneficia de ellas, independientemente de si se utilizan en los sectores del aprendizaje o del entretenimiento. Además, produce soluciones a problemas que ya están presentes. Un tipo particular de recurso que se puede usar y proporcionar en el sector de la enseñanza se conoce como un tipo de gamificación. El objetivo general es desarrollar más y mejorar todas nuestras áreas de la vida. Puede ser la calidad de vida de muchas personas.

Las TIC aumentan las oportunidades de adquirir conocimientos y mejorar niveles, desarrollar habilidades y fomentar valores positivos en los alumnos a través de su aprendizaje. También pueden ayudar a implementar un método innovador de aprendizaje, que es mediante el uso de programas en clase, que actualmente es común y tiene sus beneficios. Este tipo de aprendizaje ayuda con la motivación de una manera amena y divertida para que los estudiantes mantengan su enfoque en clase.

Siempre que se aborda el tema de las TIC, en realidad nos referimos a un conjunto importante y variado de costumbres, saberes e instrumentos relacionados con la difusión de noticias e información. También hubo un cambio significativo que golpeó a la humanidad con el advenimiento de la red mundial, que tuvo un efecto profundo.

#### **3.3.1. Beneficios de las TIC en el aula**

Según Barbosa, J. H. B. (2014). Los beneficios de las TIC son:

**i.Motivación:** Al usar herramientas TIC, los estudiantes se sienten más inspirados y motivados, ya que pueden estudiar el material de una manera más atractiva, amena y directa. Con la ayuda de una aplicación entretenida, el instructor puede aprovechar el entusiasmo y la motivación de los alumnos, lo cual es crucial para que la clase se mueva en la dirección correcta.

**ii.Comunicación:** No aplicaremos la educación tradicional ya que los estudiantes tenían un rol pasivo y no pueden comunicarse en clase e interactuar con el docente, lo que tuvo un efecto desfavorable en el sistema de enseñanza actual. En cambio, fomentaremos la conexión entre estudiantes y profesores. A medida que envejecemos, reconocemos que los métodos convencionales eran demasiado pasivos e inactivos para que los estudiantes participaran abiertamente, sin embargo, con el uso de la tecnología, los hará interactuar más. Hoy en día, la comunicación es menos formal y directa pero mucho más abierta y obviamente muy importante. Además, el correo electrónico, los chats y los foros donde se pueden intercambiar ideas y responder preguntas pueden ayudar a los profesores y estudiantes a comunicarse entre sí de manera más efectiva.

**iii.Proporciona un entorno de aprendizaje más cómoda:** La tecnología ha avanzado a medida que pasa el tiempo, y los maestros la están usando de manera más efectiva en el salón de clases ahora que brinda a los estudiantes una forma agradable de estudiar y los ayuda a olvidarse de las técnicas convencionales con las que solían enseñar. Esto anima a los estudiantes a involucrarse con el material y participar activamente en la clase.

**iv.Enseñan a trabajar y colaborar en equipo:** Emplear la gamificación como herramienta didáctica es un método excelente para ver los resultados ya que puedes influir en ellos de forma positiva para que estudien más y se esfuercen. Una de las características más importantes de las TIC es que ayuda a los estudiantes a interactuar y colaborar entre sí. Además, puede ser extremadamente útil para colaborar con equipos.

**v.Conectarse mejor con los estudiantes:** Entre los aspectos más importantes para determinar la eficacia tanto del profesor como del alumno está la eficacia con la que pueden conectarse entre sí. Los profesores siempre están pensando en métodos novedosos para interactuar con sus alumnos y entre ellos para fomentar un sentimiento de unidad en sus entornos de enseñanza.

La tecnología ofrece a los profesores la oportunidad de interactuar con los alumnos de formas novedosas. Permite a los usuarios crear líneas de contacto y utilizar Internet para proporcionar material didáctico de una manera novedosa, las cuales son muy ventajosas para los estudiantes.

Hoy en día, muchos niños ya se inclinan hacia Internet, por lo que al incluir estas tecnologías en sus conferencias, puede aumentar la probabilidad de que usted y sus alumnos establezcan una conciencia de comunidad.

### **3.3.2. Ejemplos de TIC**

Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2007) dio algunos ejemplos de TIC:

**i.Comercio electrónico.** Se está desarrollando toda una rama comercial local y global a medida que más y más servicios y bienes están disponibles en línea o a través de aplicaciones móviles.

**ii.Comunidades virtuales.** Las redes de personas que están interesadas en las mismas cosas, tienen aficiones similares o simplemente desean ampliar su círculo social descubren entornos en línea que fomentan la conexión a larga distancia.

**iii.Mensajería instantánea.** Hoy en día, existe una demanda creciente de servicios informáticos o de teléfonos inteligentes que permitan una comunicación rápida, eficaz y directa.

**iv.Correo electrónico.** El equivalente digital del correo postal es atemporal porque permite la entrega no solo de mensajes escritos, sino también de imágenes y otros datos que se pueden adjuntar, los cuales se pueden recibir al instante, sin importar la distancia entre el remitente y el receptor.

### **3.3.3. Desventajas de las TIC**

Barbosa, J. H. B. (2014) mencionó algunas desventajas de las TIC que son:

**i. Distracción y pérdida de tiempo:** Si bien es cierto que los métodos de aprendizaje basados en juegos son útiles en clase, pero si el docente no sabe cómo controlar la clase,

trabajar con la tecnología y mostrar a los alumnos cómo usarla, el docente solo perderá tiempo y puede ser una herramienta muy distractora.

**ii. Aislamiento:** Si el uso de las TIC se les fue de las manos tanto al docente como al alumno, será muy perjudicial para el proceso de aprendizaje y la mentalidad del alumno, pues así como son las TIC importantes y útiles, también es importante enseñarles la interacción y colaboración con otros.

### 3.3.4. Herramientas digitales

Vamos a mencionar y presentar algunas de las herramientas digitales populares como: Canva, Kahoot, Genially, ThingLink, *Quizlet*

**i. Canva:** Es una herramienta en línea gratuita creada para simplificar la creatividad para usuarios de todas las edades, es una plataforma de creación de contenido sencilla y con un diseño inteligente. Tiene innumerables fotos y plantillas para producir diseño gráfico y materiales educativos.

Las escuelas pueden emplear Canva para producir proyectos que no solo impresionen a los niños, sino que también ayuden a enseñarles los fundamentos del diseño digital. Con la ayuda de esta herramienta gratuita, los estudiantes pueden utilizarla para entregar tareas, también puede ayudarlos a desarrollar sus habilidades creativas para resolver problemas y otras tareas en una plataforma intuitiva. Báez Carrizo, M.E. (2022).

**ii. Kahoot!:** Mediante el uso de actividades de estilo cuestionario, ¡Kahoot! una plataforma de aprendizaje virtual, anima a los estudiantes a aprender haciendo que el material sea entretenido.

Kahoot puede permitirle crear sus propias actividades empleando las preguntas y respuestas que necesite, es accesible para todos los usuarios y tanto los profesores como los estudiantes pueden usarlo. Calafat Marzal, M. C., Puertas Medina, R. M., & Martí Selva, M. L. (2019).

**iii. Genial.ly:** Puede desarrollar material digital interactivo con esta herramienta adicional sin tener ninguna experiencia en codificación o diseño. Usando una interfaz estándar de

"arrastrar y soltar", puede crear fácilmente infografías, presentaciones de diapositivas o mapas que permiten una fácil integración en sitios web o visualización del navegador y se puede crear presentaciones de cualquier tipo.

A diferencia de Canva, la característica clave de Genial.ly es la interacción, pero el software está hecho para crear material en un formato digital que se puede publicar en línea o incrustar en páginas web. Báez Carrizo, M.E. (2022).

**iv. Thinglink:** El programa proporciona una tonelada de plantillas prefabricadas que puede usar como punto de partida y luego cambiar con los datos necesarios. Es de uso gratuito, al igual que prácticamente cualquier otra herramienta de Internet que hayamos encontrado hasta ahora. Puede usar fotografías, videos o imágenes interactivas para etiquetar con este sistema. Puede permitir que los estudiantes se conecten con el contenido y obtengan un conocimiento más profundo al agregar etiquetas.

El beneficio de ThingLink es su versatilidad cuando se trata del contenido. Como muchas otras aplicaciones digitales, es una excelente herramienta para usar en clase para fomentar la creatividad de los estudiantes y enseñarles más sobre varios formatos. Cuenta con enlaces a sitios web útiles, sus propias instrucciones de voz, la capacidad de agregar imágenes a videos y más. Moraleda, F.A. (2020).

**v. Quizlet:** Es una de las plataformas más populares que utilizan "conjuntos de estudio" o "tarjetas didácticas". Las personas pueden hacer los suyos propios o usar los que se han hecho previamente. Para mejorar la participación en clase y la comunicación, *Quizlet* también se puede utilizar como un juego educativo. Calafat Marzal, M. C., Puertas Medina, R. M., & Martí Selva, M. L. (2019).

Después de presentar algunas de las aplicaciones digitales educativas más conocidas, nos centraremos en una en particular, "*Quizlet*", ya que es el tema de nuestra investigación. Analizaremos los beneficios de *Quizlet*, cómo funciona, cómo afecta la *retroalimentación* de los estudiantes y cómo altera la interacción en el aula.

### 3.4. Quizlet

Según Olivares Ramos, C. T. (2021), *Quizlet* es una aplicación que fue creada por Andrew Sutherland, estudiante de segundo año de secundaria en octubre de 2005 en Albany California, y en enero de 2007 la lanzó al público, mediante la elaboración de tarjetas de aprendizaje didáctico o denominadas “Flash cards”, con varios juegos de *Quizlet* y pruebas dirigidas a los estudiantes.

Además, *Quizlet*, que es un sitio web y también una aplicación móvil, puede mejorar el aprendizaje de los estudiantes mediante las diferentes herramientas de estudio que tiene, como cuestionarios y tarjetas didácticas (Flashcards), que son simplemente tarjetas con información. *Quizlet* permite al usuario y al profesor compartir sus propias clases con sus alumnos. Y hay dos opciones para crear sus conjuntos de estudio: comience desde cero o encuentre conjuntos prefabricados para modificar y usar en sus clases.

*Quizlet* ofrece herramientas simples y gratuitas que lo ayudan a practicar y dominar lo que esté aprendiendo, preparándose para un examen, practicando un idioma o memorizando.

Además de una herramienta de aprendizaje muy útil como señala Mayer, R.E. (2005) citado por Yuliyanto, Y., & Fitriyati, N. R. (2019, p.119): <sup>2</sup>“*Quizlet* también ayuda a los estudiantes a visualizar porque las personas aprenden mejor con palabras e imágenes que solo con palabras” (traducción propia)

Olivares Ramos, C. T. (2021) añadió que los juegos de tarjetas que forman el núcleo de la herramienta se pueden estudiar de varias maneras. Para estudiar conjuntos de tarjetas didácticas ya creadas, los estudiantes no necesitan una cuenta. Deben registrarse para obtener una cuenta si quieren hacer sus propios juegos de estudio. Para hacer esto, uno debe ingresar su dirección de correo electrónico, elegir un nombre de usuario y crear una contraseña.

La cuenta también ofrece otras ventajas, incluida la capacidad de crear carpetas o aulas. Cada vez que alguien comienza a usar el programa con frecuencia, las carpetas son una adición muy útil, ayudan a los usuarios a organizar los decorados y orientarse en ellos.

---

<sup>2</sup> “Quizlet also helps students to visualize because people learn better from words and pictures than from words alone”( cita original)

El objetivo de un aula de clases según Olivares Ramos, C. T. (2021) es reunir a las personas para que colaboren. Las personas que se inscriben en un aula de clases tienen la opción de desarrollar, editar e intercambiar materiales de estudio entre sí, así como jugar juegos entre sí. Por ejemplo, los estudiantes pueden hacer un conjunto e incluir nuevos términos de vocabulario que aprendieron en sus lecciones habituales de educación física. De esta manera, producen de manera fácil y conjunta una lista de vocabulario, a partir de la cual pueden estudiar.

Los profesores que usan *Quizlet* pueden usar una sola cuenta porque les dará un control total sobre sus clases, pueden observar cómo responden sus alumnos, pueden ver los modos de estudio y los resultados de las pruebas al mismo tiempo, y también pueden crear un juego llamado *Quizlet Live* para más práctica e interacción en clase.

La investigación teórica ha demostrado que *Quizlet* es una herramienta valiosa e importante que debe ser utilizada en las clases y/o por los estudiantes para su propio estudio personal.

El principal beneficio de *Quizlet* es que es una herramienta de estudio independiente que el estudiante puede usar solo, para aprender gramática y vocabulario. El uso de *Quizlet* también tiene el beneficio de mejorar la alfabetización digital, donde el usuario puede mejorar su capacidad de usar las TIC, aunque la mayoría de los jóvenes conocen las necesidades de la tecnología, otros pueden adquirir nuevos conocimientos sobre la tecnología en el proceso.

### **3.4.1. ¿Cómo funciona Quizlet?**

Según Wolff, G. (2016), los profesores y los estudiantes pueden crear, almacenar, actualizar y compartir públicamente conjuntos de estudio utilizando las herramientas de estudio gratuitas y personalizadas que ofrece *Quizlet*, un programa de software en línea. Los usuarios pueden elegir entre siete actividades y juegos, solos o en grupo, en casa o en el aula, para ayudarlos a comprender los contenidos del curso después de crear conjuntos de estudio (como gramática, listas de vocabulario o preguntas). Se puede acceder a *Quizlet* en una variedad de dispositivos y de varias maneras, incluso computadoras, tabletas o teléfonos inteligentes (tanto IOS como Android). Los usuarios pueden acceder a los conjuntos de

estudio descargándolos en su dispositivo para que puedan acceder a ellos incluso sin una conexión en línea.

Los profesores y estudiantes que deseen utilizar *Quizlet* pueden crear una cuenta gratuita en “[www.quizlet.com](http://www.quizlet.com)” para acceder a *Quizlet*. Los estudiantes no necesitan cuentas para acceder o usar los recursos de estudio que sus maestros les proporcionan, pero sí necesitan cuentas para crear sus propios materiales de estudio.

La cuenta de instructor gratuita permite la creación de una cantidad infinita de conjuntos de estudio, acceso a los seis modos de estudio, *Quizlet Live* y *Quizlet Diagrams*, así como la oportunidad de buscar conjuntos de estudio compartidos que ya se han creado.

Los profesores pueden utilizar *Quizlet* en cualquier entorno de clase como material de aprendizaje reutilizable o como herramienta de juego interactiva en clases presenciales. Según Steidinger, K. S. (2017), se puede usar *Quizlet* específicamente para las siguientes cosas:

**i. Una herramienta educativa:** *Quizlet* se utiliza como una herramienta educativa digital, donde los estudiantes pueden interactuar con el material del curso a través de cualquiera de los seis modos de estudio que tiene, haciendo que un instructor incorpore conjuntos de estudio en un sistema de gestión de cursos o sitio web. *Quizlet* permite a los usuarios personalizar sus propios conjuntos de estudio. Estos recursos didácticos pueden ser utilizados por los estudiantes para repasar material o para prepararse para pruebas y exámenes.

**ii. Un ejercicio de aprendizaje interactivo: Quizlet Live en un aula convencional:** *Quizlet Live* es un juego cooperativo en el aula que los maestros pueden usar para repasar información anterior u obtener una vista previa de material nuevo para promover el aprendizaje metacognitivo. Los estudiantes no solo mejorarán su memoria y comprenderán mejor el material del curso, sino que también forjarán vínculos más estrechos con sus compañeros de clase.

Los estudiantes pueden usar su computadora, tableta o teléfono inteligente para acceder al juego en “<https://quizlet.com/live>” una vez que un maestro crea uno a partir de un conjunto de estudio seleccionado (ingresando el "código de participación" del juego). Para que *Quizlet* cree un equipo, que el software elige al azar, deben estar presentes seis participantes o estudiantes. Si un equipo responde incorrectamente a una pregunta del cuestionario, debe

reiniciar el cuestionario desde cero. Como resultado, el programa prioriza la precisión sobre la velocidad. Los miembros del equipo deben coordinarse entre sí antes de responder a cada pregunta porque a cada jugador se le dará un conjunto separado de opciones de respuesta.

