



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD



**QUIZIZZ PARA LA EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA LEE
DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN INGLÉS EN
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN PRÓCER MANUEL
CALDERÓN DE LA BARCA DE TACNA**

TESIS

PRESENTADA POR:

KEVIN MARIO LAURA DE LA CRUZ

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN:
TECNOLOGÍA COMPUTACIONAL E INFORMATICA
EDUCATIVA**

PUNO - PERÚ

2022



DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación a mi familia, por el inmenso sacrificio y esfuerzo realizado por verme realizado personal, y el apoyo constante en cada paso y decisión que realizo.

LAURA DE LA CRUZ, Kevin Mario



AGREDICIMIENTOS

A Dios todo poderoso, por acompañarme todos los días de mi vida y haber permitido que haya terminado este trabajo, a mi estimada asesora M.Sc. Rebeca Alanoca Gutiérrez por su acompañamiento y confianza en mi persona. Gracias estimada familia y queridos estudiantes, ustedes son mi motor y motivo.

LAURA DE LA CRUZ, Kevin Mario



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA

AGREDECIMIENTOS

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

RESUMEN 10

ABSTRACT 11

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA..... 14

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 16

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN 16

1.3.1. Hipótesis General 16

1.3.2. Hipótesis Específicas 17

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO 17

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN 18

1.5.1. Objetivo general 18

1.5.2. Objetivos específicos 19

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES 20

2.2. MARCO TEÓRICO 24

2.2.1. Quizizz..... 24

2.2.2. Comprensión de textos en el área de inglés..... 44

2.3. MARCO CONCEPTUAL 59



CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO.....	64
3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO	64
3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO	64
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO	65
3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO	66
3.6. PROCEDIMIENTO.....	66
3.7. VARIABLES	66
3.8. ANÁLISIS DE RESULTADOS	69

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS.....	70
4.2. DISCUSIÓN.....	96
V. CONCLUSIONES	101
VI. RECOMENDACIONES.....	103
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	104
ANEXOS.....	111

Área: Medios y material educativos

Tema: Uso de una aplicación en clases no presenciales

FECHA DE SUSTENTACIÓN: 06 de junio 2022.



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Operacionalización de variables.....	69
Tabla 2	Nivel de la competencia Lee Diversos Tipos de Textos Escritos en Inglés pretest	70
Tabla 3	Dimensión Obtiene Información del Texto Escrito pretest.....	72
Tabla 4	Dimensión Infiere Información del Texto Escrito pretest.....	73
Tabla 5	Dimensión Reflexiona, Evalúa la Forma y Contenido de la Información del Texto Escrito pretest.....	75
Tabla 6	Nivel de Competencia Lee Diversos Tipos de Textos Escritos en Inglés Post-test	76
Tabla 7	Dimensión Obtiene Información del Texto Escrito Post-test.....	78
Tabla 8	Dimensión Infiere Información del Texto Escrito Post-test.....	79
Tabla 9	Dimensión Reflexiona, Evalúa la Forma y Contenido de la Información del Texto Escrito Post-test	80
Tabla 10	Nivel de la Competencia Lee Diversos Tipos de Textos Escritos en Inglés Antes y Después de la Aplicación Quizizz	82
Tabla 11	Diferencia del Nivel de la Competencia Lee Diversos Tipos de Textos Escritos en Inglés Antes y Después de la Aplicación Quizizz.....	84
Tabla 12	Escalas de Puntajes de la Variables Nivel de la Competencia Lee Diversos Tipos de Textos Escritos en Inglés.....	86
Tabla 13	Escalas de puntajes de la dimensión nivel de aprendizaje de la capacidad obtiene información del texto escrito en inglés.....	89
Tabla 14	Diferencia del Nivel de aprendizaje de la capacidad obtiene información del texto escrito en inglés Antes y Después de la Aplicación Quizizz	90
Tabla 14	Escalas de puntajes de la dimensión nivel de aprendizaje de la capacidad infiere información del texto escrito en inglés	92
Tabla 16	Diferencia del Nivel de aprendizaje de la capacidad infiere información del texto escrito en inglés Antes y Después de la Aplicación Quizizz	93
Tabla 15	Escalas de puntajes de la dimensión nivel de aprendizaje de la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito en inglés	95



Tabla 18 Diferencia del Nivel de aprendizaje de la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito en inglés, Antes y Después de la Aplicación Quizizz	95
Tabla 16 Matriz de Consistencia	123



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Instalación de Quizizz.....	35
Figura 2	Tipo de Actividad de Quizizz	37
Figura 3	Crear un Cuestionario	37
Figura 4	Editor de Cuestionarios Quizizz	38
Figura 5	Cuestionario Opción Múltiple.....	39
Figura 6	Cuestionario Caja.....	40
Figura 7	Rellenar Espacios en Blanco.....	41
Figura 8	Cuestionario Encuesta.....	42
Figura 9	Cuestionario Opción Abierta	43
Figura 10	Nivel de la competencia Lee Diversos Tipos de Textos Escritos en Inglés pretest.....	71
Figura 11	Nivel de la Dimensión: Obtiene Información del Texto Escrito en Inglés pretest.....	72
Figura 12	Nivel de la Dimensión: Infiere Información del Texto Escrito en Inglés pretest	74
Figura 13	Nivel Respecto a la Dimensión: Reflexiona, Evalúa la Forma y Contenido de la Información del Texto Escrito en inglés pretest	75
Figura 14	Nivel de Competencia Lee Diversos Tipos de Textos Escritos en Inglés, Después de la Aplicación de “Quizizz”.....	77
Figura 15	Nivel Respecto a la Dimensión: Obtiene Información del Texto Escrito en Inglés post-test	78
Figura 16	Nivel Respecto a la Dimensión: Infiere Información del Texto Escrito en Inglés post-test	79
Figura 17	Nivel Respecto a la Dimensión: Reflexiona, Evalúa la Forma y Contenido de la Información del Texto Escrito en Inglés post-test	81
Figura 18	Nivel de la Competencia Lee Diversos Tipos de Textos Escritos en Inglés, Antes y Después de la Aplicación de “Quizizz”	83
Figura 19	Diferencia del Nivel de la Competencia Lee Diversos Tipos de Textos Escritos en Inglés, Antes y Después de la Aplicación de “Quizizz”	84
Figura 20	Prueba de Hipótesis no Paramétrica: T de Wilcoxon	87



Figura 21	Distribución de Preguntas de Comprensión de Texto en Inglés, Antes de la Aplicación de Quizizz.....	127
Figura 22	Distribución de Preguntas de Comprensión de Texto en Inglés, Antes de la Aplicación de Quizizz.....	128
Figura 23	Distribución de Preguntas de Comprensión de Texto en Inglés, Después de la Aplicación De Quizizz.....	129
Figura 24	Distribución de Preguntas de Comprensión de Texto en Inglés, Después de la Aplicación de Quizizz.....	130
Figura 25	Practica de Proceso 1	131
Figura 26	Practica de Proceso 2	132
Figura 27	Practica de Proceso 3	133
Figura 28	Practica de Proceso 4	134
Figura 29	Practica de Proceso 5	135
Figura 30	Practica de Proceso 6	136
Figura 31	Estudiante Realizando Actividad De Quizizz.....	137
Figura 32	Certificado Como Experto en Quizizz.....	138



RESUMEN

Frente a la preocupación por el bajo nivel de logro competencia en comprensión lectora de los estudiantes en el área de inglés, a causa de falta de uso de recursos digitales en el proceso de seguimiento y retroalimentación en la enseñanza-aprendizaje, la investigación planteó la interrogante relacionada con la eficacia de la herramienta Quizizz para la mejora evaluativa de la competencia lectora de la lengua inglesa en estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna. El objetivo del trabajo de investigación fue determinar la eficacia de Quizizz en la evaluación del aprendizaje de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés. El tipo de investigación fue aplicativo, de diseño pre experimental a través del estudio de un grupo al cual se les tomó una prueba de entrada y salida. 30 estudiantes del VII ciclo en secundaria conformaron la población y se seleccionó de manera intencional una muestra de 16 estudiantes correspondiente al cuarto grado. Para la recolección de datos, se utilizó la técnica de observación directa y prueba escrita. A través de los hallazgos encontrados se observó un incremento porcentual de 68,75% en estudiantes en nivel destacado, seguido por el 31,25% en el nivel esperado, no existiendo alumnos en nivel de proceso o inicio. De tal forma, se reconoce que la aplicación Quizizz ayudó a la mejora del nivel de comprensión lectora en la lengua inglesa.