El aumento de la transferencia de conocimientos y la comprensión del alumno resultará de la discusión que se forme durante el juego. Los equipos pueden competir entre sí en tiempo real proyectando la página web en una pantalla de proyección en el aula, lo que aumentará la emoción del juego. Para aumentar el interés y la participación de los estudiantes, los instructores también pueden diseñar torneos.

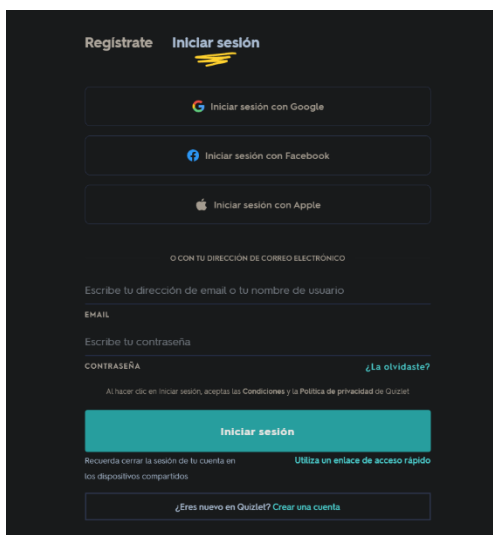
**iii. Un "diagrama" educativo o elemento de figura para una tarea de aprendizaje basada en la web:** Con la ayuda de esta nueva función, los educadores o estudiantes pueden publicar y analizar fotografías sin cargo ni costo alguno. Los estudiantes pueden usar cuatro de los seis modos de estudio (aprender, escribir, combinar o live) después de diseñar y enviar un diagrama para ayudarlos a aprender el tema que se incluye en la imagen. A modo de ilustración, los profesores de comunicación podrían construir, compartir y discutir modelos teóricos o escenarios de conversación para mejorar la cognición y la recuperación de la memoria.

### 3.4.2. ¿Cómo usar Quizlet?

Con *Quizlet*, el estudio en línea es divertido y simple. Muchas personas usan *Quizlet* para leer, estudiar, practicar matemáticas, aprender nuevas palabras y comprender las reglas gramaticales. *Quizlet* es útil para todas las materias.

Con *Quizlet*, hay muchos métodos para aprender. Por ejemplo, puede crear cuestionarios personalizados, usar tarjetas didácticas y jugar juegos. Según Roberts, K. Puede obtener instrucciones sobre cómo crear una cuenta y comenzar a usar *Quizlet* de forma gratuita con solo unos simples pasos.

**Paso uno:** Debe crear una cuenta antes de poder comenzar. Hacer esto es simple. Puede crear una cuenta con su propio nombre de usuario y contraseña, Google o Facebook.



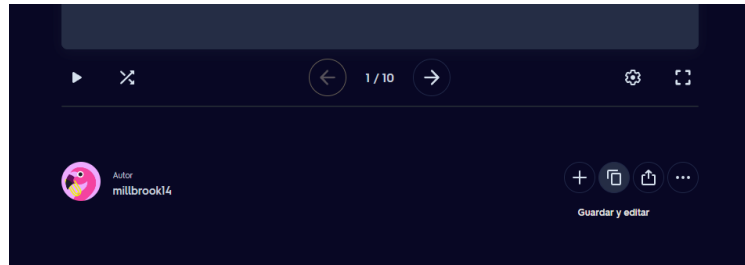
**Paso dos:** Después de crear una cuenta, puede iniciar sesión y comenzar a crear conjuntos. Hay varias estrategias para crear un conjunto. Una forma de hacerlo es buscar en *Quizlet* para verificar si ya hay uno que cumpla con sus requisitos.



Ingrese los términos deseados en la barra de búsqueda y luego elija buscar conjuntos con fotos.



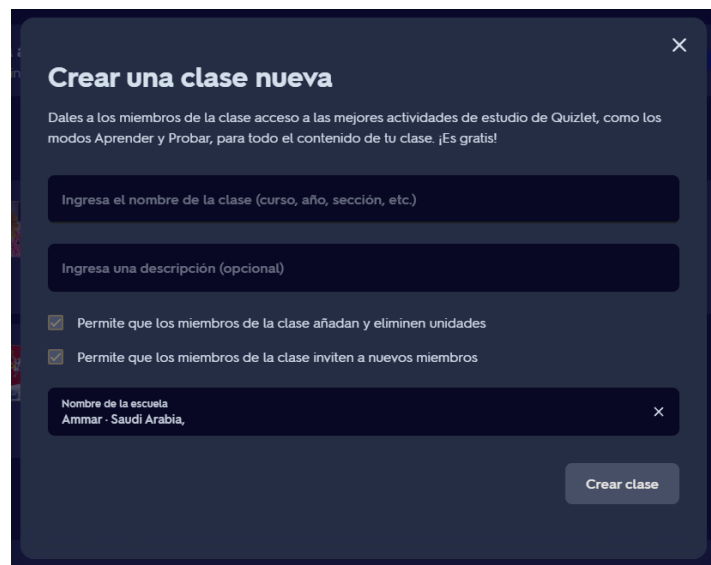
Puede copiar, guardar y luego editar un *Quizlet* existente para hacerlo exclusivamente suyo.



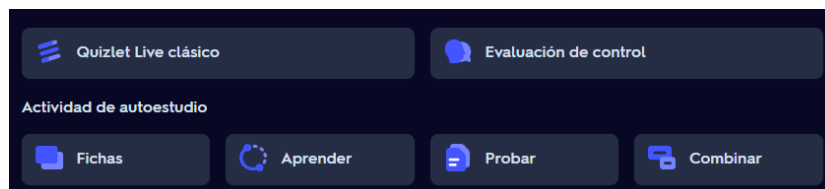
**Paso tres:** Si desea crear un nuevo conjunto, seleccione el botón «+»



Primero, elija un título, una descripción, un idioma y la configuración del visor.



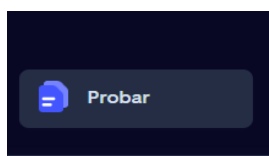
**Paso cuatro:** Para usar un quizz puede ingresar en el *Quizlet* Live.



Y luego elige si quiere hacerlo en grupo o individualmente



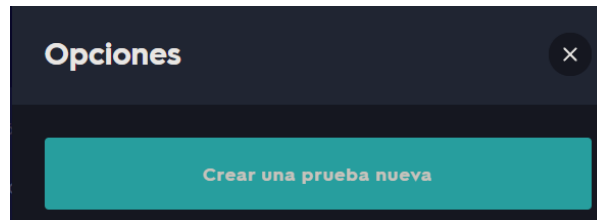
**Paso cinco:** Puede tomar una prueba rápida y personalizarla para su estudio.



Cuando está creando su prueba, tiene múltiples opciones de cómo sus preguntas pueden parecer. Puede optar por utilizar cualquiera o todas estas opciones: respuesta escrita, respuesta coincidente, respuesta de opción múltiple o verdadero/falso respuesta. También puede elegir cuántas preguntas quiere.



Después de terminar de personalizar su prueba, puede seleccionar el botón "Crear prueba nueva" para comenzar a usar el test. *Quizlet* calificará automáticamente su prueba y le dará sus resultados, y puede tomar tantas pruebas como desee.



### 3.5. Retroalimentación

La *retroalimentación* se usa para expresar opiniones personales y para juzgar el aprendizaje y la enseñanza en el aula, para corregir los errores y debilidades de los estudiantes. Se considera como intervención del docente y es importante. Tal como apunta Cazar, P. (2013, p. 54)

“La *retroalimentación* que recibe el estudiante acerca de su desempeño en alguna tarea le permite conocer las causas que producen el éxito o fracaso en la realización de la misma. La motivación se mantiene, y la autoeficacia aumenta, cuando el estudiante puede asociar su éxito con el esfuerzo que ha hecho para lograrlo.”

El único propósito de la *retroalimentación* es permitir el control del sistema sobre el enfoque que nos permite completar una tarea o trabajo y luego reintroducir esos resultados en el sistema para un comportamiento controlado por el sistema. Hoy en día, el término "feedback" se utiliza para referirse a cualquier proceso que interviene en la autorregulación de un sistema o en una dinámica de ajuste comparable; en este sentido, se utiliza la palabra "*retroalimentación*" en el idioma español.

La *retroalimentación* positiva y negativa sirve para diferentes propósitos y se consideran una forma de mantener el equilibrio entre el aprendizaje y la instrucción. Podemos utilizar la *retroalimentación* para determinar qué estamos haciendo bien y qué no está funcionando para que podamos mejorar en una variedad de áreas de nuestras vidas, tanto personal como profesionalmente.

En un método de interacción conocido como *retroalimentación*, un maestro examina y evalúa las habilidades de un estudiante, así como sus fallas, para identificar oportunidades de mejora. Puede utilizar la *retroalimentación* para motivar a sus alumnos y mejorar su capacidad para prestar atención y trabajar de manera eficiente. La *retroalimentación* se puede utilizar para evaluar a un estudiante, una persona e incluso más. Como resultado, vemos la *retroalimentación* como un tipo de diagnóstico que nos permite reconocer una variedad de rasgos positivos y admirables, así como defectos que requieren evaluación.

La idea principal de la *retroalimentación* es la comunicación para entender la palabra aún más y lo que significa. Vamos a explicar las dos que provienen de la conjunción de las palabras en inglés "feed" que significa "to feed" algo y "back" que significa regresar algo. Por lo que este término significa hacer una devolución del suministro, ese es el objetivo de una *retroalimentación* del que recibió al que dio. Molly, E. F; Borrell-Carrió & Epstein. R (2015) citado por Tiburcio.M.O. (2021)

El feedback son dos cosas diferentes que son la respuesta positiva o negativa a un estímulo. Es un término que se utiliza bajo su forma inglesa, que puede traducirse al español por *retroalimentación* o respuesta, se ha convertido en habitual en nuestras conversaciones, especialmente en el ámbito del enseñanza o aprendizaje, es la respuesta, reacción u opinión que una persona da a un estímulo o un tema, es lo que se conoce como feedback. Existen dos tipos de feedback, el interno y el externo, o el negativo y el positivo. El feedback puede ser positivo o negativo, ambos conceptos son importantes de comprender. El feedback positivo abre puertas para aprender o conocer mientras que el negativo permite aprender, evitar errores. Hattie, J. y H. Timperley. (2007) citado por Tiburcio.M.O. (2021)

### **3.5.1. Beneficios de la retroalimentación**

Según Kluger, A. N. y A. DeNisi. 1996 citado por Tiburcio.M.O. (2021) algunos de los beneficios de *retroalimentación* son:

- i. Cuando el instructor participa con el estudiante en un proceso de contemplación sobre cómo se está desarrollando y qué logra con ese aprendizaje, la *retroalimentación* le permite al estudiante comprender sus formas de aprender y analizar sus logros de aprendizaje.

ii. La *retroalimentación* permite que el estudiante tome el control de su aprendizaje, cuando el maestro dirige al estudiante a hacer una reflexión directa sobre cómo aprende, los obstáculos que enfrenta mientras aprende, el ritmo de su aprendizaje y la necesidad de ayudas o técnicas específicas para mejorar su aprendizaje.

iii. La retroalimentación ayuda a construir la autonomía del estudiante en el aprendizaje. La mediación del docente en el proceso de aprendizaje es importante para promover la autonomía de los estudiantes, especialmente en la educación a distancia. En este caso, los alumnos ponen en práctica sus habilidades utilizando sus conocimientos previos y estrategias para resolver problemas y afrontar retos educativos que reciben a diario a partir de las estrategias que enseñó en casa.

### 3.5.2. Características de la retroalimentación

Según Tiburcio.M.O. (2021) las características de la *retroalimentación* son:

**i. Mejora el aprendizaje:** El propósito de la *retroalimentación* es ayudar a los estudiantes a trabajar y lograr mejores resultados de aprendizaje. La *retroalimentación* puede ser proporcionada por compañeros o maestros, puede ser profesional o informal, oral o escrita, formativa o sumativa, y debe brindar orientación o asistencia precisa al alumno.

**ii. Necesita el momento adecuado:** Para que la *retroalimentación* sea realmente útil y efectiva, se necesita el tiempo y el momento apropiados, como en un salón de clases donde un estudiante comete un error, y es el trabajo del maestro proporcionar *retroalimentación* de manera que el estudiante pueda ver hacia atrás. Los estudiantes deben proporcionar respuestas cuando más necesitan hacer cambios, practicar más y continuar si es necesario.

**iii. Es clara:** La *retroalimentación* efectiva requiere instrucción específica e integrada de alguien que realmente pueda ayudar a crear un cambio, lo que permite a los estudiantes pensar en aprender sobre la tarea en lugar de solo hacer la tarea, y la *retroalimentación* ayuda a motivar a los estudiantes a trabajar más duro en sus deberes y actividades.

**iv. Fomenta la reflexión:** Si observa los comentarios desde el punto de que no se trata solo de corregir su error o su error de una manera en que no lo hizo bien y está mal, sino en

una forma de reconsiderar su trabajo y tratar activamente de comprender por qué y pensar en una luz y forma positiva que te reforzaría para hacerlo mejor la próxima vez.

**v. Errores y malentendidos :** Si bien cometer errores se considera algo malo, nosotros, como humanos, siempre cometemos errores en nuestra vida diaria, y en realidad es solo otra forma de aprender algo nuevo, cometer un error ayuda a mejorar el aprendizaje a largo plazo y agrega *retroalimentación*.

**vi. Es más que una calificación:** Todo lo relacionado con la calificación no debe considerarse como retroalimentación, la retroalimentación se presenta en múltiples formas, como comentarios, preguntas y discusiones que están presentes con frecuencia durante el proceso de aprendizaje del estudiante, lo que ayuda a motivarlo a estudiar más allá de la calificación.

### **3.6. Interacción**

La enseñanza es una actividad interactiva, mientras que la interacción es el diálogo continuo entre profesores y estudiantes que funciona como un acto de respuesta.

Según Hanum, N.S. (2017), la comunicación y la interacción en clase son muy necesarias para el éxito de la lección, la interacción entre el maestro y los estudiantes, y los estudiantes entre sí, es necesaria en las actividades del aula, cuando hay comunicación, ayuda al proceso de enseñanza y aprendizaje, los estudiantes entenderán fácilmente. Cuando ocurra la interacción, y la brecha entre el maestro y los estudiantes y el estrés desaparecerán también, y para que los estudiantes estén activos y participen también, no solo el maestro. Ellis, R. (1990) citado por Hanum, N.S. (2017) afirmó que: “la interacción se centra en el significado y se lleva a cabo para facilitar el intercambio de información y evitar interrupciones en la comunicación.”

Las dos habilidades lingüísticas esenciales de hablar y escuchar se desarrollan a través de la interacción en el aula. A través de la interacción, el alumno mejora su capacidad de pensamiento crítico y de opinión con sus compañeros.

Se puede considerar que un aula funcional tiene dos impactos principales: una atmósfera de aprendizaje alegre construida sobre una conexión cordial entre estudiantes y profesores, y

el fomento de las habilidades de comunicación oral de los estudiantes. La importancia de la interacción en el aula significa que es crucial tanto para la instrucción como para la adquisición de lenguas extranjeras. La interacción es "un término que involucra tanto el input como el output", según Johnson, K.E. (2008, p79) citado por Bicha, N. (2016). Por lo tanto, una persona recibe un input e intenta transmitirlo como una respuesta de output.

La colaboración, la negociación y la construcción conjunta son los tres elementos clave que Runmei, Y. (2008) cree que están involucrados en la interacción en el aula. Estos componentes son esenciales para un aprendizaje efectivo a través del contacto y ayudan a los alumnos a aumentar su autoconciencia, sus habilidades cognitivas y una variedad de otros procesos de desarrollo interno que solo se involucran cuando trabajan en cooperación entre sí según Bicha, N. (2016, p11),

Bicha, N. (2016) define la colaboración, negociación y la construcción como:

**i. Colaboración:** Los componentes más útiles en relación con este concepto en un salón de clases son los estudiantes, ya que se produce un discurso colaborativo exitoso entre dos hablantes. El alumno conversa con el profesor y otros participantes en este entorno sociocultural como si fueran compañeros. Vygotsky cree que el aprendizaje es un esfuerzo de colaboración entre el alumno, los adultos que sirven como mentores y sus compañeros de clase menos capaces.

**ii. Negociación:** Los estudiantes se expresarán de manera más efectiva cuando estén expuestos a oportunidades y contextos más negociados, que son esenciales para la interacción en el aula. También se refiere a términos y expresiones específicos que los estudiantes pueden usar en clase para pedir aclaraciones a los oradores cuando no pueden expresar sus puntos.

**iii. Construcción:** En un salón de clases, los estudiantes de segunda lengua (L2) son los encargados de fomentar una interacción efectiva; como resultado, la negociación de significados ocurre en un escenario social y se forma de forma conjunta. Los estudiantes aprenden a regular mejor sus emociones y comprender a los demás mientras negocian entre sí.

## **Conclusión**

Podemos deducir que, *Quizlet* es una aplicación interactiva y lúdica que ayuda los profesores a implementar sus clases de manera eficaz y sencilla. Por lo que, el profesor se ve como un mediador donde intenta desarrollar el nivel del estudiante de lo que realmente sabe a lo que está dispuesto a saber y hacer dentro de un grupo interactivo dentro del aula. De hecho, es importante, saber cómo funciona el *Quizlet* y cómo adaptarlo a las clases de enseñanza de lenguas extranjeras.

## CAPÍTULO II

### MARCO METODOLÓGICO

#### **Introducción**

Para llevar a cabo nuestro estudio, se hace necesario elegir la metodología adecuada que da lugar al análisis e interpretación de los datos y responder a la hipótesis que permite destacar resultados exactos y fiables.

#### **1. Enfoque del estudio**

El enfoque cuantitativo es necesario para recolectar los datos en nuestra investigación como señala Hernández, Fernández & Baptista (2014, p.04).

“La investigación cuantitativa considera que el conocimiento debe ser objetivo, y que este se genera a partir de un proceso deductivo en el que, a través de la medición numérica y el análisis estadístico inferencial, se prueban hipótesis previamente formulada”.

Es decir, el enfoque de investigación cuantitativa es fiable ya que somete a estadísticas y datos numéricos que aprueban la existencia del fenómeno a buscar y la fiabilidad de sus resultados.

Además del enfoque cuantitativo, es adecuado usar el enfoque cualitativa en adición porque “utiliza la recolección de datos para finar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación” Hernández, Fernández & Baptista (2014, p.7).

O sea, la investigación cualitativa se basa en la calidad del aprendizaje, se interesa por el proceso de mejoramiento y no en el producto final y no somete a ninguna norma numérica para aprobar su validez.

De allí, en nuestro estudio, hemos usado el enfoque mixto que vemos que es adecuado a nuestro objetivo. Hernández, Fernández y Baptista (2003) señalan que los diseños mixtos:

"(...) representan el más alto grado de integración o combinación entre los enfoques cualitativo y cuantitativo. Ambos se entremezclan o combinan en todo el proceso de investigación, o, al menos, en la mayoría de sus etapas (...) agrega complejidad al diseño de estudio; pero contempla todas las ventajas de cada uno de los enfoques" (p. 21)

En otras palabras, el enfoque mixto permite vigilar tanto la calidad del aprendizaje que en nuestro caso es el uso del *Quizlet* para mejorar la enseñanza de lenguas extranjeras y la calidad que refiere a los datos analizados o sacados mediante los instrumentos de recogida de datos.

## **2. Método de investigación**

Para hacer este estudio hemos recurrido al método descriptivo ya que permite describir los fenómenos tal como suceden realmente sin interrupción personal sino solamente una observación objetiva.

Para Mario Tamayo y Tamayo (1994) define la investigación científica como “registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual y la composición o procesos de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes o sobre cómo una persona, grupo o cosa se conduce o funciona en el presente” Martínez (2018) citado por Guevara Alban, G.P; Verdesoto Arguello, A.E & Castro Molina, N.E (2022.p.04)

Este método implica describir el problema del estudio además de dar paso a futuras investigaciones aplicativas .usamos este método para proponer un material que sea adecuado con el programa que sigue el profesor y con las habilidades de los estudiantes. Este material es adecuado ya que:

- Funciona como un catalizador de nuevas investigaciones.
- Permite obtener muchos datos precisos sobre el objeto de estudio.
- Implica observación atenta y un registro fiel de lo observado.
- No admite generalizaciones.

-Utiliza distintas técnicas e instrumentos para la recolección de datos: entrevistas, encuestas, documentación, observaciones, cuestionarios.

### **3. Diseño de investigación**

En esta investigación, hemos seguido los principios del diseño no experimental ya que, nos hemos basado en una observación objetiva y no en práctica de dicha estrategia didáctica con los estudiantes.

De acuerdo con Sampiere (2004) "este diseño puede definirse como la investigación que se realiza sin manipular deliberadamente variables". O sea este diseño nos está basado en la observación objetiva de fenómenos tal y como son en la realidad sin intervenir o aplicar sino solamente analizar dicho fenómeno en su contexto. La investigación no experimental se caracteriza por ser:

- Descriptiva.
- Ausencia de la intervención.
- Observación objetiva.
- Proyectiva o se basa en un análisis de contenido.

### **4. Nivel de investigación**

Nos basamos primordialmente en una investigación exploratoria ya que queremos descubrir si el *Quizlet* funciona para enseñar lenguas extranjeras en los estudiantes de la universidad sin aplicar.

"Los estudios exploratorios sirven para familiarizarnos con fenómenos relativamente desconocidos, obtener información sobre la posibilidad de llevar a cabo una investigación más completa sobre un contexto particular de la vida real, investigar problemas del comportamiento humano que consideren cruciales los profesionales de determinada área, identificar conceptos o variables promisorias, establecer prioridades para investigaciones posteriores o sugerir afirmaciones (postulados) verificables." (Dankhe, 1986) citado por Sampiere, H y Roberto (2006.p.03)

Es decir, este nivel de investigación se usa en temas poco estudiados o casi escasos, lo que permite al investigador descubrir aquel fenómeno y responder a la pregunta qué.

En adición hemos usado el nivel proyectivo que como afirma Barrera J. H. (2010)

"Se basa en la elaboración de una propuesta, un plan o procedimiento como solución a un problema o necesidad de tipo práctico, ya sea de una institución, en un campo particular del conocimiento, a partir de un diagnóstico preciso de las necesidades futuras." (p. 567)

Este nivel de investigación proporciona proponer soluciones a fenómenos observados, los explora, describe, correlaciona, además de proponer alternativas en nuestro caso es la propuesta de un material didáctico.

## **5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Para recoger los datos hemos usado el cuestionario para profesores que nos permite analizar las opiniones de los profesores acerca de la aplicación del *Quizlet* como herramienta para enseñar las lenguas extranjeras.

### **5.1. Cuestionario**

Según Hernández (2012) plantea que:

“El investigador social debe diseñar un instrumento para medir las variables conceptualizadas al plantear su problema de investigación. Este instrumento es el cuestionario; en éste las variables están operacionalizadas como preguntas. Éstas no solo deben tomar en cuenta el problema que se investiga sino también la población que las contestará y los diferentes métodos de recolección de información (p.ej. entrevista personal o por teléfono)”. (p. 26)

En otras palabras el cuestionario es un instrumento que permite recoger datos que pueden ser tanto cuantitativos como cualitativos. Contiene una mezcla entre preguntas cerradas y abiertas que resultan beneficiosas para sacar opiniones y estadísticas fiables. Es beneficioso porque permite:

- Plantear preguntas en relación con el problema.
- Es instrumento veraz y confiable de las respuestas.
- Una herramienta que refleja lo mejor posible de la posición de los sujetos.

- Destacar informaciones en relación con nuestro propósito de la investigación.
- Generar cooperación entre encuestador y encuestado.
- Garantizar la calidad en la información obtenida.
- Generar datos propios para el cálculo.

## 6. Muestra y población

La muestra que conforma nuestra investigación son los profesores de lenguas extranjeras de los departamentos de español, francés e inglés y son el total de 11 profesores que representan el 17% de la población que son 64 y representan el 100%.

## 7. Procedimiento

*Tabla 1: Procedimientos*

---

**Etapa 1** formular el problema de investigación.

**Etapa 2** formular las hipótesis.

**Etapa 3** elaborar el cuestionario.

**Etapa 4** Analizar e interpretar los resultados

---

Fuente: Elaboración propia.

## 8. Cuadro de operacionalización

*Tabla 2: Cuadro de operacionalización*

Variable	Definición	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos y técnicas
<p><b>Quizlet</b></p> <p>Variable dependiente</p>	<p>Según Vinholes (2013) indica en su investigación que McClathy (2010) define a <i>Quizlet</i> como</p> <p>“un sitio educativo gratuito que permite que los usuarios digan palabras del vocabulario y sus definiciones en su servicio, que crea juegos y otras herramientas interactivas de aprendizaje, para ayudar a sus usuarios absorbiendo mejor la información que están estudiando.” (p. 20)</p> <p>Cazar, P. (2013, p.54) apunta</p>	<p>Las TIC</p>	<p>Interconexión</p> <p>Interactividad</p> <p>Imagen</p> <p>Sonido</p> <p>lección</p>	
<p><b>Retroalimentación</b></p> <p>Variable independiente</p>	<p>“La <i>retroalimentación</i> que recibe el estudiante acerca de su desempeño en alguna tarea le permite conocer las causas que producen el éxito o fracaso en la realización de la misma. La motivación se mantiene, y la autoeficacia aumenta, cuando el estudiante puede asociar su éxito con el esfuerzo que ha hecho para lograrlo.”</p>	<p>Didáctica</p>	<p>Lagunas</p> <p>Errores</p> <p>Construcción social del conocimiento</p> <p>ZDP</p>	<p>Cuestionario</p>

Fuente: Elaboración propia.

## **Conclusión**

En resumidas cuentas, los pasos del marco metodológico son esenciales para obtener resultados válidos, confiables y exactos que nos servirá para responder a la pregunta general del estudio y conseguir nuestros objetivos lo que nos permite reformular las conclusiones finales de nuestra investigación.

## CAPÍTULO III

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

#### Introducción

En el presente apartado, analizamos e interpretamos los datos recolectados del cuestionario que hemos elegido como instrumento. Hemos escogido esta herramienta ya que se considera fiable que nos ayuda analizar los problemas, intereses para proponer mejoras a la enseñanza de lenguas extranjeras en la universidad usando así tecnologías y juegos lúdicos como la aplicación del *Quizlet*.

Nuestra experiencia estudiantil nos demostró la eficacia del uso de las TIC en la enseñanza-aprendizaje del español. Además, de estimular la atención, motivación, interés, protagonismo y participación en los estudiantes. Enseñar lenguas extranjeras es un desafío para muchos profesores y estudiantes y llevarla a cabo de manera tradicional siempre alude a resultados negativos. De hecho, en este estudio sugerimos el uso beneficioso del *Quizlet* como una metodología novedosa para implementar en clases de lenguas extranjeras en los estudiantes de sistema LMD.

Por lo tanto, el cuestionario nos permite saber cómo debe un profesor implementar la clase de lenguas extranjeras, cómo debe corregir y hacer la *retroalimentación*, además de demostrar las características y beneficios del uso del *Quizlet* como herramienta didáctica.

## 1. Descripción del cuestionario

En la tabla siguiente exponemos el cuestionario que hemos creado en google forms y los profesores de los departamentos; español, francés e inglés lo han contestado en línea.

Es importante mencionar que el cuestionario contiene 13 preguntas planteadas a 11 profesores de los departamentos de lenguas extranjeras de la universidad Amar Telidji, Laghouat.

### Cuestionario a maestros

**1. ¿Qué tipo usa en el aprendizaje?**

Tradicional

Alternativo

**2- ¿Cuántas veces utiliza la tecnología en la enseñanza?**

Siempre

A menudo

A veces

Raramente

Nunca

**3. ¿Alguna vez usted ha topado con la aplicación Quizlet?**

Sí

No

**4. ¿Cuánto tiempo usa "Quizlet" en sus clases?**

Menos de 20 minutos

Entre 20 minutos y 40 minutos

Entre 40 minutos y 60 minutos

Más de 60 minutos

**5. ¿Recomendaría usar esta aplicación a otros profesores?**

Sí

No

**6. ¿Qué tan útil es Quizlet en la retroalimentación de los estudiantes en clase?**

Mucho

Bastante

Poco

Nada

**7. ¿Prefiere enseñar español/ inglés/ francés usando "Quizlet"?**

Sí

No

**8. ¿Vio alguna retroalimentación progresiva usando Quizlet?**

Sí

No

**9. ¿sus alumnos interactúan más cuando usa Quizlet en su clase o es lo mismo cuando no lo usa?**

**10. ¿Qué impacto tiene Quizlet en la retroalimentación de los estudiantes?**

Bueno

Malo

Entre bueno y malo.

**11- Si es profesor de gramática ¿prefiere usar Quizlet para ayudar a la interacción entre los estudiantes en clase?**

Sí

No

**12. ¿Cree que el uso de las herramientas didácticas favorece una mayor asistencia y participación de los estudiantes a clases presenciales?**

Sí

No

**13. Si tus estudiantes no prestan atención y no participan en clase, ¿qué haces?**

Fuente: Elaboración propia.

Cabe señalar que el cuestionario es una mezcla entre preguntas de opciones múltiples, cerradas y abiertas; la mezcla entre estas tipologías de preguntas nos permiten diagnosticar exactamente el problema donde reside, y sugerir soluciones y mejoras. Las mismas preguntas deben ser contestadas por los profesores del español, francés e inglés pero para los otros departamentos no contestaron a todas las preguntas de allí analizamos las respuestas de cada departamento por separado y para los departamentos francés e inglés solo exponemos las preguntas que han sido respondidas.

## 2. Análisis e interpretación del cuestionario

### 2.1 Análisis de respuestas del departamento de español, inglés y francés

#### ¿Qué tipo usa en el aprendizaje?

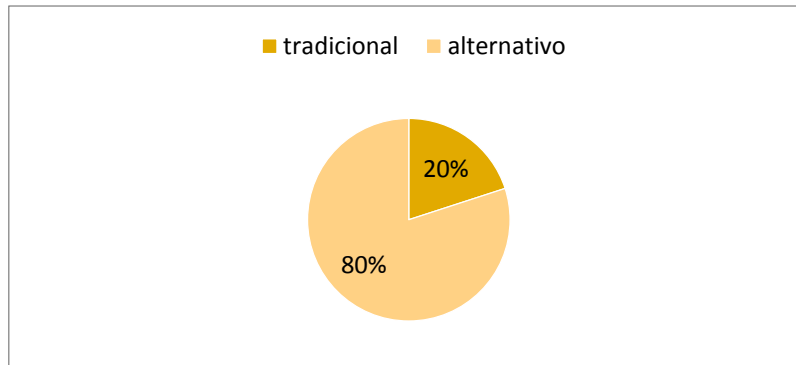


Figura 1: Tipo del aprendizaje en el departamento del español

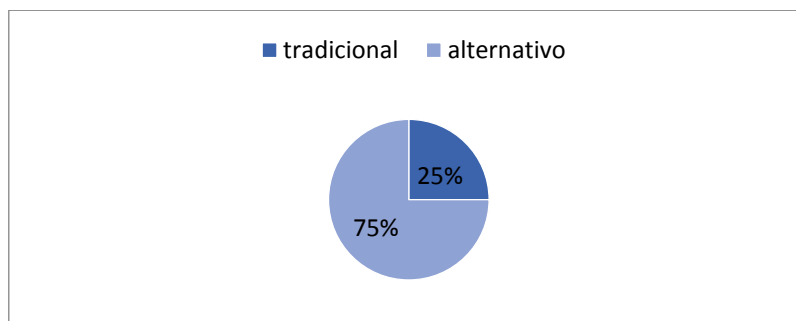


Figura 2: Tipo del aprendizaje en el departamento del inglés

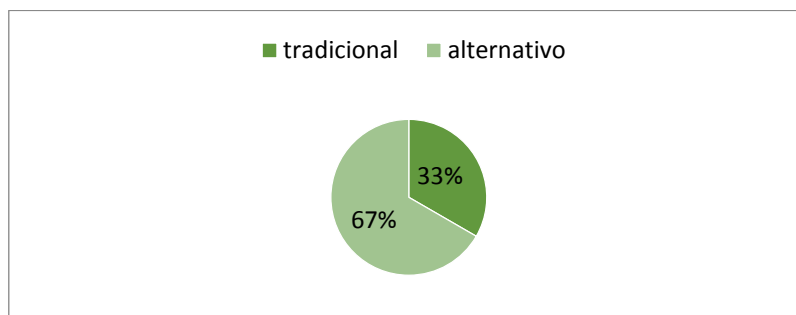


Figura 3: Tipo del aprendizaje en el departamento del francés

En el gráfico que representa el departamento del español, se muestra que el 20% afirman que usan el tipo de aprendizaje tradicional mientras el 80% , El departamento del inglés demuestra que 75% prefieren enseñar de manera alternativa mientras el 25% tradicionalmente y por fin en el departamento de francés declaran que el 67% usan el tipo de aprendizaje alternativo mientras el 33% siguen la clase magistral. Según estos resultados, se puede decir

que la mayoría de los maestros conocen los tipos de enseñanza que consisten en tradicionales y alternativos y que cada uno tiene su propio lado adecuado e inadecuado.