Palabras clave: Evaluación, gamificación, herramientas tecnológicas, Infiere información



ABSTRACT

Faced with the concern about the low level of achievement in reading comprehension competence of students in the area of English, due to the lack of use of digital resources in the process of monitoring and feedback in the teaching-learning process, the research raised the question related to the effectiveness of the Quizizz tool for the evaluative improvement of English language reading competence in students of the institution Prócer Calderón de la Barca from Tacna. The objective of the research work was to determine the efficacy of Quizizz in the evaluation of the learning of the competence to read different types of written texts in English. The type of research was applicative, of pre-experimental design through the study of a group to which an entrance and exit test was taken. The population consisted of 30 students of the VII cycle in high school, and a sample of 16 students corresponding to the fourth grade was selected intentionally. For data collection, the technique of direct observation and written test was used. The findings showed a percentage increase of 68.75% in students at an outstanding level, followed by 31.25% at the expected level, with no students at the beginning or process level. Thus, it is recognized that the Quizizz application helped to improve the level of reading comprehension in the English language.

Key words: Evaluation, gamification, technological tools, Infer information.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

Una de las varias preocupaciones de la educación es ayudar a los estudiantes a obtener estándares significativos de conocimiento, lo cual se puede alcanzar con la ayuda del educador quien se debe comprometer a proporcionar una enseñanza eficaz y asesoramiento a los estudiantes de manera inusual, con ayuda de la gamificación en las clases virtuales, además de brindar la retroalimentación oportuna, e innovar en las aulas. como en el presente caso particular a través de la implementación de Quizizz.

El aprendizaje es la acción por la que un individuo adquiere múltiples habilidades, información y actitudes, que suelen formar parte de la vivencia diaria; además, es innegable que se descubren cosas nuevas día a día, por ejemplo, nuevos métodos de enseñanza. En la misma línea, el aprendizaje puede demostrarse en los centros educativos a través de las distintas materias que cada alumno debe adquirir (Laura, 2019).

A través de la reciente propuesta brindada por el MINEDU por medio de la plataforma educativa Aprendo en casa en el área de enseñanza de inglés como lengua extranjera, y después de evidenciar cuantitativamente el logro y performance de cada estudiante de la forma tradicional trabajada hasta el momento, se plantea aplicar la herramienta Quizizz la cual es caracterizada por su poder retroalimentativo, interactivo y gamificador la cual repercute en la motivación de los estudiantes, brindando una perspectiva divertida y práctica en el aprendizaje de un idioma diferente al materno. Por otro lado, Quizizz permite observar los resultados y respuestas de los alumnos de una manera rápida, limpia y precisa a través de la estadística ya sea por grupo o de manera individual.



La aplicación Quizizz es una herramienta que brinda la posibilidad al docente a crear actividades gamificadoras ligadas a la adquisición de una lengua extranjera, y en especial para la mejora de la competencia lectora de los estudiantes del área de inglés. La aplicación se ayuda de imágenes, audios, tablas, memes, videos, etc, y permite la visualización instantánea de las respuestas para el otorgamiento de retroalimentación acerca del progreso del estudiante.

Este trabajo de investigación está bajo un enfoque cuantitativo y un diseño preexperimental. El cuestionario fue la técnica empleada, y la prueba escrita (de entrada y de salida) se utilizó como instrumento. La relevancia del estudio recae en que la investigación se centra en mejorar la problemática particular de un grupo de individuos en un contexto en específico.

En consecuencia, el trabajo de investigación se divide en cuatro capítulos que serán descritos a continuación:

El capítulo primero expone la “Introducción”, apartado que caracteriza el planteamiento de la problemática de estudio, las hipótesis que guían la investigación, la justificación y los objetivos.

En el segundo capítulo se presentan la “Revisión de la Literatura” que sustenta los estudios previos respecto a las variables, el marco teórico y conceptual.

En el tercer capítulo expone “Materiales y método” en donde se variables y su operacionalización, metodología, tipo de estudio, diseño, población y muestra, técnicas de instrumento y procesamiento de análisis de datos.

En el cuarto capítulo se enuncia “Resultados y discusión” en donde se sustenta la comparación de los resultados obtenidos y discusión de los mismos.



En el quinto capítulo enuncia “conclusiones” en donde se sustenta las conclusiones finales de la investigación.

En el sexto capítulo está destinado a “recomendaciones” en donde se sustenta las recomendaciones finales sobre los resultados obtenidos.

Finalmente, se incluyen las referencias bibliográficas y anexos desarrolladas en el presente informe de investigación.

Es relevante indicar que el actual estudio es consecuencia de un análisis y observación profunda de la realidad de enseñanza en la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En América Latina, el aprendizaje del inglés ha surgido como una preocupación estratégica crucial. Las regiones han emprendido importantes estrategias e inversiones nacionales para aumentar las oportunidades de aprendizaje del inglés. Por otra parte, el nivel educativo respecto al área de inglés en los países latinoamericanos es considerado bajo según estadísticas de la organización Education First (2016) la cual sostiene que Uruguay presenta un índice de 51,63, Brasil, 50.66, y Perú. 49,83.

En el territorio peruano, a pesar de que no se niega la relevancia del dominio del idioma inglés en la actualidad, se observa que aún no existen estrategias de enseñanza adecuadas para el anhelado objetivo. Asimismo, el inglés es enseñado bajo un enfoque gramatical, obviando la esencia de las lenguas que es la comunicación, así como el desarrollo de destrezas ya sea de la escritura, oralidad y comprensión lectora. De ese modo, la calidad de enseñanza y el reducido número de horas influyen en el poco dominio



y desarrollo del idioma. Así, los estudiantes se ven en la necesidad de acudir a institutos privados o canales de auto acceso.

Teniendo en cuenta las consideraciones anteriores, surge la responsabilidad de iniciar una educación de alta calidad cuyo objetivo principal esté estrechamente ligado a las demandas iniciales y futuras tanto de los alumnos como de la sociedad a través de un enfoque relevante y completamente funcional con el mundo conectado. Aprender inglés ya no parece ser algo opcional, sino un requisito para el desarrollo general de cualquier persona. Diferentes canciones, novelas, poesías, artículos, materiales de ocio y programas para aprender inglés son bastante frecuentes hoy en día, y, a partir de este material, el docente puede planificar el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro y fuera del aula orientado hacia un aprendizaje significativo, socio constructivo y situado de la lengua extranjera.

En la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca, se ha evidenciado a través de la evaluación diagnóstica a inicios del año académico que, los estudiantes del cuarto grado de nivel secundario, en su mayoría presentan dificultades en la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés. Las principales limitaciones se asocian con la obtención, inferencia y reflexión de los textos; aunque también persiste el problema del poco vocabulario adquirido como agente catalizador.

Luego de haber caracterizado la problemática de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés encontrada en la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca y tras brindar a grandes rasgos el aporte del estudio con Quizizz, se plantearon las siguientes preguntas:



1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Pregunta General

¿Cuál es la eficacia de Quizizz en la evaluación de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés en los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021?

1.2.2. Preguntas Específicas

- a) ¿Cuál es la influencia de Quizizz en la evaluación del nivel de aprendizaje de la capacidad obtiene información del texto escrito en inglés en los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021?
- b) ¿Cuál es el efecto de Quizizz en la evaluación del nivel de aprendizaje de la capacidad infiere información de texto escrito en inglés en los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021?
- c) ¿Cuál es el impacto de Quizizz en la evaluación del nivel de aprendizaje de la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito en inglés en los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021?

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Hipótesis General

La aplicación de Quizizz es eficaz en la evaluación de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés de los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021.



1.3.2. Hipótesis Específicas

- a) El nivel de aprendizaje de la capacidad obtiene información del texto escrito en inglés mejora significativamente al aplicar Quizizz en los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021.
- b) Quizizz permite elevar el nivel de aprendizaje de la capacidad infiere información de texto escrito en inglés con la aplicación de Quizizz en los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021.
- c) El nivel de aprendizaje de la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito en inglés con la aplicación de Quizizz mejora significativamente en los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021.