Deducimos que los profesores se atreven a usar metodologías novedosas y divertidas en la enseñanza del español como lengua extranjera por el sistema LMD que favorece estimular la motivación e interacción entre profesor alumno y que permite la enseñanza efectiva de contenidos que duran en la memoria a largo plazo y no se olvidan justamente después de hacer un examen. El uso de las estrategias alternativas sirve para formar un docente mediador capaz de transmitir la información con sencillez además de un estudiante activo, participativo y protagonista de su propio aprendizaje.

Al contrario de la enseñanza tradicional que tiene el objetivo de memorizar, repetir e imitar una lengua que impide tener un estudiante competente lingüísticamente y comunicativamente en el aula y fuera en contextos laborales o en la vida cotidiana.

Notamos que los profesores del español se atienden mucho más a las clases modernas usando así diferentes metodologías y tecnologías en comparación con los demás profesores de otros departamentos. Mientras que los maestros del francés son los más que usan las clases magistrales.

#### ¿Cuántas veces utiliza la tecnología en la enseñanza?

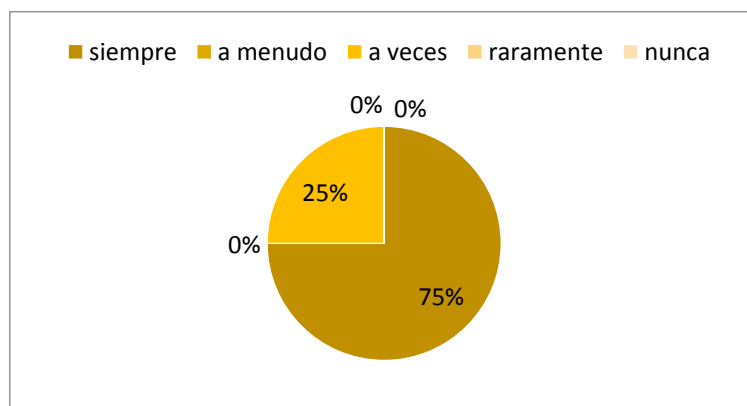


Figura 4: Uso de tecnología en el departamento del español

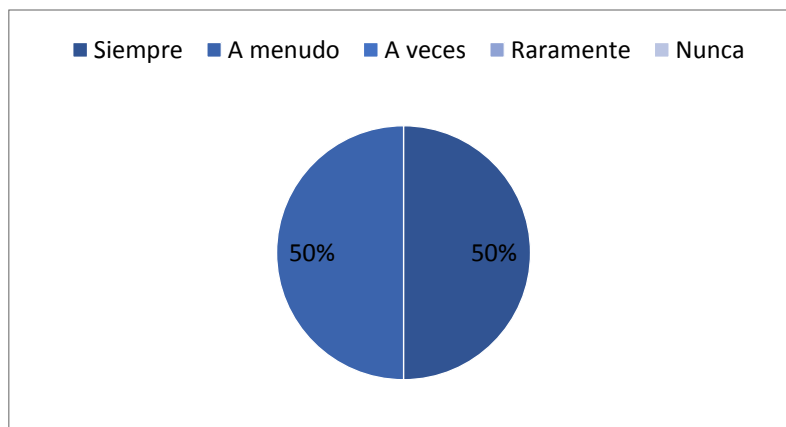


Figura 5: Uso de tecnología en el departamento del inglés

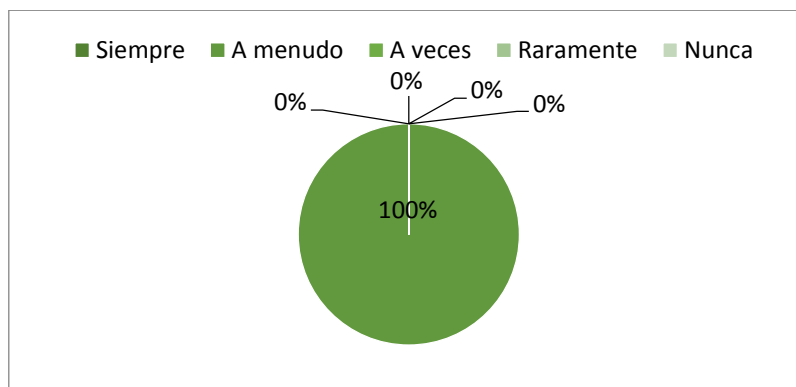


Figura 6: Uso de tecnología en el departamento de francés

Los resultados demuestran que más de la mitad de los profesores del departamento de español siempre incorporan la tecnología en sus clases que representan el 75%, mientras solamente unos pocos que lo hacen ocasionalmente que son el 25%. A cambio, los profesores del inglés indican que el 50% usan la tecnología siempre mientras la otra mitad prefieren usarla a menudo. Finalmente, el departamento del francés usa la tecnología a menudo y conforma el 100%. Lo que justifica que los profesores del francés son los más teóricos y que implementan sus clases de manera deductiva. Con estos hallazgos, podemos concluir que la mayoría de los maestros del departamento del español e inglés tienen conocimientos y emplean métodos de enseñanza creativos en sus clases. Esto significa que ya han utilizado software educativo muy apreciado y entretenido como *Quizlet* y *Kahoot*, e incluso disfrutaban impartiendo sus clases, lo que es beneficioso para ambas partes.

¿Alguna vez usted ha topado con la aplicación Quizlet?

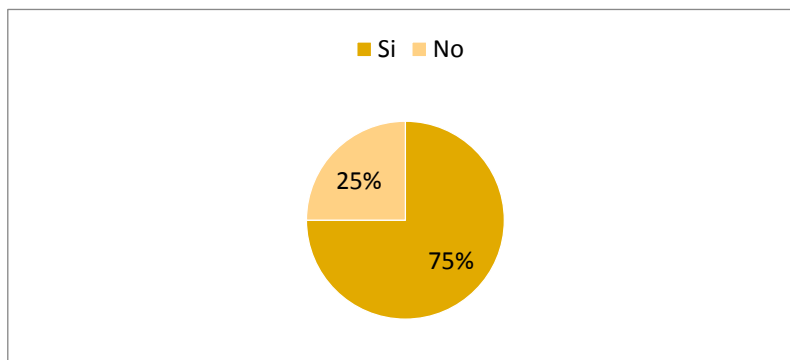


Figura 7: ¿Los profesores del español conocen a Quizlet?

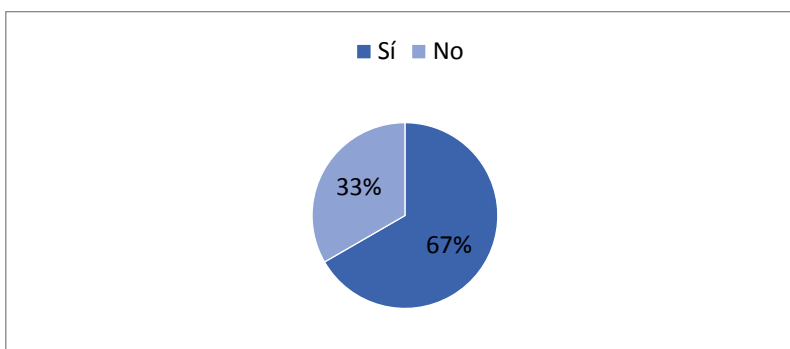


Figura 8: ¿Los profesores del inglés conocen a Quizlet?

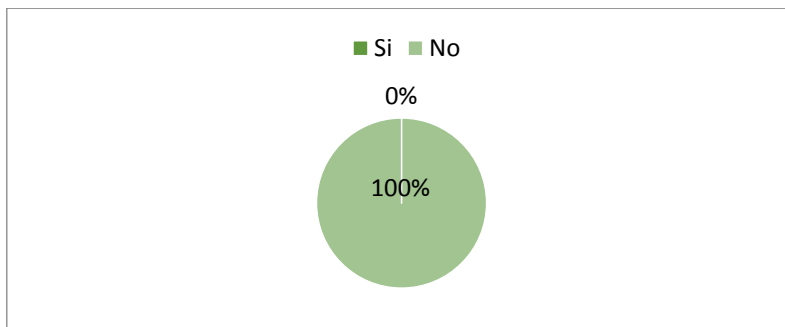


Figura 9: ¿Los profesores del francés conocen a Quizlet?

Los resultados muestran que los profesores del español representan el 75% de los encuestados que conocen la aplicación, mientras que el 25% demuestran lo contrario. En cuanto al departamento del inglés demuestran que 67% han topado con el *Quizlet* en la enseñanza mientras el 33% no. Por fin, el 100% los profesores del francés afirman no haber conocido la aplicación. Lo que indica que las personas que conocen esta aplicación están

familiarizadas con la gamificación y la han usado en el aula. Creemos que todos son libres de usar y hacer lo que quieran en su clase, por lo que está adecuado si las personas que respondieron "No" no usan la aplicación del *Quizlet* en su aula aunque sean conscientes de los efectos positivos de esta, o puede que usen diferentes aplicaciones que son entretenidas en el aula. Notamos que los profesores del inglés aunque no conocen el *Quizlet* pero lo comparan con aplicaciones que tienen la misma programación y dependiendo de estas han contestado a esta pregunta.

### ¿Cuánto tiempo usa "Quizlet" en sus clases?

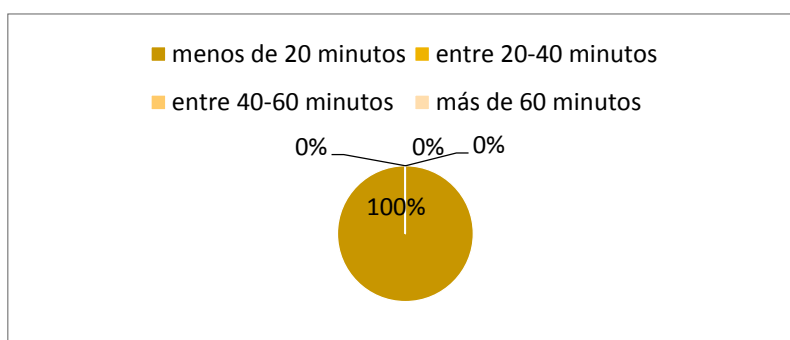


Figura 10: Duración de uso de Quizlet para los profesores del español

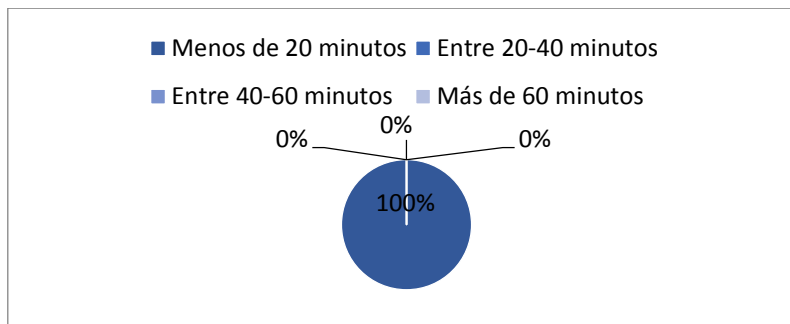
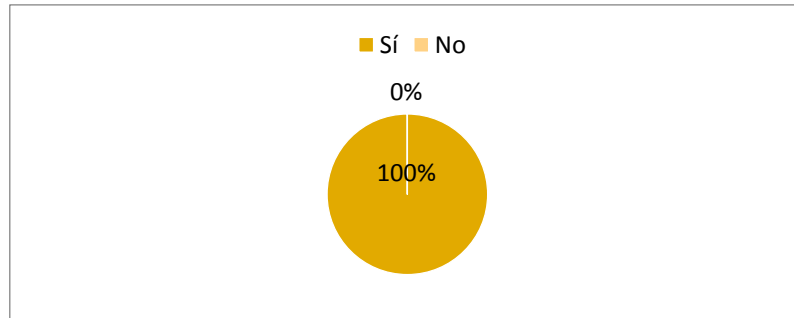


Figura 11: Duración de uso de Quizlet para los profesores del inglés

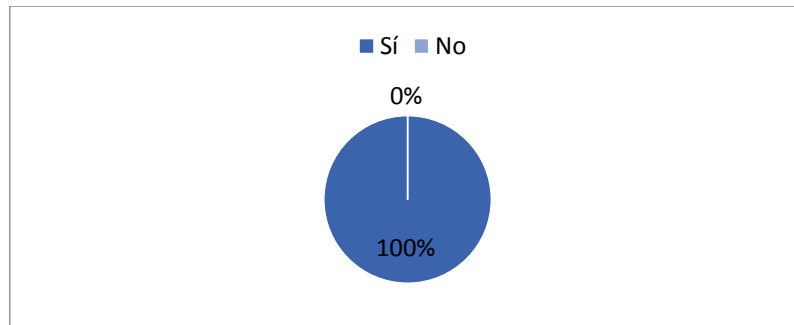
Estas figuras revelan que el 100% de los usuarios del departamento del español e inglés afirman que utilizan el *Quizlet* menos de 20 minutos, con este dato se demuestra que el programa *Quizlet* no requiere mucho tiempo, es muy rápido de usar, y es sencillo tanto para profesores como para estudiantes a comprender para reaccionar a las preguntas o participar en clase. Usar *Quizlet* en el aula es una forma divertida de involucrar a los estudiantes y presentarles diferentes métodos de enseñanza mientras les permite expresar libremente sus respuestas. Cabe señalar que los profesores del departamento de francés no han contestado a

esta pregunta y esto justifica su desinterés por la tecnología porque el cuestionario fue creado en línea.

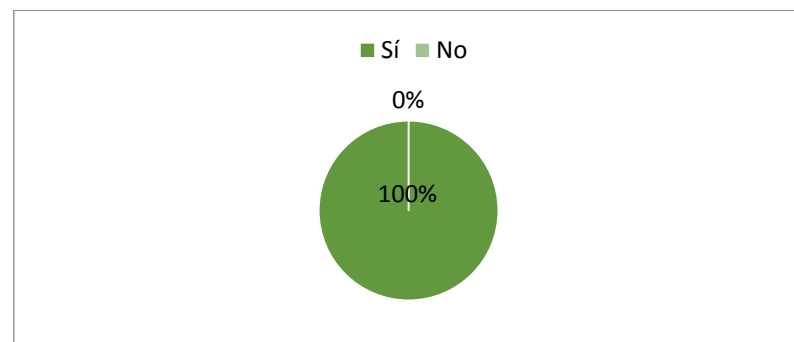
**¿Recomendaría usar esta aplicación a otros profesores?**



**Figura 12:** Recomendaciones de uso de Quizlet para los profesores del español



**Figura 13:** Recomendaciones de uso de Quizlet para los profesores del inglés



**Figura 14:** Recomendaciones de uso de Quizlet para los profesores del francés

El 100 % de los encuestados de los tres departamentos están de acuerdo que *Quizlet* es útil para usar en clase, lo que demuestra que tanto quienes lo han usado como quienes solo han oído hablar de este están de acuerdo en que cualquier tecnología en el aula es beneficiosa, entonces los resultados de este estudio revelan que la mayoría de los profesores sugieren *Quizlet*. Ya que este no solamente favorece la interacción activa en el aula sino hasta se

pueden compartir clases , actividades, competencias en línea lo que es de vital importancia especialmente en tiempos de pandemia como el período de coronavirus donde estudiar en el aula era arriesgado y los profesores se orientaban a usar la tecnología y solo compartir documentos era aburrido y provoca desmotivación de los estudiantes lo que es recomendable usar herramientas como el *Quizlet* para estimular la motivación. Notamos una contradicción en las respuestas del departamento del francés que recomiendan usar la aplicación mientras no la conocen. Por lo cual, deducimos que estos no prestaron mucha importancia a las preguntas planteadas.

### ¿Qué tan útil es Quizlet en la retroalimentación de los estudiantes en clase?

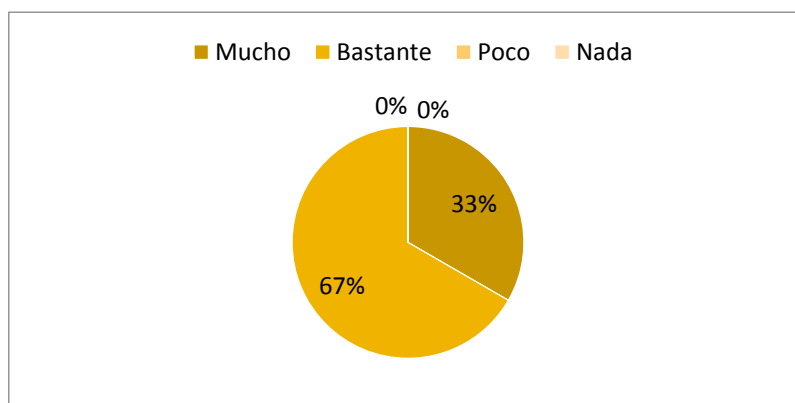


Figura 15: Quizlet y retroalimentación en la adquisición de la lengua española

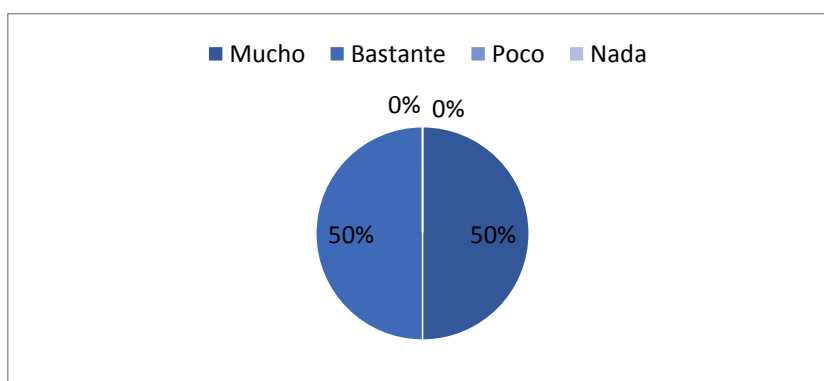


Figura 16: Quizlet y retroalimentación en la adquisición de la lengua inglesa

Según este gráfico circular, que muestra las respuestas de los docentes de la lengua española, el 33 % responden que es muy útil, mientras que el 67 % indican que es bastante útil. Mientras los maestros del idioma inglés muestran que el 50% afirman su utilidad mientras la otra mitad aclaran que es bastante útil. Según nuestro análisis, los resultados están casi empatados porque las respuestas están en el lado positivo y casi todos los maestros que

usaron la aplicación vieron un impacto positivo y una mejora en la *retroalimentación* de sus alumnos. Sin embargo, la mayoría contestaron que es bastante útil ya que estos tienen poca formación y manejo de las tecnologías en el aula además la falta de material audiovisual e internet en el aula impide los profesores a usarlo correctamente. El *Quizlet* ayuda en mejorar la *retroalimentación* ya que los estudiantes ponen en práctica las informaciones ya asimiladas de manera teórica donde sus respuestas rápidas reflejan su nivel de almacenamiento y comprensión de las clases y los errores cometidos se valoran por el profesor y se reexplican los puntos que no quedan comprendidos, de allí se hace la evaluación y *retroalimentación* de manera divertida donde siente el estudiante que es un agente vital en su proceso de aprendizaje lo que le empuja a dar más y sacar mejores notas.

### ¿Prefiere enseñar lenguas usando "Quizlet"?

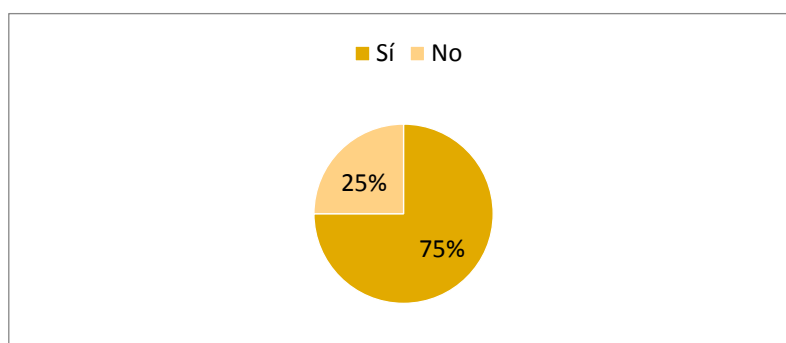


Figura 17: ¿Prefiere enseñar español usando Quizlet?

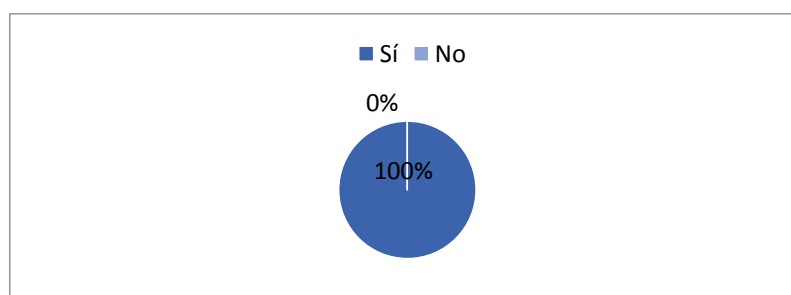


Figura 18: ¿Prefiere enseñar inglés usando Quizlet?

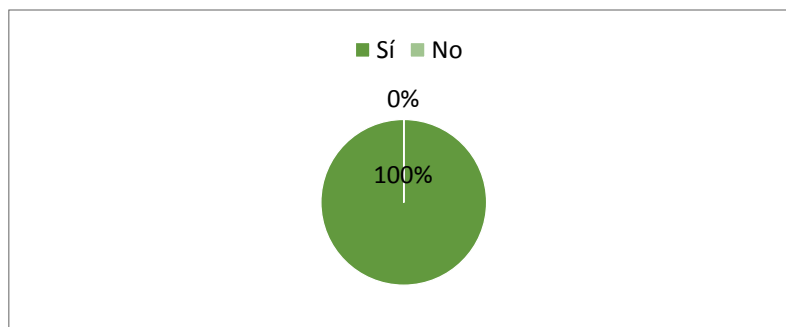


Figura 19: ¿Prefiere enseñar francés usando Quizlet?

Luego, preguntamos si los maestros preferían usar *Quizlet* para enseñar lenguas, y los resultados se muestran en el gráfico circular de arriba que representa el departamento del español. El 25% de los docentes no estuvieron de acuerdo, mientras que el 75% dijeron que sí. En cuanto al inglés y francés el 100% contestaron por sí. Podemos inferir de estos porcentajes que aquellos que respondieron "sí" probablemente estén acostumbrados a utilizar técnicas de enseñanza novedosas, salvo el departamento del francés que no conocen la aplicación y no la han usado en sus clases pero su respuesta es contradictoria. Mientras que aquellos que respondieron "no" están menos familiarizados con la tecnología, no están seguros de cómo utilizarla o prefieren usar otras técnicas y aplicaciones de enseñanza. Además, usar una aplicación en clase condiciona manejarla o al menos tener una formación previa que ayuda a los profesores sobrepasar los obstáculos y problemas que surgen en clase y que impiden terminar el contenido de clase en el tiempo adecuado así que puede ser por falta de experiencia de uso y miedo de falta de manejo provocan huida de la tecnología y orientación a lo que es tradicional ya que este es garantizado.

### ¿Vio alguna retroalimentación progresiva usando Quizlet?

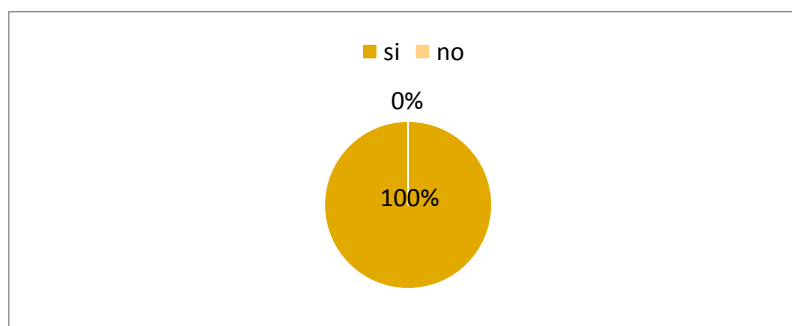


Figura 20: Retroalimentación progresiva con Quizlet en español

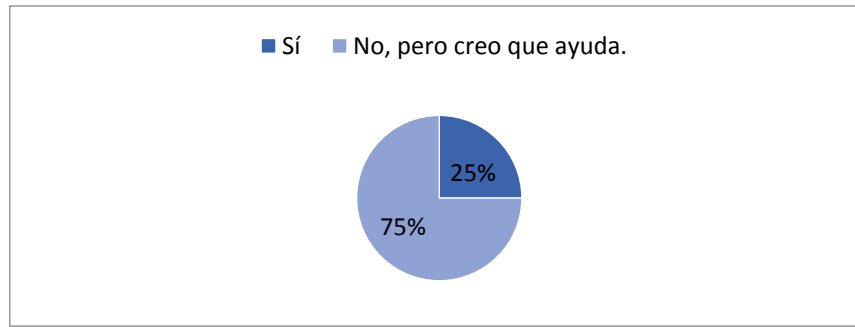


Figura 21: Retroalimentación progresiva con Quizlet en inglés

Ante la pregunta de si habían notado algún cambio o mejora en el feedback de los alumnos, todos los encuestados del español que habían utilizado la aplicación dieron una respuesta positiva, y conforman el 100%. Mientras, los del inglés apuntan que el 75% no han notado una *retroalimentación* progresiva usando el *Quizlet* pero creen que ayuda, su respuesta debe a que no han usado el *Quizlet* anteriormente en sus clases, pero el 25% afirmaron su eficacia. Tal y como muestran los resultados en el círculo gráfico, que sí mejora la *retroalimentación* e interacción de los estudiantes en el aula. De modo que el estudiante demuestra más motivación, participación y orientación hacia lo que estudian lo que le permite mayor comprensión y protagonismo lo que disminuye la carga en el profesor siendo así un mediador solamente y el estudiante el centro del aprendizaje. Dado que esta es una pregunta abierta, los participantes son libres de expresar sus opiniones adecuadas. Sin embargo, dado que ninguno de ellos utiliza *Quizlet*, no esperábamos ninguna respuesta. Sorprendentemente, hubo una respuesta que decía que el participante no sabía pero asumió que ayudaría con la *retroalimentación* de los estudiantes.

**¿Sus alumnos interactúan más cuando usa Quizlet en su clase o es lo mismo cuando no lo usa?**

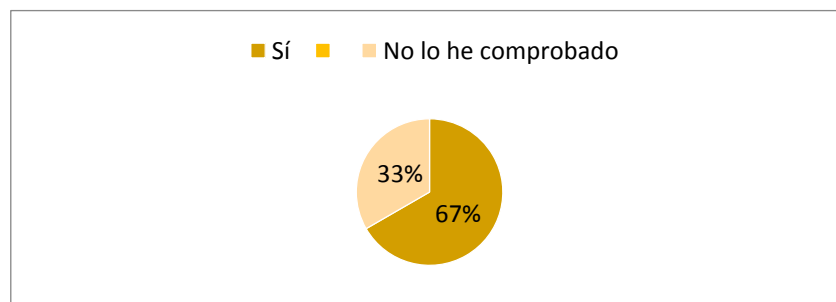


Figura 22: Quizlet e interacción en aprender español

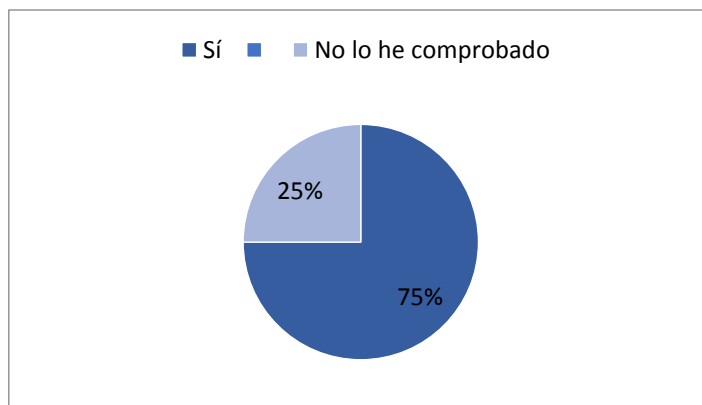


Figura 23: Quizlet e interacción en aprender inglés

La siguiente pregunta se refería a las diferencias en la interacción de los estudiantes antes y después de utilizar *Quizlet*, y las respuestas variaron de una persona a otra. Como se puede ver en el gráfico anterior, una gran mayoría de docentes españoles informaron que el uso de la aplicación tuvo un efecto positivo en sus clases y representan el 67% y el 33% dijeron el contrario. Mientras los del inglés 75% demostraron un resultado positivo mientras el 25% de ellos afirmaron que el *Quizlet* no ayuda en la interacción de los estudiantes. Es decir, pudieron calentar a sus estudiantes a interactuar y participar más, sin embargo, solo respondieron con la palabra "sí". Por otro lado, un docente ha explicado la diferencia, afirmando que hubo un aumento en la motivación, la interacción, el interés, la evaluación y la participación, mientras que había solo una minoría que nunca antes había usado la aplicación. Sin embargo, los profesores del francés no contestaron a esta pregunta.

**¿Qué impacto tiene Quizlet en la retroalimentación de los estudiantes?**

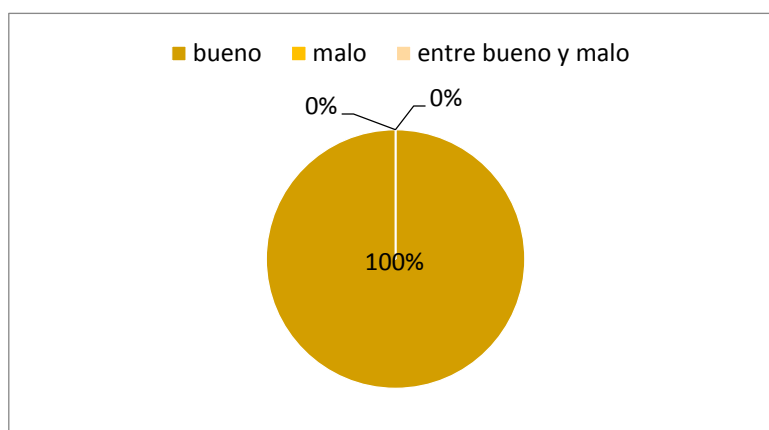


Figura 24: Impacto de Quizlet en la retroalimentación en español

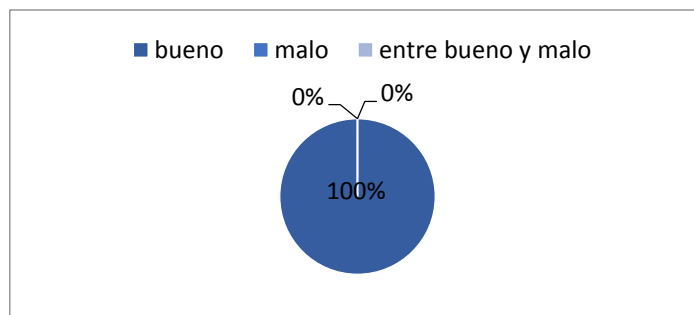


Figura 25: Impacto del Quizlet en la retroalimentación en inglés

Las preguntas en este punto obviamente solo están dirigidas a los profesores que han usado *Quizlet*. En este caso, preguntamos sobre su influencia en la *retroalimentación* y corrección de los errores y especialmente gramaticales en los estudiantes, todos los encuestados le dieron una calificación positiva, y el 100% de los profesores del español e inglés dijeron que era útil para la *retroalimentación* de los estudiantes. Sin embargo, los del departamento del francés no contestaron a esta pregunta.