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

La presente investigación tiene por justificación la mejora de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés mediante el uso del Quizizz como herramienta de evaluación, debido a que presenta sencillez, dinamismo, diversión y elementos lúdicos para la retroalimentación. Los cuales se adecúan en las dimensiones obtiene, infiere y reflexiona información del texto. Al ser virtual, permite que los estudiantes puedan participar en vivo o de manera asíncrona en la revisión de su progreso, competición, logro de objetivos y retroalimentación constante. Como resultado, su inclusión en las clases de aula conduce a una mayor eficiencia, genera una mayor implicación en la realización de los ejercicios propuestos, motiva la realización, refuerza su competencia y genera habilidades sociales y académicas en su destreza, junto con el establecimiento de mayores habilidades en la absorción de léxico y conocimientos en inglés.



Antes expuesto, trae como consecuencia un mejor entendimiento de diversos textos en inglés y el desarrollo de la competencia digital, que beneficia directamente a los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca, quienes conforman la muestra del estudio. Distintas instituciones educativas locales y nacionales también resultan beneficiadas, debido a que la propuesta permite la utilización de una herramienta de gamificación, que otorga mayor motivación y compromiso en hacer las actividades para el logro de competencias en el área de inglés.

Posteriores investigadores interesados en encontrar una respuesta a este desafío pueden utilizar la sugerencia como punto de partida y aplicar Quizizz a varias habilidades de inglés. Asimismo, los profesores de Educación Básica Regular, que deben estar asociados a las habilidades tecnológicas, pueden utilizarlo como base de referencia y guía de aplicación.

Dado que el presente estudio no tiene predecesor a escala regional, puede utilizarse como paso inicial para abordar el problema de la pericia en la lectura de diversas formas de documentos escritos en inglés como lengua internacional. También ofrece una técnica de trabajo para los profesores del milenio XXI, que deben centrar el objetivo principal de la enseñanza del inglés: instar a los alumnos a utilizarlo en diversas circunstancias.

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo general

Determinar la eficacia de Quizizz en la evaluación de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés en los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021.



1.5.2. Objetivos específicos

- a) Establecer la influencia de Quizizz en el nivel de aprendizaje en la capacidad obtiene información del texto escrito en inglés en los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021.
- b) Identificar el efecto de Quizizz en el nivel de aprendizaje en la capacidad infiere información de texto escrito en inglés en los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021.
- c) Evaluar el impacto de Quizizz en el nivel de aprendizaje en la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito en inglés en los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES

Antecedentes del problema Respecto a trabajo de investigación he podido recoger los siguientes aportes:

Como lo hace notar Prado y Escalante (2020), su objetivo fue establecer el grado de relación que existe entre las estrategias de aprendizaje de comprensión de textos en inglés. La investigación fue no experimental, descriptiva y de diseño correlacional. Se tomaron de muestra 20 estudiantes del centro de idiomas de la Universidad Privada de Lima. A través de los hallazgos se señala la existencia de relación significativa respecto a las estrategias de aprendizaje y lectura con $r=0,796$. El estudio concluyó en que existe una relación significativa entre las variables de estudio indicadas anteriormente.

Considerando la posición del investigador Laura (2020), el objetivo de su investigación estuvo centrado en determinar el nivel de aprendizaje del pasado simple en inglés en lecturas con el software JClíc en una institución educativa pública. La investigación se desarrolló bajo un diseño pre-experimental, se trabajó con 16 estudiantes del tercer grado de nivel secundario, el instrumento utilizado fue una prueba escrita. Después de la experiencia, se evidenció que el 87.50% de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro destacado, el 12.50% un nivel logro esperado, el 0% en un nivel en proceso y en inicio. Se concluye que, con la aplicación de software JClíc como herramienta de gamificación han logrado mejorar significativamente su aprendizaje generando más autonomía en su aprendizaje en dicha estructura gramatical.



Citando a Basuki y Hidayati (2019), su investigación se enfocó en conocer las percepciones de los estudiantes sobre la eficacia de Kahoot y Quizizz en un cuestionario en línea. La investigación fue no experimental, se trabajó con 250 estudiantes de educación secundaria. Se utilizó un cuestionario cerrado para recoger los datos de las percepciones de los estudiantes. Los resultados mostraron que Quizizz es mejor que Kahoot y que los estudiantes prefieren más Quizizz que Kahoot porque son atractivos, adictivos y motivan a los estudiantes a aprender y a mejorar. En conclusión, la incorporación de Kahoot y Quizizz como la inclusión de las TIC o aplicaciones web en los cuestionarios diarios en línea de los estudiantes trae una eficacia en sus aprendizajes de inglés.

Como expresa Gutiérrez (2019), la investigación se enfocó en la implementación de tres aplicaciones como Kahoot, Plickers y Quizizz. Se trabajó una metodología de investigación-acción, utilizando la observación, análisis y evaluación de sus aprendizajes con las herramientas, en estudiantes 27 estudiantes de institución educativa de España. Por los hallazgos encontrados se comprende que la aplicación de tales tipos de herramientas en las aulas es beneficioso. El estudio concluye que, la aplicación que generó más interés es Quizizz, dado que es visualmente atractiva y se ayuda del humor a través de la inclusión de memes dentro de la retroalimentación brindada después de cada ejercicio.

Bazán (2019) en su tesis doctoral, demostró la eficacia de la metodología de enseñanza llamada Easy Understanding con fin de mejorar la escucha en los estudiantes. Se trabajó bajo un diseño pre-experimental, con 26 estudiantes de nivel superior, la técnica utilizada es el cuestionario y su instrumento es la encuesta. Los hallazgos demostraron que el uso de la estrategia “Easy Understanding”, genera mayores resultados



positivos en la escucha en inglés. Así se concluyó que tal estrategia es eficaz para la mejora de la variable de estudio de la investigación.

Desde el punto de vista de Laura (2019), el objetivo de su investigación estuvo referido a determinar el nivel de comprensión de textos en inglés con el software JClic en la institución Educativa Privada. La investigación se desarrolló bajo un diseño pre-experimental, se trabajó con 19 estudiantes, siendo todas señoritas, el instrumento utilizado fue la prueba escrita. Después de la experiencia se evidenció que el 89.47% de los estudiantes obtuvieron un nivel logro destacado, el 10.53% un nivel logro esperado, el 0% en un nivel en proceso y en inicio. Tuvo una mejora significativa el aprendizaje de inglés en la comprensión de textos a través del Software JClic.

En su artículo, Mei et al. (2018) tuvo como objetivo evaluar el interés efectivo de los estudiantes en las clases mediante la aplicación de Quizizz como juego de aprendizaje en el aula de una de Malasia. Se trabajó con un diseño no experimental, considerando 85 estudiantes como muestra. Se aplicaron cuestionarios para recoger la información. Los resultados mostraron el alto impacto de interés de estudiantes extranjeros frente a la utilización de la aplicación Quizizz en sesiones de la enseñanza de inglés. Arribando a la conclusión que el uso de Quizizz mediante las clases es beneficioso como herramienta para hacer que los estudiantes estén interesados y más concentrados en clase.

Como lo hace notar Hoyo (2017), se estableció el objetivo de determinar si Kahoot y su tipo cuestionario permitían reconocer errores de tipo evaluativos. El estudio es de corte cuantitativo a través de dos cuestionarios realizados con Kahoot, con 29 estudiantes de nivel secundario como muestra. A través de los resultados obtenidos, se percibió que el porcentaje que supera el error es mucho más bajo que el de quienes no lo superan a excepción de E2 y E4 (42% y 58%). La investigación concluyó que esta herramienta ha evidenciado ser útil para el propósito que se planteó ya que sirvió como instrumento de



evaluación interesante y aceptado de mejor manera por los estudiantes comparado con el examen tradicional en papel.