**Si es profesor de gramática ¿Preferiría usar Quizlet para ayudar a la interacción entre los estudiantes en clase?**

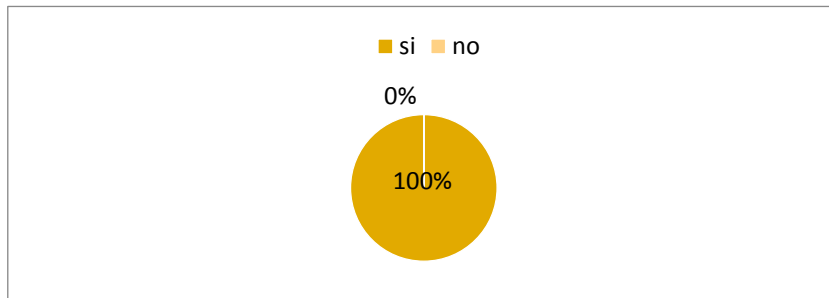


Figura 26: Quizlet y gramática en la lengua española

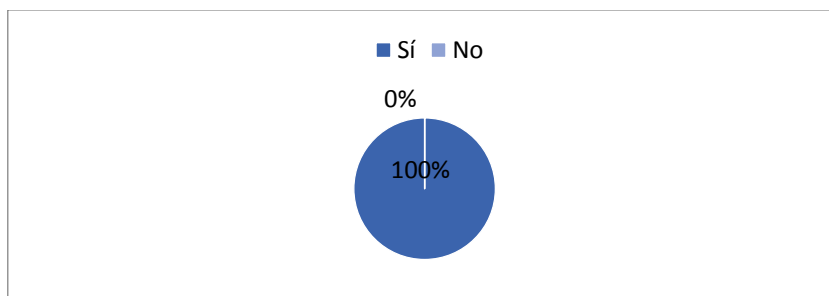


Figura 27: Quizlet y gramática en la lengua inglesa

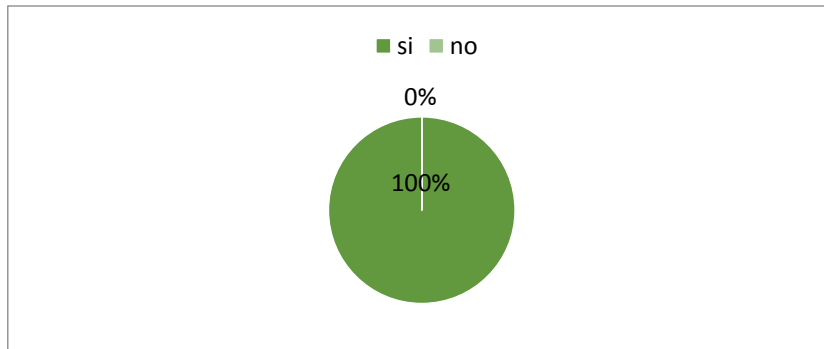


Figura 28: Quizlet y gramática en la lengua francesa

Los siguientes gráficos muestran los profesores que preferirían usar *Quizlet* para facilitar y promover una mayor interacción y participación entre sus alumnos mientras enseñan gramática. Como se puede observar, todos se mostraron a favor de su uso y representan el 100% de los profesores de los tres departamentos además, coincidieron en que era una forma eficaz de animar a los alumnos a hablar entre ellos y participar en clase. Especialmente, cuando se trata de la gramática, los profesores usan metodologías tradicionales para llevarla a cabo presentado así reglas que deben ser memorizadas y repetidas de las cuales se extraen ejemplos. Es la manera más simple para implementar la clase pero que causa pasividad y aburrimiento del estudiante mientras la conclusión de la tecnología en la enseñanza de gramática ayuda a formar estudiantes activos e interactivos.

**¿Cree que el uso de las herramientas didácticas favorece una mayor asistencia y participación de los estudiantes a clases presenciales?**

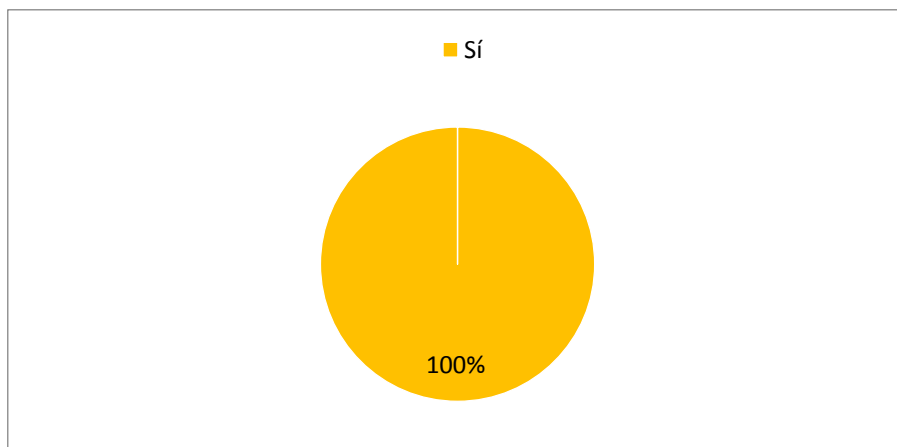


Figura 29: Asistencia y participación con Quizlet en clase de español



Figura 30: Asistencia y participación con Quizlet en clase de inglés

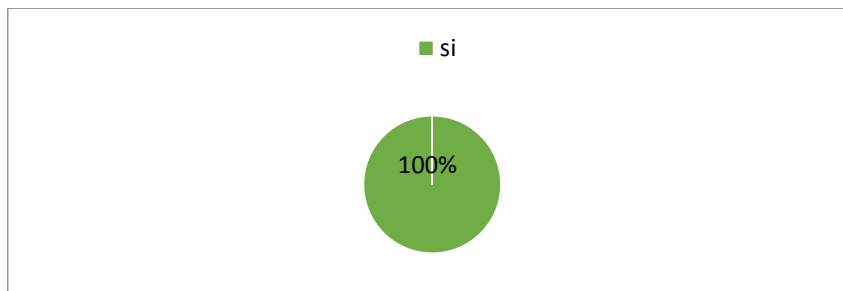


Figura 31: Asistencia y participación con Quizlet en clase de francés

Los docentes que representan los tres departamentos que respondieron a esta pregunta están de acuerdo en que el uso de estas tecnologías fomenta una mejor participación, asistencia e interacción de los estudiantes, representan el 100%. También ayuda cuando hay grandes grupos de estudiantes. Descubrieron que la mayoría de los estudiantes no estaban tan comprometidos y no estaban constantemente en clase cuando enseñaban de manera convencional, pero después de modificar su enfoque e introducir nuevas herramientas, los estudiantes se involucraron y comenzaron a interactuar en clase con más frecuencia.

**Si sus estudiantes no prestan atención y no participan en clase, ¿Qué hace?**

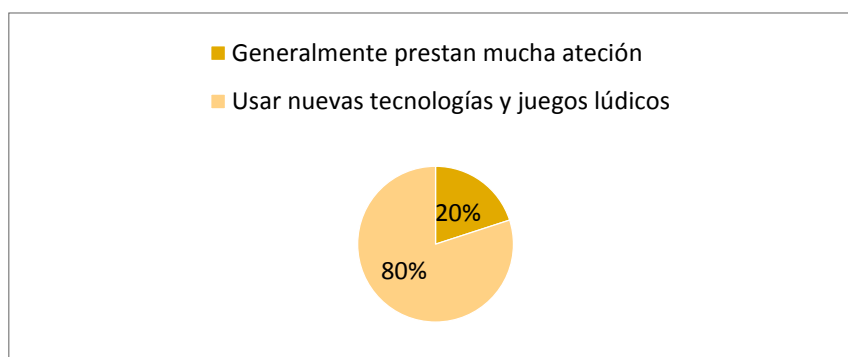


Figura 32: Falta de atención en clase de español

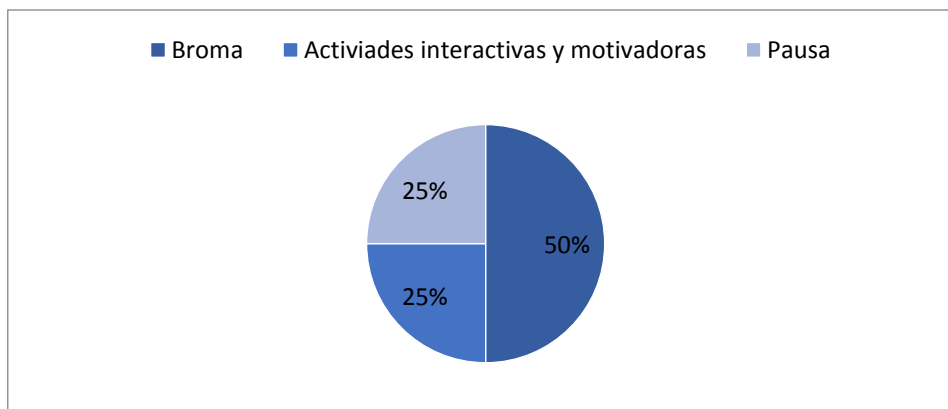


Figura 33: Falta de atención en clase de inglés

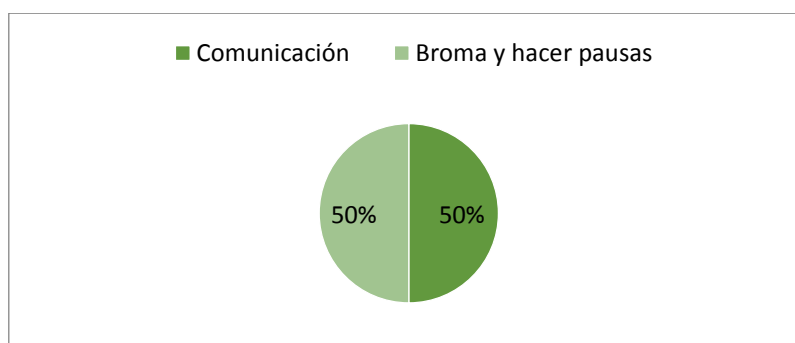


Figura 34: Falta de atención en clase de francés

Figura 35: Si sus estudiantes no prestan atención y no participan en clase, ¿Qué hace?

Las respuestas indican que la mayoría motivan a los estudiantes cambiando su metodología de enseñanza y utilizando más juegos y métodos lúdicos. Podemos inferir de estas respuestas que el 80% de los profesores del idioma español cambiarían el estilo de enseñanza a algo más creativo y divertido. Mientras el 20% declaran que los estudiantes generalmente prestan atención a las clases implementadas. Para el idioma inglés, el 50% usan diferentes actividades interactivas y motivadoras, el 25% de ellos hacen bromas y el 25% hacen pausas. Al final, los profesores del idioma francés muestran que el 50% de ellos se basan en una comunicación adecuada entre profesor-alumno mientras la otra mitad prefieren hacer pausas de descanso. Notamos, que los profesores son conscientes del papel de las herramientas didácticas que resuelven cualquier problema de aprendizaje y asimilación de las informaciones lo que le facilita al profesor cumplir su programa en tiempo sin dificultades. Sin embargo, hay que enumerar que la atención depende de la asignatura que se enseña porque en el caso de la gramática enseñar tanto la asignatura causa distracciones de allí, el profesor se ve obligado a cambiar la manera de enseñar y por lo tanto estimular la motivación y atención en los aprendices.

## 2.2. Análisis de respuestas total

### ¿Qué tipo usa en el aprendizaje?

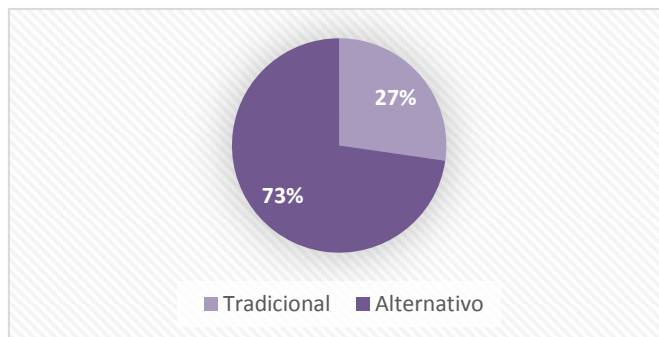


Figura 36: Tipo de aprendizaje en los tres departamentos

Al examinar este gráfico, podemos decir que la mayoría de los profesores de lenguas extranjeras emplean métodos alternativos de enseñanza, mientras que solo una pequeña minoría lo hace. Esto demuestra que la mayoría de los maestros tienen conocimientos, son expertos en tecnología y en captar la atención de los estudiantes.

### ¿Cuántas veces utiliza la tecnología en la enseñanza?

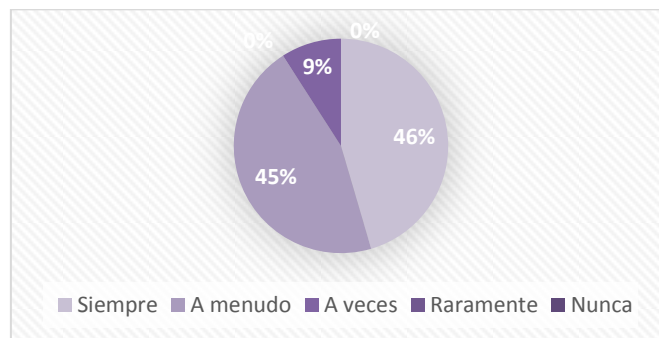
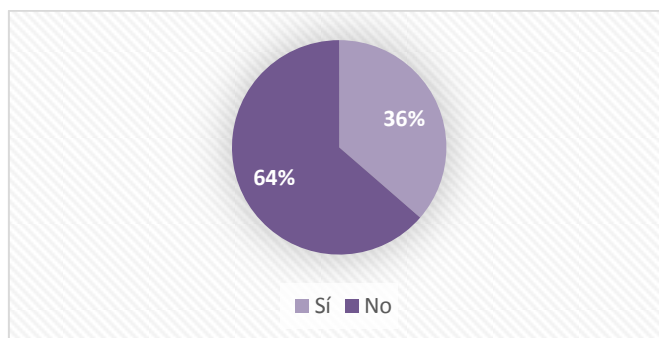


Figura 37: Uso de tecnología en la enseñanza de idiomas

Siguiendo con este gráfico que muestra el uso de la tecnología en la enseñanza en cada uno de los tres departamentos de lenguas extranjeras, vemos que hay dos porcentajes aproximadamente iguales que muestran que los profesores siempre usan la tecnología y con frecuencia, 46% y 45%; esto demuestra la adaptación con los nuevos métodos de enseñanza y el interés por implicar nuevas técnicas a la clase con tecnología; por otro lado, el 9% de los docentes incluyen a veces la tecnología en la educación, lo que es menos frecuente que los

demás, y esto puede deberse a que los docentes no están interesados, no saben cómo usarla o no tienen el material necesario para ella.

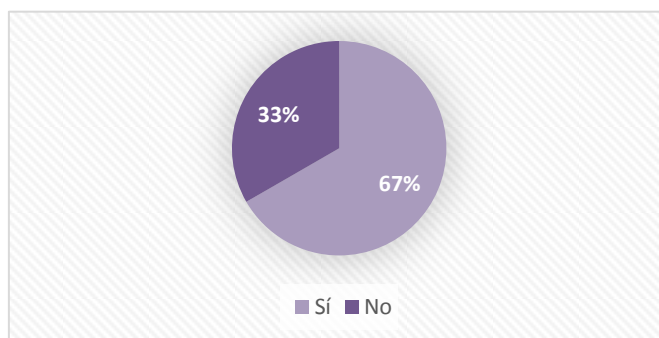
**¿Alguna vez usted ha topado con la aplicación "Quizlet"?**



**Figura 38:** ¿Los profesores de lenguas extranjeras conocen a Quizlet?

Si bien hay una mayoría de maestros que usan tecnología en sus clases, no todos conocen aplicaciones educativas populares como *Quizlet*, en este gráfico solo hay un 36% de los participantes que conocen *Quizlet*, esto indica que los que lo conocen están familiarizados con las TIC y los nuevos métodos de enseñanza, frente al 64% que no las conoce.

**¿Prefiere enseñar la lengua usando "Quizlet"?**



**Figura 39 :** ¿Prefiere enseñar lenguas usando Quizlet?

Los resultados de este gráfico ilustran las opiniones de profesores de los tres departamentos sobre el uso de *Quizlet* en la enseñanza de idiomas. Podemos ver que el 67% de los docentes prefieren esta aplicación y apoyan el uso de nuevas tecnologías, pero el 33%

restante de los docentes pueden preferir el enfoque de enseñanza tradicional o pueden preferir otras aplicaciones distintas a *Quizlet*.

### ¿Cuánto tiempo usa "Quizlet" en sus clases?



Figura 40: Duración de clase con Quizlet

Este gráfico muestra cuánto tiempo la utilizan los profesores que conocen la aplicación; El 100 % de ellos lo usan menos de 20 minutos, lo que indica que todos están de acuerdo en que *Quizlet* no ocupa mucho tiempo de clase y que puede cambiar el ambiente en el aula en menos de 20 minutos.

### ¿Recomendaría usar esta aplicación a otros profesores?

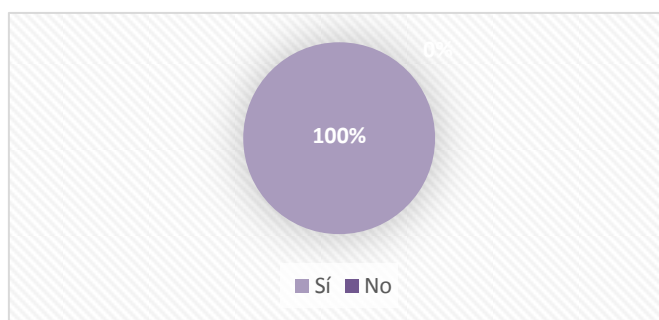


Figura 41: ¿Recomienda usted usar Quizlet para enseñar lenguas?

Se preguntó a los docentes si recomendarían *Quizlet* a otros docentes y todas sus respuestas fueron positivas, todos afirmaron que lo recomendarían, esto indica que *Quizlet* tuvo un efecto beneficioso en el desarrollo de la clase tanto para docentes como para alumnos.

¿Vio alguna retroalimentación progresiva usando "Quizlet"?

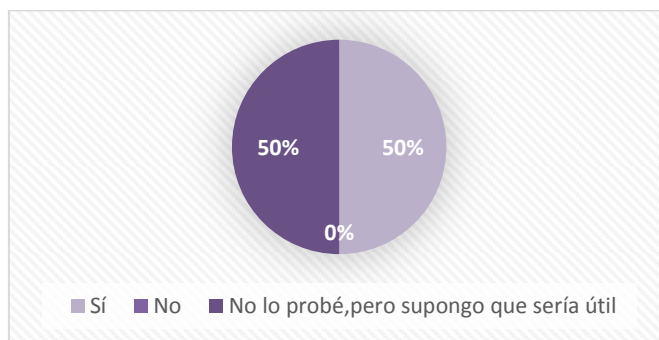


Figura 42: Retroalimentación progresiva con Quizlet en enseñar idiomas

Este gráfico representa la *retroalimentación* que los maestros recibieron de sus alumnos después de usar *Quizlet*. Hubo dos respuestas a esto, la mitad dijo que sí, lo que significa que lo usaron de manera efectiva, los alumnos lo disfrutaron y la interacción en clase mejoró, mientras que la otra mitad nunca lo probó antes, pero creen que será útil, es decir, incluso si nunca lo usaron antes, todavía tiene una buena reputación que creen que ayudará con la *retroalimentación* de los estudiantes.

Si sus estudiantes no prestan atención y no participan en clase, ¿Qué hace?

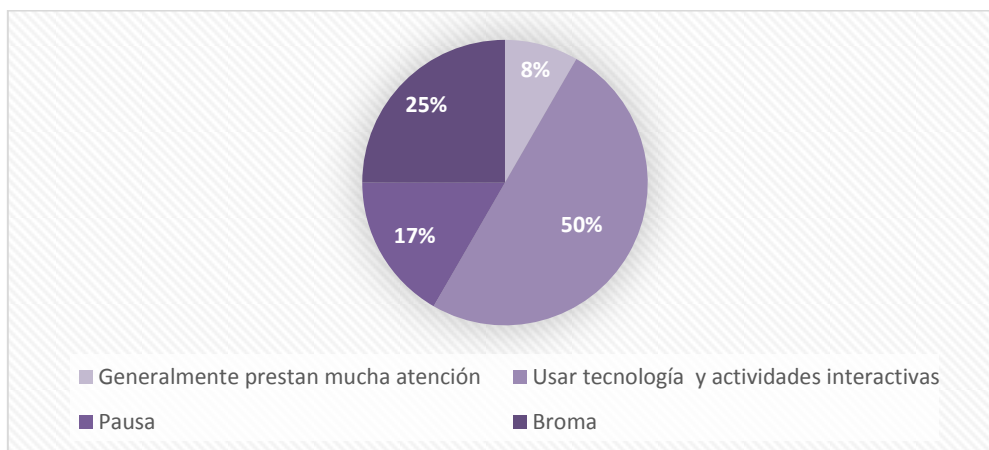


Figura 43: Falta de atención en clase de lenguas

Este gráfico circular representa las respuestas a lo que harían los maestros si sus alumnos no están prestando atención en clase, y todos maestros de los tres departamentos tenían opiniones diferentes, algunos respondieron que generalmente prestan atención, lo que indica que el maestro sabe cómo controlar y manejar su clase, la mitad de ellos incorporarían tecnología, juegos, actividades interactivas y motivadoras, esto quiere decir que los docentes

saben captar la atención de los estudiantes y son conocedores de nuevas técnicas en la enseñanza, mientras que otros, les darían un descanso y el resto bromearía con ellos para romper la barrera entre el profesor y los alumnos.

**¿Cree que el uso de las herramientas didácticas favorece una mayor asistencia y participación de los estudiantes a clases presenciales?**

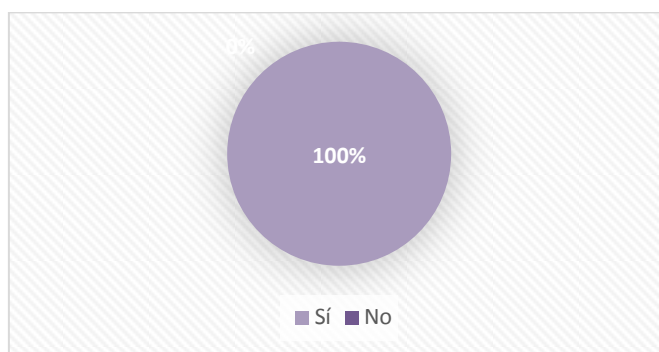


Figura 44: Asistencia y participación con Quizlet para enseñar lenguas

Todos los docentes de los tres departamentos que respondieron se mostraron a favor del uso de herramientas didácticas por los numerosos cambios que se pueden lograr con su uso, así como las diversas actividades interactivas que repercutirán directamente en la participación, interacción, asistencia y *retroalimentación* de los estudiantes en clase.

**¿Sus alumnos interactúan más cuando usa Quizlet en su clase o es lo mismo cuando no lo usa?**

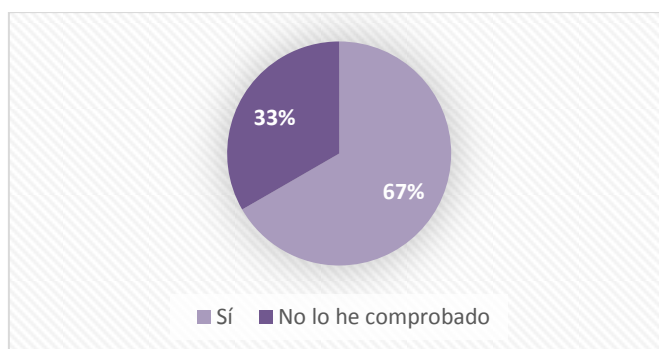


Figura 45: Quizlet e interacción en aula de lenguas extranjeras

En este último gráfico, los docentes respondieron si la interacción de los estudiantes es la misma antes y después de usar *Quizlet*, y cómo podemos ver el 67% de ellos dieron respuestas

positivas, lo que indica que hubo un mejor cambio en la motivación e interacción de los estudiantes después de usar *Quizlet* en clase, mientras que hay un 33% de profesores que no lo probaron antes.

### 3. Discusión de los resultados

#### 3.1. Uso del Quizlet como herramienta didáctica

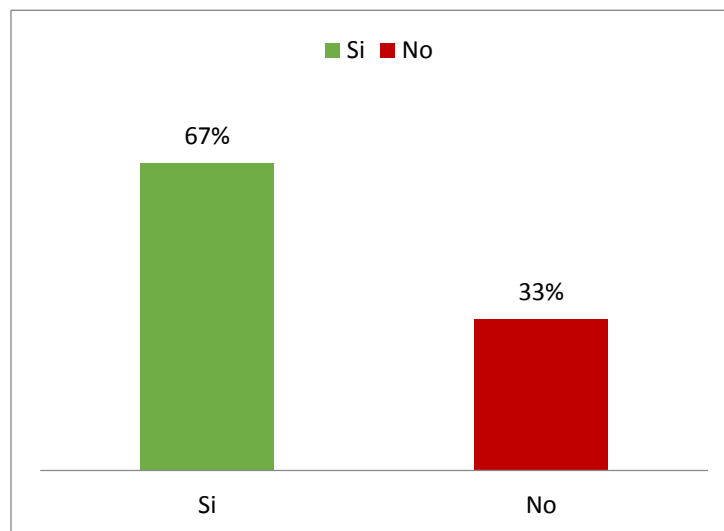


Figura 46: Resultado final sobre el uso de Quizlet

Como resalta la tesis para optar el grado académico de maestra en educación con mención en informática y tecnología educativa titulado «Método *Quizlet* para la mejora del rendimiento académico del idioma inglés de las alumnas de escuela de educación superior técnico profesional de la policía nacional de Perú “San Bartolo” realizado por Olivares Ramos, C. T. (2021). *Quizlet* es una herramienta didáctica que sirve como una ayuda a los profesores para facilitar la enseñanza del español como lengua extranjera y a los estudiantes como soporte que les ayudará a estudiar de manera divertida e interactiva lo que favorece obtener resultados óptimos. Esta aplicación es beneficiosa por la diversidad de formatos de actividades que posee, hay siete modos de estudio principales en *Quizlet* que pueden ayudar en el repaso de un estudiante: tarjetas didácticas (Flashcards), aprender, escribir, deletrear, probar, emparejar y gravedad. Cada uno tiene sus propias características y aplicaciones.

Además, es un soporte que pueden usar los estudiantes para repasar las clases anteriores y hasta crear sus propios ejercicios en la plataforma y compartirlo con los compañeros de clase.

Los resultados demuestran que los profesores de la lengua española en la universidad de Amar Telidji, Laghouat son los más atraídos por el uso de dicha aplicación. Los profesores del inglés no conocen la aplicación pero conocen otras plataformas que tienen el mismo formato. Sin embargo, los maestros del francés desconocen todo tipo de herramientas tecnológicas y se interesan mucho más en las clases magistrales. Se llegó a la conclusión de que esta plataforma requiere personas que tienen formación previa y que manejan el uso de la aplicación para adaptarla a las clases lo que requiere mucho tiempo y a veces no se llega a terminar con el contenido programado a enseñar. De hecho, el tiempo necesario para aplicar el *Quizlet* son 20 minutos pero si sobrepasa será ruido y se pierde el objetivo de clase.

*Quizlet* es un medio que se usa no solamente para implementar clases sino hasta para motivar a los estudiantes psicológicamente despertándose el interés y la pasión por la asignatura y para crear un ambiente de confianza que fortalezca la relación entre profesor-alumno.

### 3.2. Quizlet y retroalimentación

Tal como aportan los artículos « *Retroalimentación* como herramienta efectiva para el aprendizaje " realizado por Cubas, M.D.V (2022) y « *La Retroalimentación: La Clave Para Una Evaluación Orientada Al Aprendizaje* », realizado por Canabal, C., & Margalef, L. (2017). Los resultados revelan que el uso del Quizlet favorece la *retroalimentación* en los estudiantes .De hecho, su aprendizaje no está basado en la memorización, repetición e imitación como los enfoques didácticos tradicionales. Los estudiantes por lo contrario ponen sus informaciones recibidas en clase en práctica donde aprueban el nivel de asimilación, almacenamiento y comprensión de los contenidos didácticos.

El juego permite, demostrar los puntos positivos y negativos, permite a los estudiantes cometer muchos errores y estos se valoran, califican, evalúan y retroalimentan lo que favorecerá al estudiante guardar las informaciones en la memoria a largo plazo y el objetivo será comprender la clase y usarla futuramente y no hacer el examen y obtener notas.

De allí, los resultados demuestran que el *Quizlet* es una herramienta eficaz para desarrollar la *retroalimentación* en los estudiantes puesto que esta se considera una de las características más críticas e importantes de la enseñanza y el aprendizaje efectivos, ayuda a los estudiantes a saber y rastrear dónde y cómo mejorar y corregir sus errores, lo que puede ayudar a optimizar su motivación y hacer esfuerzos. Además, podría alentar a los alumnos a utilizar técnicas metacognitivas que son cruciales para el autoaprendizaje, que incluyen establecer sus propios objetivos, organizar tareas, supervisar y evaluar. A fin de cuentas, *Quizlet* puede ofrecer *retroalimentación* útil porque puede identificar el contenido o la lección con la que un estudiante tiene problemas y concentrarse en ella.

### 3.3. Quizlet para estimular la atención e interacción en aula de lenguas extranjeras

Como indica el artículo titulado « Mejorar la motivación en el aula mediante el uso de plataformas de aprendizaje basadas en juegos: *Quizlet* vs Kahoot » realizado por Consuelo, C.M & Medina, R.P & Selva, M. M. (2018) citado en los antecedentes. Hemos comprobado que la comunicación es crucial entre alumnos y profesores en el aula, así como entre los propios alumnos. Quizlet ayuda con esto y ofrece el escenario y el entorno perfectos para el aprendizaje comprometido, porque es una herramienta educativa interactiva y contiene una variedad de juegos atractivos y formas para que los estudiantes aprendan en clase que los hacen interesados y se comunican entre sí y con el maestro en clase. Al tener estas características en la aplicación, cada estudiante está incluido en el proceso a lo largo de la lección, y *Quizlet* también promueve el conocimiento cooperativo e individualizado.

Esta aplicación permite desarrollar la atención, participación, motivación, competición, protagonismo y en consecuencia la interacción, cuando el estudiante siente que es un agente imprescindible en su proceso de aprendizaje esto le empuja a hacer más esfuerzos, desarrollar su nivel y competencias y en consecuencia se forma un estudiante capaz de criticar, evaluar y reconstruir su conocimiento propio.

### 3.4. Papel de las TIC en la enseñanza de lenguas extranjeras

Siguiendo el artículo científico, titulado por « Uso de las tics para el proceso enseñanza aprendizaje en la educación superior " realizada por Lira Del Padre; González, A & Benítez Ayala, D.A (2022) mencionado anteriormente. Podemos afirmar que en una universidad

moderna se requiere adaptarse con el uso de tecnologías. El sistema LMD, es una muestra eficaz que apoya este tipo de enseñanza por los beneficios que brinda. De allí, los resultados afirman que no todos los departamentos se interesan por el uso de las TIC.

Los profesores del español han demostrado que son los más motivados para el uso de nuevas tecnologías y metodologías en el aula ELE. Sin embargo, los demás no prefieren usarlas porque es difícil de manejar y requiere tiempo para aprender y enseñar a los estudiantes, falta de material audiovisual como el proyector existe uno en todo el departamento, el contenido que debe cumplir el profesor en un tiempo limitado, interés de los estudiantes si estos quieren utilizar estas herramientas o solo su objetivo es la nota.

#### **3.5. Recomendaciones sobre el uso del Quizlet**

Dado que las TIC se están volviendo cada vez más populares en la educación y que la tecnología es omnipresente en nuestro mundo, todos los maestros deberían incluirlas en sus lecciones y hacer un esfuerzo para acostumbrarse a estas. El uso de la tecnología no es un objetivo en sí mismo; más bien, es una herramienta que apoya y ayuda a los estudiantes de idiomas a facilitar el proceso de aprendizaje y promover el contacto que los estudiantes requieren tanto dentro como fuera del aula.

Por lo tanto, es crucial que los docentes y estudiantes incorporen las TIC en sus procesos educativos. Un ejemplo es la aplicación educativa constructiva del *Quizlet*, que fomenta la colaboración y la interacción entre alumnos y profesores en el aula.

*Quizlet* es una aplicación que mejora y saca a relucir la inventiva de los alumnos y profesores, y ayuda al avance del aprendizaje activo. Los estudiantes y aprendices pueden ser examinados y evaluados por esta aplicación mientras participan en las pruebas y juegos que tiene o los que produce el instructor.