Como lo hace notar Almonte y Bravo (2016) en su artículo, tuvo como principal meta la generación de hipótesis que permitan ayudar y simplificar el diseño de estudio a través de una modalidad e-learning en el nivel superior de educación. La metodología utilizada combina aspectos cualitativos y cuantitativos con un propósito descriptivo y exploratorio. La muestra se conformó por estudiantes y docentes de una Universidad de Madrid, se utilizaron dos cuestionarios para la obtención de datos. Los resultados demostraron que aumenta la interactividad en los foros propuestos de modo que aportan recursos, pareceres sobre el contenido de la asignatura y la calidad del envío de trabajos. Las conclusiones revelaron una mejora de la motivación y participación, también se sugiere incluir algunos elementos de gamificación como las insignias, recompensas programadas, niveles, misiones o retos e insignias.

Díaz y Troyano (2013) tuvieron como objetivo profundizar el conocimiento de uso de videojuegos aplicados en la educación. La metodología utilizada es la revisión de la literatura sobre el tema, teniendo como resultado el uso de gamificación como una de las estrategias más aplicadas en el contexto de juegos en línea, los cuales utilizan características de los mismos para crear un ambiente motivador en los participantes. En conclusión, se pudo notar que existen muchos individuos que logran aprender de mejor manera a través de juegos en línea y que se involucran positivamente en el aspecto educativo.



2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Quizizz

2.2.1.1. Gamificación.

El uso de las características de los contenidos digitales en entornos no lúdicos para inspirar las acciones de los usuarios se conoce como gamificación (Educause, 2011). A pesar de que los elementos de juego son los principales aspectos de la gamificación (Sailer et al., 2017; Werbach, 2012), no hay un consenso universal sobre cómo clasificarlos. De tal manera, es fundamental hacer hincapié en las habilidades del inglés como segunda lengua para atraer a los estudiantes y animarlos a demostrar su interés.

Las medallas, los obstáculos, las tablas de clasificación/rangos, las etapas, la narrativa, las puntuaciones, el medidor de progreso y las alianzas son componentes típicos de los juegos (Giannetto et al., 2013; Huang & Hew, 2018; Richter et al. 2015; Sailer et al., 2017). La app Quizizz satisface todos los criterios mencionados y ayuda al estudio del léxico inglés recomendado.

Para influir en la adquisición de conocimientos, la gamificación de la enseñanza sugiere el uso de situaciones similares a las del juego, las interacciones de los jugadores y los roles sociales. Sin embargo, para comprender plenamente el valor de la gamificación, es necesario analizar cómo estas estrategias pueden aplicarse eficazmente en la práctica.

En esta parte se describen tres aspectos clave en los que la gamificación puede servir de ayuda:

Cognitivo: Los juegos permiten a los jugadores explorar las estructuras de la competencia a través del aprendizaje y la exploración.



A modo de ilustración, la aplicación Quizizz requiere que los usuarios completen tareas difíciles para ganar puntos. Los participantes deben seguir jugando para averiguar cuál es la respuesta adecuada; el alumno reconoce la respuesta verdadera y entiende el ejercicio sin necesidad de explicaciones.

Esto incluso favorece el interés y la participación (Locke y Latham, 1990). Cuando se utilizan en las aulas, estas estrategias tienen el potencial de cambiar los puntos de vista cognitivos de los alumnos. A menudo se les dice a los alumnos lo que tienen que hacer en clase sin que comprendan las grandes ventajas de sus esfuerzos. Se asignan a los alumnos tareas específicas y realizables y se les ofrece una satisfacción inmediata en lugar de nebulosas ventajas a largo plazo. El premio por encontrar una solución en los mejores videojuegos es una dificultad mucho más compleja (Gee, 2008).

Emocionales: Los juegos provocan una amplia gama de sentimientos fuertes, desde la intriga hasta la irritación y la felicidad (Lazarro, 2004). Proporcionan una variedad de emociones buenas, como el entusiasmo y la confianza (McGonigal, 2011). Esencialmente, ayudan a los jugadores a perseverar a través de las sensaciones emocionales desagradables e incluso a transformarlas en buenos sentimientos, ya que los juegos requieren una exploración y un fracaso continuos. En realidad, para varios juegos, la primera y única forma de adquirir nuevas habilidades es fracasar una y otra vez, aprendiendo algo nuevo cada vez (Gee, 2008). Al aumentar los bucles de refuerzo y mantener los riesgos bajos, los juegos conservan esta asociación positiva con el fracaso.

Lo anterior implica que los individuos pueden intentar hasta prosperar, mientras que lo segundo implica que pierden menos en el proceso.



Los estudiantes en las escuelas reconocen que aprender de los errores es una oportunidad, crecen y aplican el lenguaje en una variedad de escenarios, creando contenido a través de la formación basada en el juego.

Social: Permiten al usuario experimentar con diferentes personalidades y posiciones al exigirle que realice acciones dentro del juego desde sus nuevas perspectivas (Squire, 2006; Gee, 2008). Los estudiantes expresan sensaciones agradables al enfrentarse a las actividades, hablan de sus logros y refuerzan su valoración del proceso, según los hallazgos.

Quizizz enriquece la sesión de manera proactiva, es decir, se convierte en un ejercicio colaborativo y ameno, como parte de la realidad educativa, debido a la facilidad de su administración y a la factibilidad de su uso para instructores de todas las etapas educativas. Facilita la enseñanza en el aula fomentando la participación y el interés de los estudiantes (Serrano, 2015). Fomenta la investigación de formas novedosas de enseñar la lengua inglesa.

Mientras procedía a utilizar otras metodologías, Laura (2019) prefirió añadir la aplicación JClic como instrumento basado en el juego a sus técnicas de enseñanza. JClic ofreció un éxito efectivo en el tratamiento de la comprensión lectora del inglés como segunda lengua frente a verbos usuales y atípicos en pasado simple en un colegio privado peruano.

También según Werbach y Hunter (2015), la gamificación se refiere a los aspectos que deben ser representados como paso del procedimiento, sin embargo, pueden ser controlados por las peculiaridades de su implementación educativa:

- Puntos: significan el progreso global, identifican las fases ganadoras y estimulan el desafío, además de ofrecer información continua a los usuarios y datos al



creador. Además, los incentivos y la consecución de niveles pueden asociarse a un número determinado de puntos.

- Insignias: una representación visual de un determinado logro. Tanto los puntos como las insignias satisfacen el deseo natural de acumular cosas, aunque las insignias pueden ser más agradables desde el punto de vista estético.
- Tablas de clasificación: Las puntuaciones altas o las barras de progreso muestran los logros de los jugadores en orden descendente, lo que puede estimular a los usuarios a subir de rango en algunas circunstancias, pero también puede desmotivarlos en otras.
- Desafíos / Misiones: los objetivos se definen como ejemplos reales de obstáculos que se crean para preparar a los participantes, mientras que las dificultades son procedimentales, es decir, aspectos de alto nivel.
- Los avatares son elementos visuales que reflejan y distinguen claramente la identidad de un jugador.

2.2.1.2. Aprendizaje Basado en Juegos (Game-based Learning).

Desde los albores de la civilización, el juego siempre ha sido una actividad privilegiada entre otras profesiones básicas. El juego, según Gadamer, forma parte del espectro esencial de la condición humana, quizá tan antiguo como la vida en la tierra. Aunque no existe una definición universalmente aceptada del juego, se ha definido como un conjunto organizado de normas que establecen un lugar en el que las personas pueden disfrutar de los juegos (Botturi & Loh, 2009), y Salen & Zimmerman (2004) han acuñado el término "anillo mágico" para describir este escenario único.

El juego, como muestra Crawford, es una acción de tradición que se creó principalmente con fines educativos (Marcano, 2008). Heinich define el juego como un acontecimiento en el que los individuos obedecen reglas existentes que se desvían de las



reglas oficiales mientras intentan alcanzar un objetivo difícil. Sin embargo, según Rieber, Smith y Noah (citados en Botturi & Loh, 2009), la posición de los juegos en las clases sí que ha sido cuestionada en el pasado porque se asocian a la diversión y son totalmente contradictorios con el trabajo escolar, por lo que los juegos aún no han sido reconocidos como métodos de aprendizaje en el sistema académico.

Según Botturi y Loh (2009), parece haber una necesidad inmediata de renovar, respectivamente, los recursos de aprendizaje y las perspectivas de los profesores sobre las posibilidades del videojuego como asistente de la enseñanza para que coincida con el énfasis en los nativos digitales, un término que se refiere a la ola de individuos jóvenes nacidos y contruidos con las nuevas tecnologías, en contraste con los emigrantes digitales, que adoptaron la tecnología más tarde en la vida (Prensky, 2013).

Es realmente necesario que los docentes cambien a la perspectiva en la que ven los juegos como una actividad de solo disfrute que no puede estar relacionada de ninguna manera con el aprendizaje formal. Citando a Gee (2004; citado en Marcano, 2008) el jugar con dispositivos electrónicos permite que los alumnos también cambien la manera de ver los objetos tecnológicos, reconociendo su valor y la posibilidad de poder aprender también de ellos. Asimismo, según Moreno (2010) el lograr que las tecnologías sean incorporadas en las clases permite que los alumnos disfruten de nuevas experiencias que los motiven y comprometan con el desarrollo de su aprendizaje.

Para reconocer los juegos elaborados solo para fines de placer y entretenimiento con los que están diseñados para la enseñanza y aprendizaje se les ha denominado a los recién mencionados como juegos serios ya que desean enseñar e informar (Marcano, 2008, p.97), en su basta mayoría estos juegos se basan en la simulación con fines de formación antes que entretener; sin embargo, los resultados que provocan en los estudiantes son interesantes y de disfrute puesto que desde su punto de vista se



desencadena un proceso de retroalimentación que permite que la acción se vuelva a repetir.

Siguiendo a Marcano (2008), estos juegos tienen los siguientes atributos distintivos 1) han sido destinados a la enseñanza, a la enseñanza en habilidades especializadas y a mecanismos de comprensión más profundos; 2) están fuertemente conectados con alguna forma de realidad, permitiendo que el jugador se identifique con el marco de referencia que se le está indicando; 3) son, en efecto, un simulador de eventos discretos de alternativa segura para los estudiantes; y 4) hay expectativas evidentes en su material.

En torno a sus usos destacan numerosas áreas, como el ejército, con sus simuladores de conflictos militares y planes; la gobernanza, que pretende persuadir, instruir y notificar a la ciudadanía; las finanzas, que se centran en la promoción de productos; la sanidad, que se basa principalmente en el uso de software de simulación para los alumnos; la educación, que hace hincapié en el aprendizaje; la fe, que pretende difundir el evangelio; y el arte, que apoya la creación de inventiva a través del mundo simulado.

Los estudios que subrayan la función de incentivo en los juegos destacan entre los estudios sobre el juego como ejercicio educativo. Según Gee (2009), los jugadores se inspiran más a medida que se acercan a los objetivos, pero Joyce, Gerhard y Debry (2009) sugieren que cuando los videojuegos se incluyen en el sistema de aprendizaje, el incentivo y el compromiso aumentan significativamente.

Otra línea de investigación (Blunt, 2013) ha examinado la correlación entre el uso de los juegos en línea y la educación, demostrando que los juegos mejoran el desarrollo y el aprendizaje de los estudiantes. En cuanto a las áreas de conocimiento, los estudios



sugieren que el juego proporciona a los alumnos la creación de algunas habilidades esenciales, como "la planificación pedagógica (meta-aprendizaje), desde el avance hasta las decisiones", así como "la transferencia de conocimientos, destacando que adquieren conocimientos con todos y para los demás cuando demuestran el espíritu de equipo" (Revuelta, 2012).

El uso de los juegos en el ámbito educativo de manera sistematizada ha resultado a la creación del aprendizaje con base a lo lúdico. Este campo es nuevo respecto a otros en términos de investigación y su objetivo esencial es determinar la influencia de los juegos para la mejora de la capacidad de aprendizaje y de adquisición de habilidades específicas en los alumnos de modo que los contenidos sean adquiridos a largo plazo y puedan replicarse en contextos de la vida real (Moreno, 2010). El uso de los juegos en la enseñanza demanda el conocimiento acerca de la metodología de inclusión de los mismos con el fin de mejorar de manera efectiva los aprendizajes de los alumnos. De tal manera, es sugerido la aplicación de un diseño instructivo que brinde información acerca de la organización de actividades planificadas como promotoras de la adquisición de la lengua (Hirumi y Stapleton, 2008).

Asimismo, el modelo de aprendizaje lúdico va en línea con lo postulado por parte del constructivismo puesto que es mucho más importante que el estudiante aprenda que se realicen esfuerzos desmedidos en el método de enseñanza cuando estos no tienen resultados. Además, se permite a los profesores que utilicen diversidad de ejercicios, recursos que brinden simplicidad en el aprendizaje futuro, colocando gran peso en la sensación que otorga el jugar y su potencial positivo en las situaciones educativas donde permite crear lazos entre lo que es el contenido y la acción, fomentando la autonomía del alumno en el proceso de aprendizaje. Romero (2010) menciona que se genera en los estudiantes la capacidad de alcanzar un aprendizaje significativo, real y aplicable a la



vida cuando se le otorga oportunidades de aprender a través de diversas situaciones reales que constituyen un desafío.

2.2.1.3. Quizizz.

Permite la creación de cuestionarios aparte de que es un sistema que permite la gestión de los mismos en una gran comunidad. Quizizz permite añadir características propias del juego generando un ambiente diferente donde se repasan los tópicos aprendidos en un espacio sonoro, cronometrado, y visual que motiva y engancha a los alumnos para el desarrollo de pruebas dentro de la sesión.

Quizizz es un servicio que permite a los profesores evaluar los conocimientos de los alumnos, hacer un seguimiento de su progreso y ajustar las futuras lecciones en función de los resultados (Basuki y Hidayati, 2019). La facilidad de uso del recurso, la amplia gama de opciones que ofrece, la enorme proporción de preguntas ya disponibles en línea que pueden añadirse y ajustarse a las encuestas de otros, la calidad en los informes y la visión general de los errores en el momento final de los exámenes se comentan como ventajas significativas.

Los profesores pueden crear rápidamente materiales académicos digitales utilizando el programa Quizizz. Los estudiantes aprenderán de forma dinámica y recibirán un refuerzo continuo. Como muestran Chennath y Gupta (2017), los diseñadores de Quizizz, el enfoque principal es la evaluación continua, que permite a los estudiantes proporcionar comentarios continuos sobre su progreso de una manera fluida y atractiva. Así, tiene un efecto de gamificación ya que incluye elementos como la canción, los personajes, un ranking y objetivos a alcanzar, tanto de forma colaborativa como independiente.



2.2.1.4. Características Quizizz.

- El profesor puede diseñar una colección de "memes" ajustados para mostrar después de cada respuesta buena (o mala) dada por los alumnos.
- En el plan gratuito se puede utilizar texto y fotos tanto en la consulta como en la respuesta, pero en el modelo de suscripción también se pueden incorporar archivos de música y vídeo, lo que permite responder mejor a la variedad del grupo.
- El creador del juego también puede seleccionar si o no para revelar la respuesta correcta después de un error en las opciones de configuración del examen. Al terminar el examen, los alumnos pueden revisar sus errores (así como las respuestas apropiadas) y hacer comentarios sobre el tema presentado.
- Los resúmenes de los resultados de los estudiantes y de los instructores son detallados, respaldados por el software Quizizz, y transportables en Excel para ser compartidos.
- Puedes hacer el ejercicio en línea o como un proyecto, y ahora en su nueva edición gratuita, también podrías construir una sesión con fotos, exhibición de material, y al mismo tiempo incluir las actividades sugeridas que Quizizz puede crear.

Dimensiones de la variable Quiziz

2.2.1.5. Inmersión en el Uso de la Plataforma.

Para el acceso a la plataforma Quizizz, el participante debe de ingresar a la página <https://quizizz.com/> e ingresar al código designado por el docente. La otra manera, en la



cual el estudiante puede acceder directamente es, cuando el docente comparte un enlace incluido el código y el estudiante accede directamente. En esa instancia el estudiante debe escribir sus datos completos para acceder a iniciar el cuestionario.

Para el inicio del cuestionario utilizando la plataforma Quizizz. Se presenta de dos maneras: en vivo o asincrónica. En vivo, el docente espera que todos los estudiantes accedan al enlace e inicia la actividad y el decide el término de la misma. Por otro lado, asincrónico el docente programa el inicio y fin de actividad para que el estudiante lo realice cuando disponga respetando los plazos establecidos. Al finalizar ambas actividades, los estudiantes y el docente pueden revisar los resultados y progresos de los mismos para toma de decisiones.