Esta aplicación didáctica se puede utilizar para enseñar gramática y vocabulario y mejorar las habilidades lingüísticas del aprendiz. Se recomienda y aconseja que los docentes lo prueben y reciban capacitación sobre cómo usarlo antes de implementarlo en clase para un mejor desempeño y lograr los mejores resultados en la interacción y comunicación en clase.

Recomendamos para un mejor empleo y mejores resultados que los profesores hagan una formación previa antes del uso de cualquier herramienta tecnológica en sus clases, nos referimos a clases donde se pueden exponer diferentes herramientas y explicar sus usos para que no se pierda tiempo durante las clases explicando los detalles.

Aunque la aplicación del *Quizlet* tiene puntos positivos pero igual como cualquier herramienta tiene también puntos negativos. De allí, usar *Quizlet* en clase puede sobrepasar el tiempo programado de aplicación por factores de ruido. Lo que provoca pérdida de tiempo y de clase que se debe cumplir. Falta de conexión a internet y material audiovisual causa un retraso para empezar con la clase. Además usar el *Quizlet* significa saber manejarlo y tener formación previa de este. Además para los estudiantes de primer curso específicamente es difícil acceder a plataformas como el *Quizlet* especialmente si está compartido en línea ya que la mayoría de estos puede que todavía no poseen aparatos como el teléfono o computadora para trabajar.

#### **Conclusión**

Según los resultados, podemos concluir que los profesores del departamento de español son los más interesados en las TIC y los que más conocen *Quizlet*. Por el contrario, los profesores del departamento de inglés conocen *Quizlet* pero no lo han usado antes, mientras que los profesores del departamento de francés nunca han oído hablar de él. Como resultado de los profesores que usan *Quizlet*, todos dieron críticas positivas, afirmando que promueve la motivación, la interacción, la participación y, lo que es más importante, la *retroalimentación* de los estudiantes.

## CONCLUSIÓN GENERAL

En esta parte exponemos las conclusiones finales de nuestro estudio. Primero, regresamos a nuestro objetivo general que consiste en proponer el *Quizlet* como herramienta didáctica para fomentar la *retroalimentación* en los estudiantes de lenguas extranjeras en la universidad de Laghouat.

Segundo, gracias a la aplicación del cuestionario, hemos conseguido nuestros objetivos específicos planteados al principio de la investigación: mostrar el *Quizlet* como herramienta didáctica para fomentar la interacción en aula de lenguas extranjeras, presentar el *Quizlet* como estrategia didáctica para rellenar las lagunas en la adquisición de lenguas extranjeras en los estudiantes y sugerir el *Quizlet* como estrategia didáctica para mejorar la autorregulación en los estudiantes.

A partir de los resultados obtenidos, formulamos la respuesta final de nuestra interrogante del estudio y afirmamos que el *Quizlet* como herramienta didáctica funciona para fomentar la *retroalimentación* en los estudiantes de lenguas extranjeras en la universidad de Laghouat.

Después de analizar e interpretar los resultados, hemos llegado a concluir que los profesores de la lengua española en la universidad de Amar Telidji, Laghouat son los más motivados para la utilización del *Quizlet* y por la tecnología en general. Los profesores del inglés no conocen la aplicación pero conocen otras plataformas que tienen el mismo formato. Sin embargo, los maestros del francés desconocen todo tipo de herramientas tecnológicas y se interesan mucho más en las clases magistrales.

Además, hemos destacado que el uso del *Quizlet* favorece la *retroalimentación* en los estudiantes. De hecho, su aprendizaje no es memorístico, repetitivo e imitativo, los estudiantes por lo contrario ponen sus informaciones recibidas en clase en práctica donde aprueban el nivel de asimilación, almacenamiento y comprensión de los contenidos didácticos.

Esta aplicación permite desarrollar diversas habilidades cognitivas y comunicativas como la atención, participación, motivación, competición, protagonismo y en consecuencia la

interacción, cuando el estudiante siente que es un agente imprescindible e incluido en su proceso de aprendizaje esto le empuja a hacer más esfuerzos, desarrollar su nivel y competencias y en consecuencia se forma un estudiante capaz de criticar, evaluar y reconstruir su conocimiento propio.

Al final, podemos declarar que los resultados indican que los profesores del español han demostrado que son los más motivados para el uso de nuevas tecnologías y metodologías en el aula ELE. Sin embargo, los demás no prefieren usarlas porque es difícil de manejar y requiere tiempo para aprender y enseñar a los estudiantes, falta de material audiovisual como el proyector existe uno en todo el departamento, el contenido que debe cumplir el profesor en un tiempo limitado, interés de los estudiantes si estos quieren utilizar estas herramientas o solo su objetivo es la nota.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alban, G. P. G., Arguello, A. E. V., & Molina, N. E. C. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 4(3), 163-173.
- Archer, J. C. (2010). State of the science in health professional education: effective feedback. *Medical education*, 44(1), 101-108.
- Báez Carrizo, M. E. 2022 Diseño de contenidos digitales para docentes del secundario del Santa Ana. (Tesis de licenciatura). Universidad Siglo 21
- Barbosa, J. H. B. (2014). Ventajas y desventajas de las TIC en el aula. # ashtag, (4&5), 124-131.
- Bicha, N. 2016 The Effects of Classroom Interaction in Improving EFL Learners' Oral Proficiency: The Case of Third year Students of English Branch at Biskra University. (Master's thesis). Mohammed Kheider University of Biskra.
- Brown Wood, D, Bruner, J. S & Ross, G. (1976). The role of tutoring in problem solving. *Journal of child psychology and psychiatry*, 17(2), 89-100.
- Brown, H. D., & Lee, H. (2015). Teaching principles. P. Ed Australia.
- Calafat Marzal, M. C., Puertas Medina, R. M., & Martí Selva, M. L. (2019). Mejorar la motivación en el aula mediante el uso de plataformas de aprendizaje basadas en juegos: Quizlet vs Kahoot. In *Innodoct/ 18. International Conference on Innovation, Documentation and Education* (pp. 787-797). Editorial Universidad Politécnica de Valencia.
- Canabal, C., & Margalef, L. (2017). La retroalimentación: la clave para una evaluación orientada al aprendizaje. Profesorado, *Revista de curriculum y formación del profesorado*, 21(2), 149-170.
- Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2007). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Laurus*, 13(23), 213-234.
- Cramp, A. (2011). Developing first-year engagement with written feedback. *Active Learning in Higher Education*, 12(2), 113-124.
- Cubas, M. D. V. (2022). Retroalimentación como herramienta efectiva para el aprendizaje. *Tzhoecoen*, 14(2), 21-33.

- Dankhe, G. (1986). La comunicación humana: ciencia social. México, DF: *McGraw-Hill de México*, 1986. p. 385 - 454.
- Del Padre, L., González, A., & Ayala, D. A. B. (2022). Uso de las TIC para el proceso enseñanza aprendizaje en la educación superior. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 3(2), 1393-1411
- Ellis, R. (1997). Second language acquisition. The United States: Oxford, 98.
- Flores Díaz, F. M., Lazo Calderón, Y. X., y Palacios Díaz, M. E. (2015). Uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales en el sexto grado de la escuela José Benito Escobar del municipio de Estelí en el segundo semestre del año 2014. (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua
- García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J. F., Martínez-Sánchez, J. A., & Cara-Muñoz, M. M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logía, educación física y deporte*, 1(2), 43-52.
- Gutiérrez, M. C., Buriticá, O. C., & Rodríguez, Z. E. (2011). El socioconstructivismo en la enseñanza y el aprendizaje escolar. Universidad Tecnológica de Pereira
- Hanum, N. S. (2017, June). The importance of classroom interaction in the teaching of reading in junior high school Graduate Program in ELT, Universitas Negeri Malang.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of educational research*, 77(1), 81-112.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2003). Metodología de la investigación (3ª ed.). México: Editorial Mc Graw-Hill.
- Hernández, S. R., Fernández, C. C., & Baptista, L. P. (2014). Metodología de la Investigación (Sexta Edición). México: McGraw Hill/Interamericana Editores.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2006). Análisis de los datos cuantitativos. Metodología de la investigación, 407-499.Pdf.
- Hounsell, D., McCune, V., Hounsell, J., & Litjens, J. (2008). The quality of guidance and feedback to students. *Higher Education Research & Development*, 27(1), 55-67.
- Hurtado de Barrera, Jacqueline. 2012. Metodología de la investigación, guía para una comprensión holística de la ciencia. Bogotá, Ediciones Quirón - Sypal.
- Kluger, A. N, & DeNisi, A. (1996). The effects of feedback interventions on performance: a historical review, a meta-analysis, and a preliminary feedback intervention theory. *Psychological bulletin*, 119(2), 254.

- Martínez, C. (24 de Enero de 2018). Investigación descriptiva: definición, tipos y características.
- Mayer, R.E. (2005). *The Cambridge handbook of multimedia learning*. New York: Cambridge University Press.
- Molloy, E., Carrió, F. B., & Epstein, R. M. (2015). El impacto de las emociones en el feedback. In *El feedback en educación superior y profesional: Comprenderlo y hacerlo bien* (pp. 69-92). Narcea.
- Moraleda, F. A. (2020). Thinglink. Imágenes interactivas que explican. *Eufonía: Didáctica de la música*, (83), 80-81.
- Newton, J. (2010). Book review: Keith Johnson (2008). An introduction to foreign language learning and teaching. New York: Pearson. 392 pp. *Language Teaching Research*, 14(4), 541-543.
- Noriega-Cano, D. (2013). ¿De qué manera podemos emplear mecánicas y dinámicas del juego para alcanzar objetivos en un sistema de aprendizaje centrado en el estudiante? Instituto Superior de Educación Abierta.
- Olivares Ramos, C. T. 2021 Método Quizlet para la mejora del rendimiento académico del idioma inglés de las alumnas de Escuela de Educación Superior Técnico Profesional de la Policía Nacional del Perú “San Bartolo”.( Tesis de master). Instituto Para La Calidad De La Educación Sección De Posgrado. Lima, Perú 2021.
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e pesquisa*, 44.
- Pintor, E., Gargantilla, P., Herreros, B., & López, M. (2014). Kahoot en docencia. Una Alternativa Práctica a los Clickers. *XI Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria: Educar para Transformar*.
- Roberts, K. How to Use Quizlet to Study Online. Pdf.
- Sampieri, R. H., & Valencia, S. M. (2012). Exploración factorial del clima y la cultura organizacional en el marco del modelo de los valores en competencia. *PsiqueMag*, 1(1), 11-47.
- Steidinger, K. S. 2017 eTools: Using Quizlet in the Classroom. Pdf.
- Tamayo y Tamayo, M. (1994). *El proceso de la investigación científica*. 3era. México.
- Tiburcio.M.O. (2021) La retroalimentación: un proceso clave para la enseñanza y la evaluación formativa. México: UAM, Unidad Cuajimalpa, División de Ciencias de la Comunicación y Diseño.

- Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education*, 82, 217-227.
- Wang, L. C. C., Lam, E. T., & Hu, Z. (2021). Effects of Quizlet-Based Learning Activities on American High School Students' Beliefs and Confidence in Learning Chinese as a Foreign Language. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 17(1), 18-37.
- Wolff, G. (2016). Quizlet Live: The classroom game now taking the world by storm. *The Language Teacher*, 40(6), 25-27.
- Yu, R. (2008). Interaction in EFL classes. *Asian social science*, 4(4), 48-50.
- Yuliyanto, Y., & Fitriyati, N. R. (2019). Boosting Students' Interest in Learning Grammar by Using Quizlet. *Proceeding of The 2nd ICOLLIT (International Conference on Language, Literature and Teaching) 2019*.

## ANEXOS

### Anexo1: Cuestionario a maestros

#### Cuestionario a maestros

**1. ¿Qué tipo usa en el aprendizaje?**

Tradicional

Alternativo

**2- ¿Cuántas veces utiliza la tecnología en la enseñanza?**

Siempre

A menudo

A veces

Raramente

Nunca

**3. ¿Alguna vez usted ha topado con la aplicación Quizlet?**

Sí

No

**4. ¿Cuánto tiempo usa "Quizlet" en sus clases?**

Menos de 20 minutos

Entre 20 minutos y 40 minutos

Entre 40 minutos y 60 minutos

Más de 60 minutos

**5. ¿Recomendaría usar esta aplicación a otros profesores?**

Sí

No

**6. ¿Qué tan útil es Quizlet en la retroalimentación de los estudiantes en clase?**

Mucho

Bastante

Poco

Nada

**7. ¿Prefiere enseñar español/ inglés/ francés usando "Quizlet"?**

Sí

No

**8. ¿Vio alguna retroalimentación progresiva usando Quizlet?**

Sí

No

**9. ¿sus alumnos interactúan más cuando usa Quizlet en su clase o es lo mismo cuando no lo usa?**

**10. ¿Qué impacto tiene Quizlet en la retroalimentación de los estudiantes?**

Bueno

Malo

Entre bueno y malo.

**11- Si es profesor de gramática ¿prefiere usar Quizlet para ayudar a la interacción entre los estudiantes en clase?**

Sí

No

**12. ¿Cree que el uso de las herramientas didácticas favorece una mayor asistencia y participación de los estudiantes a clases presenciales?**

Sí

No

**13. Si tus estudiantes no prestan atención y no participan en clase, ¿qué haces?**

**Anexo2: ¿Cómo usar el Quizlet?**

Regístrate Iniciar sesión

Iniciar sesión con Google

Iniciar sesión con Facebook

Iniciar sesión con Apple

O CON TU DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO

Escribe tu dirección de email o tu nombre de usuario

EMAIL

Escribe tu contraseña

CONTRASEÑA [¿La olvidaste?](#)

Al hacer clic en Iniciar sesión, aceptas las [Condiciones](#) y la [Política de privacidad](#) de Quizlet.

Iniciar sesión

Recuerda cerrar la sesión de tu cuenta en los dispositivos compartidos. [Utiliza un enlace de acceso rápido](#)

[¿Eres nuevo en Quizlet? Crear una cuenta](#)

Quizlet Inicio Tu biblioteca Soluciones de expertos

Resultados para "gramatica"

Todos los resultados Unidades Libros de texto Preguntas Usuarios Clases

Unidades Ver todo

<p>RESPASO de Gramática - Demonstrativos e Adjetivos</p> <p>10 términos ★ 5 (60)</p> <p>millbrook14 <a href="#">Vista previa</a></p>	<p>Recapitulación - Recapitulación de gramática</p> <p>22 términos ★ 4,7 (18)</p> <p>Miranda_K3 <a href="#">Vista previa</a></p>	<p>GRAMÁTICA I 8.2 Double object pronouns Práctica</p> <p>9 términos ★ 4,9 (77)</p> <p>mdorgha <a href="#">Vista previa</a></p>
--	--	---

1 / 10

Autor millbrook14

Guardar y editar

Quizlet Inicio Tu biblioteca Soluciones de expertos

Crear una clase nueva

Dales a los miembros de la clase acceso a las mejores actividades de estudio de Quizlet, como los modos Aprender y Probar, para todo el contenido de tu clase. ¡Es gratis!

Permite que los miembros de la clase añadan y eliminen unidades

Permite que los miembros de la clase inviten a nuevos miembros

Crear clase

Quizlet Live clásico Evaluación de control

Actividad de autoestudio

Fichas Aprender Probar Combinar

## ¿Cómo deseas organizar los equipos?

Los estudiantes pueden jugar en equipos de hasta cuatro jugadores o de manera individual.



Al azar

Quizlet formará equipos de estudiantes al azar

Seleccionar



JUGADORES INDIVIDUALES

Los estudiantes jugarán solos

Seleccionar



Probar

### Opciones



Crear una prueba nueva

#### TIPO DE PREGUNTAS

- Escrita
- De combinación
- Opción múltiple
- Verdadero/Falso

#### NÚMERO DE PREGUNTAS

20 de 25 preguntas

#### IMÁGENES

- Mostrar imágenes

Corrección avanzada

Corrección estándar

Nuestro sistema de corrección avanzada puede evaluar respuestas más extensas de manera inteligente, aunque no coincidan exactamente en cuanto a la ortografía, las palabras o el orden. Se incluyen las respuestas con 3 o más palabras.

Más opciones de corrección

#### ESTUDIAR LOS TÉRMINOS CON \*

- Todo
- Marcados con \*

#### RESPUESTA

- Término

### Opciones



Crear una prueba nueva