Los aspectos que caracterizan a Quizizz otorgan la facilidad de crear y empezar un test de manera lúdica en diversos formatos. Asimismo, los profesores pueden elegir entre que los cuestionarios sean visibles por todos o sean de índole personal restringido solo para sus alumnos. Respecto a los cuestionarios públicos, estos se pueden compartir con otros docentes dentro de la comunidad. Dentro del aula, se puede empezar con el test al compartir una serie de letras o números (código) que es facilitado por la plataforma para que solo los estudiantes que tengan tal combinación puedan jugar con sus dispositivos móviles y aparecer dentro de la actividad. Seguido a esto, cada alumno será caracterizado por un avatar y se podrá llevar una mejor organización a través del colocado de nombres dentro del test.

Los docentes pueden ajustar el juego de manera muy variada, por ejemplo, pueden utilizar los sonidos existentes en la aplicación, evaluar de acuerdo al tiempo y porcentaje de aciertos, mostrar la tabla de clasificación de toda la clase o de tan solo los cinco mejores estudiantes que obtuvieron mejor puntaje, colocar las preguntas de manera aleatoria, dejar el test como tarea, etc.



2.2.1.6. Planificación.

Para crear actividades con Quizizz, el docente debe dirigirse a la opción que se denomina bajo el título de crear. Optando ya sea por la creación de una lección o un cuestionario. A continuación, la diferencia de ambas creaciones:

- a) Cuestionario: Permite crear ejercicios, añadir aspectos visuales, archivos de video, cuestiones, asignar como desarrollo a tiempo real o como tarea para que el estudiante trabaje a su propio ritmo.
- b) Lección: Permite añadir iconografías, archivos de video a la vez que se pueden insertar cuestiones y actividades; sin embargo, su presentación es en modo diapositiva y se realiza normalmente en vivo.

Por otro lado, existen diversas actividades o tipos de preguntas a desarrollar dentro de Quizizz. Existe las preguntas de opción múltiple, de caja, de relleno de espacios en blanco, encuestas, respuestas abiertas, y las presentaciones que son empleadas exclusivamente en el modo lección.

Instalación de Quizizz

Su descarga se encuentra disponible en celulares Android y Iphone a través de la Play store y App store. Además, si no se desea trabajar con celulares, se cuenta con la página web oficial: <https://quizizz.com> que puede ser accesible con cualquier navegador.

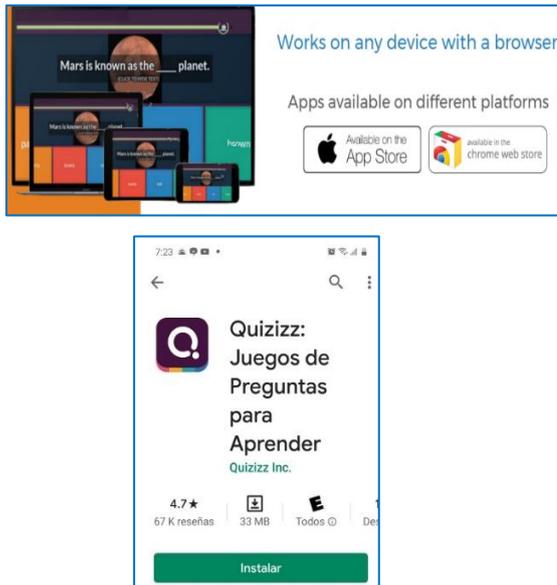


Figura 1

Instalación de Quizizz

Fuente: Quizizz página web

Componentes de Quizizz.

Los componentes que son tomados en cuenta son:

- Explorar: Esta característica otorga la capacidad de buscar actividades relacionadas a un tópico y nivel en específico, accediendo a ellas ya sea en modo estudiante con el fin de resolverlas o como modo docente para modificarlas y ajustarlas al contexto del aula.
- Biblioteca: Ya sea en el modo de profesor o de alumno se puede encontrar en la biblioteca todas las creaciones realizadas ordenadas de manera cronológica.
- Informes: En modo profesor se puede visualizar los resultados de los alumnos con la ejecución de los ejercicios planificados, así se ven las respuestas por pregunta, y se lleva un informe general de conocimiento y acierto de toda la



clase. Este informe puede ser descargado de la página para luego ser impreso en formato Excel.

- Clases: En el modo docente, es posible conectar los ejercicios realizados en Quizizz con asignaciones de tareas dentro de la herramienta Google Classroom.
- Colecciones: En modo de profesor y alumno, ambos pueden crear grupos de actividades que sean fáciles de distinguir y organizar tópicos para la posterior resolución. Estas colecciones pueden ser visibles para todos o no.
- Memes: Se pueden añadir imágenes graciosas para ser mostradas al final de responder una pregunta, ya sea cuando se acierte o cuando se falle.
- Perfil: El perfil es un espacio donde se podrá cambiar y mostrar los datos personales del dueño de la cuenta.

Tipos de actividades Quizizz

El docente o alumno se dirige al botón denominado crear para empezar con el diseño de un cuestionario o lección.

Cuestionario: Permite crear ejercicios, añadir aspectos visuales, archivos de video, cuestiones, asignar como desarrollo a tiempo real o como tarea para que el estudiante trabaje a su propio ritmo.

Lección: Permite añadir iconografías, archivos de video a la vez que se pueden insertar cuestiones y actividades; sin embargo, su presentación es en modo diapositiva y se realiza normalmente en vivo.

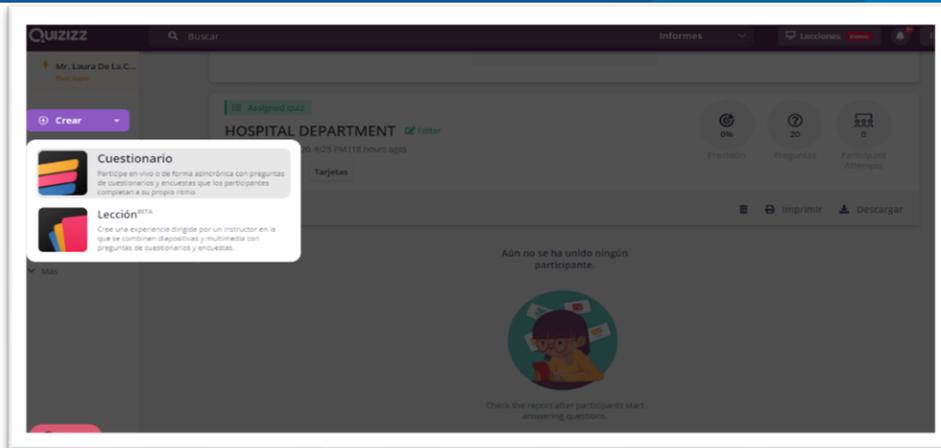


Figura 2

Tipo de Actividad de Quizizz

Fuente: Quizizz página web

Con el fin de crear su cuestionario, primero deberá especificar el título que desea colocar a la actividad y elegir la materia a la que pertenece para una mejor organización y etiquetado.

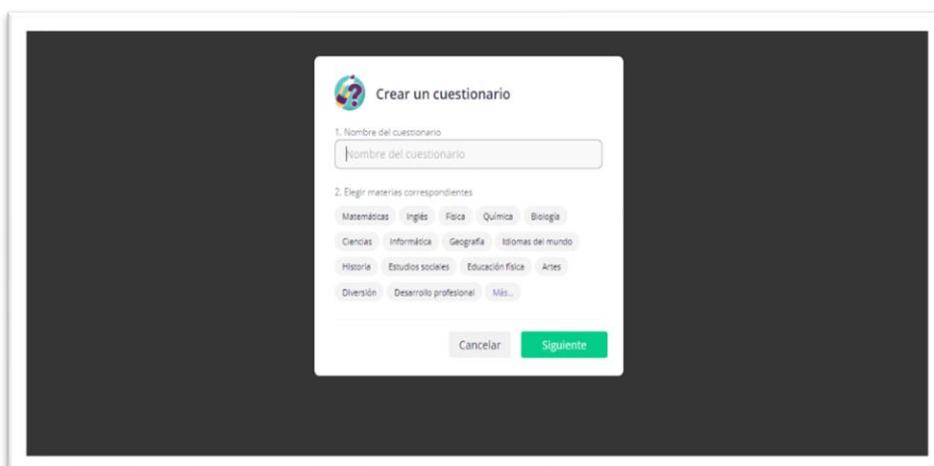


Figura 3

Crear un Cuestionario

Fuente: Quizizz página web

Existen diversas actividades o tipos de preguntas a desarrollar dentro de Quizizz. Existe las preguntas de opción múltiple, de caja, de relleno de espacios en blanco, encuestas, respuestas abiertas, y las presentaciones que son empleadas exclusivamente en el modo lección.

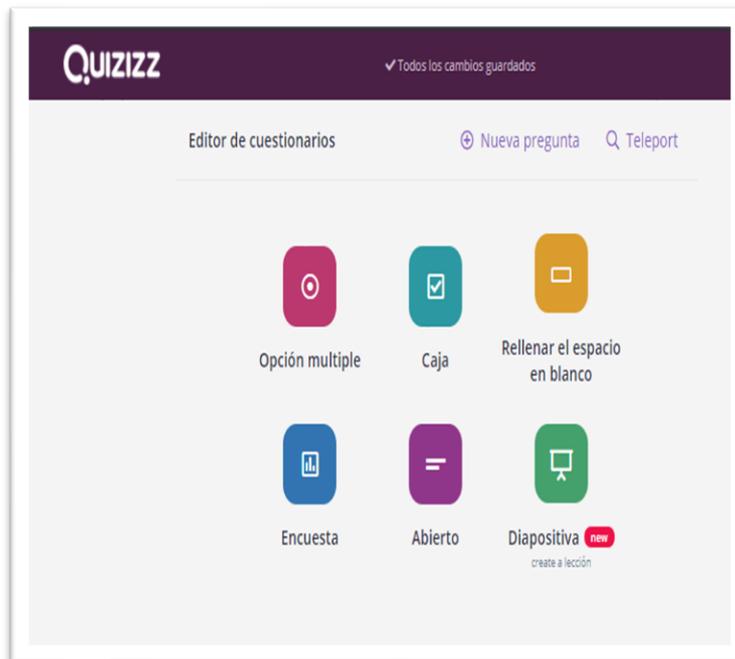


Figura 4

Editor de Cuestionarios Quizizz

Fuente: Quizizz página web

Opción múltiple

En esta actividad el profesor puede añadir imágenes ya sea a las cuestiones u opciones en el modo gratuito; sin embargo, en el modo pago con \$2 al mes se puede añadir sonidos y archivos de video más. El alumno solo tendrá la posibilidad de elegir una respuesta al resolver.

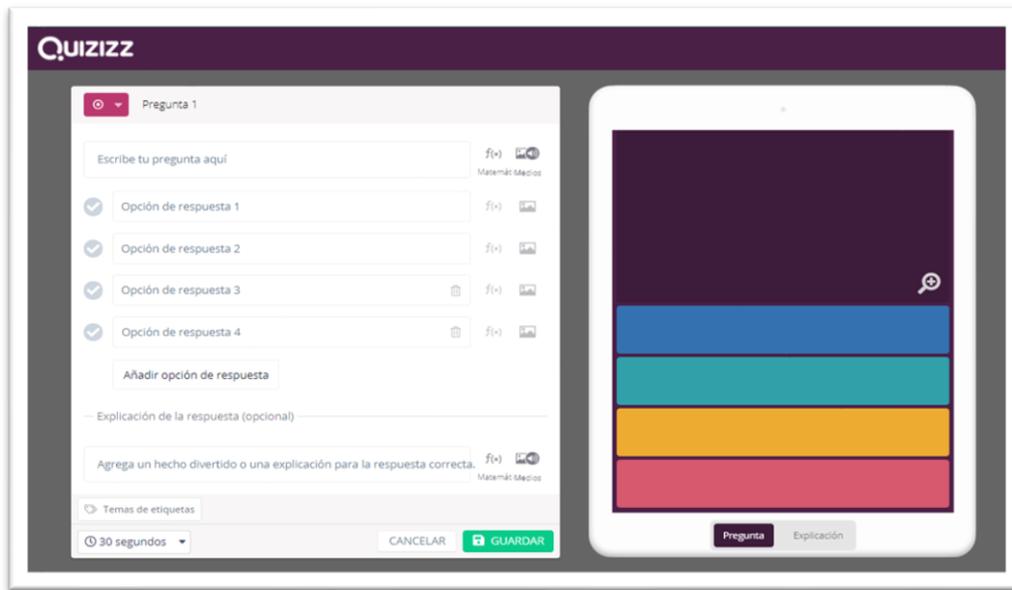


Figura 5

Cuestionario Opción Múltiple

Fuente: Quizizz página web

Opción de Caja

En esta actividad el profesor puede añadir imágenes ya sea a las cuestiones o respuestas en el modo gratuito; sin embargo, en el modo pago con \$2 al mes se puede añadir sonidos y archivos de video más. El alumno tendrá la posibilidad de elegir una respuesta o más al resolver.

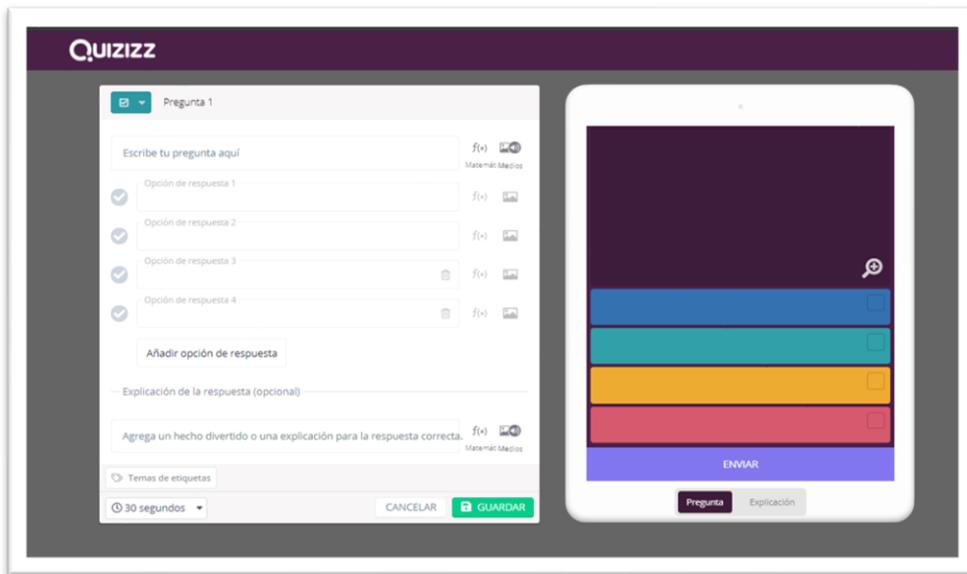


Figura 6

Cuestionario Caja

Fuente: Quizizz página web

Rellenar el espacio en blanco

En esta actividad el profesor puede añadir imágenes ya sea a las cuestiones o respuestas en el modo gratuito; sin embargo, en el modo pago con \$2 al mes se puede añadir sonidos y archivos de video más. Es recomendable que la respuesta a llenar sea corta y se permitan aceptar palabras sinónimas como correctas. Además, el profesor puede mostrar una retroalimentación después de finalizar el ejercicio.

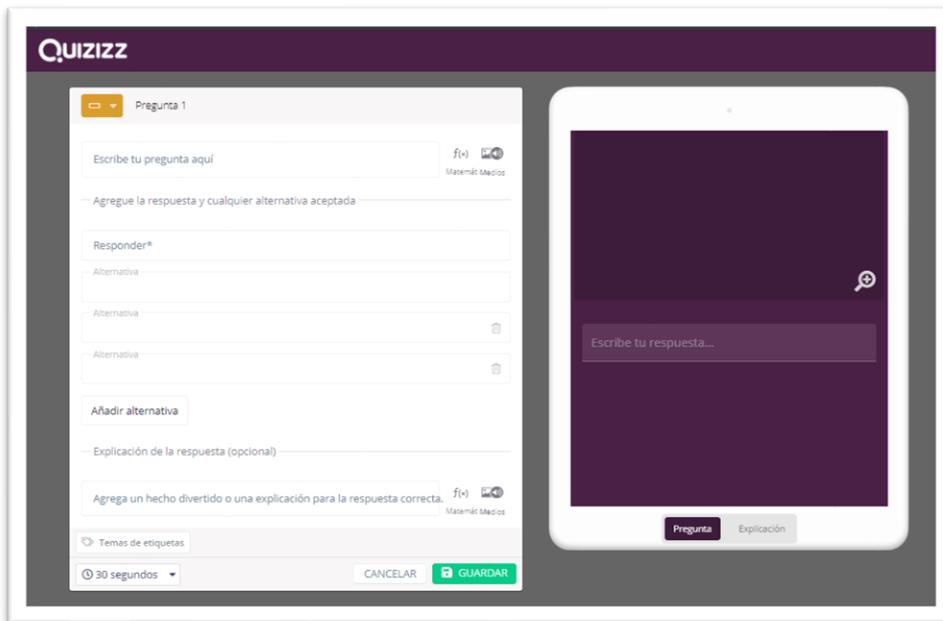


Figura 7

Rellenar Espacios en Blanco

Fuente: Quizizz página web

Opción de la Encuesta

En esta actividad el profesor puede añadir imágenes ya sea a las cuestiones o respuestas en el modo gratuito; sin embargo, en el modo pago con \$2 al mes se puede añadir sonidos y archivos de video más. El profesor puede realizar estas encuestas a todo para conocer la satisfacción del grupo o de otra índole.

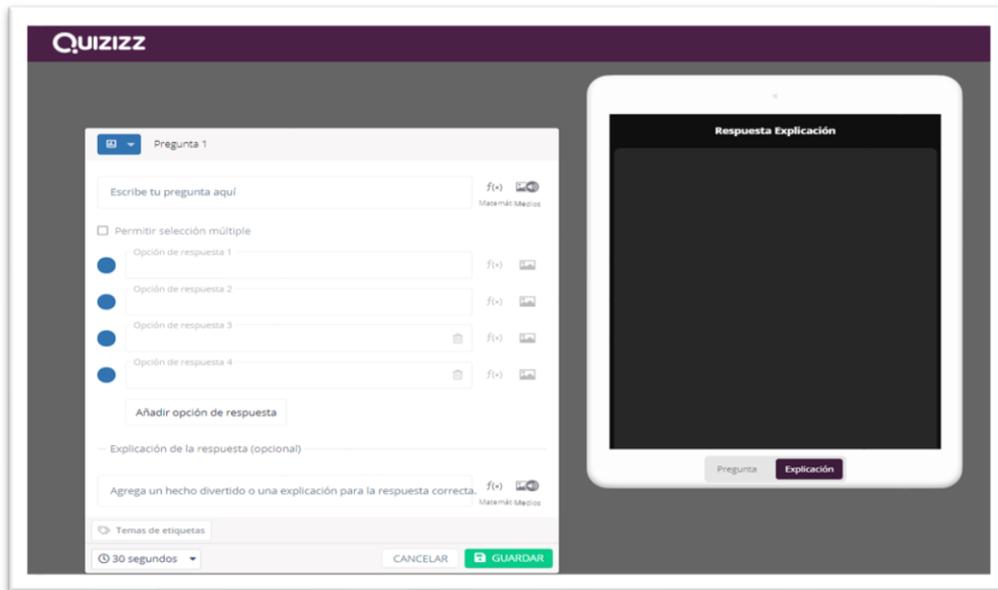


Figura 8

Cuestionario Encuesta

Fuente: Quizizz página web

Cuestionario opción abierta

En esta actividad el profesor puede añadir imágenes ya sea a las cuestiones o respuestas en el modo gratuito; sin embargo, en el modo pago con \$2 al mes se puede añadir sonidos y archivos de video más. El alumno puede escribir preguntas mucho más largas que luego serán calificadas de manera individual por el docente.

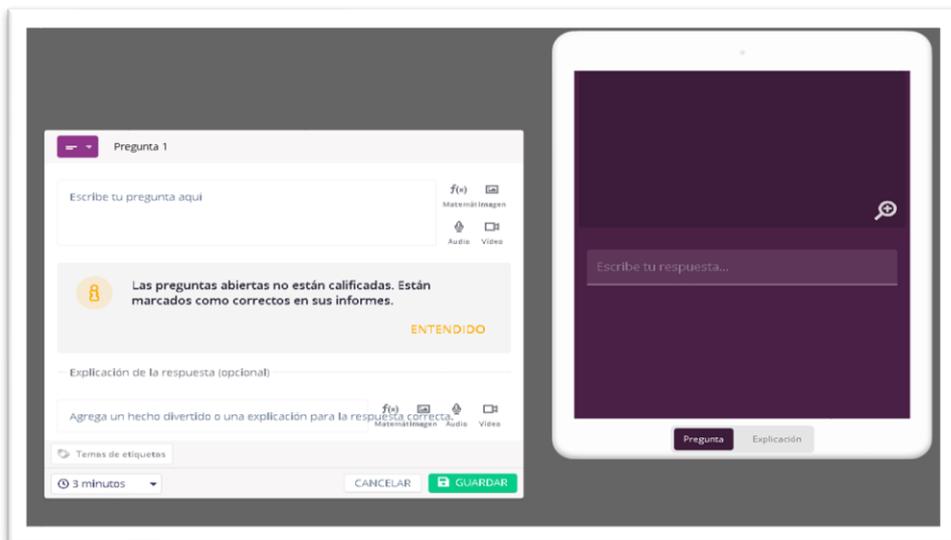


Figura 9

Cuestionario Opción Abierta

Fuente: Quizizz página web

2.2.1.7. Ejecución.

Realizar un examen (juego): Posterior a la respuesta de cada cuestión se muestra una respuesta retroalimentativa instantánea a través de los memes. Así, apreciarán imágenes divertidas con frases motivadoras como Very good job o frases como You can improve si la respuesta ha sido fallida. Estas imágenes significan una actividad de diversión, lo relaja del estrés y los motiva a continuar con la posterior pregunta.

Otra de las características relevantes dentro de la aplicación Quizizz es la tabla de posiciones que permite que los docentes vean su progreso en tiempo real junto con el de sus compañeros a través de la resolución de todo el cuestionario.

Término de un cuestionario (juego): los profesores pueden terminar con el juego cuando todos los alumnos hayan enviado sus respuestas. Además, los estudiantes pueden ver todas las preguntas que desarrollaron junto con las respuestas correctas para luego preguntar a los docentes por si surge alguna duda. Asimismo, los profesores pueden



dedicar mayor atención a ciertas preguntas donde los alumnos hayan dedicado más tiempo o tengan una tasa de porcentaje erróneo elevado.

2.2.1.8. Quizizz en el aprendizaje de inglés.

Como notan Mei et al. (2018), el uso de Quizizz en la clase de inglés es una técnica de enseñanza útil para hacer que los alumnos estén más comprometidos y atentos en el curso. Se espera que los alumnos utilicen las actividades tanto dentro como fuera del aula, pero deben entender que lo hacen para adquirir destrezas y mejorar sus habilidades lingüísticas en inglés, no para divertirse. Según Gutiérrez (2019), que ha utilizado Kahoot, Plickers y Quizizz, el programa que más estimula la emoción es Quizizz, que tiene una interfaz visualmente atractiva y además tiene un elemento humorístico, gracias a la inclusión de chistes (memes) en sus comentarios. En consecuencia, será importante ver cómo afecta el programa al material del portal Aprendo en casa en el ámbito del inglés, así como cómo han mejorado o empeorado las habilidades de comprensión de los estudiantes.

2.2.2. Comprensión de textos en el área de inglés

2.2.2.1. Inglés como lengua extranjera.

En efecto, los estudiantes se han visto inmersos en una transformación de la educación como resultado de la globalización, ya que han estado expuestos a diversas civilizaciones y culturas, lo que les ha impulsado a estudiar idiomas o lenguas extranjeras aparte de su lengua materna, como menciona el INPAHU (2013):

La lengua extranjera se refiere a una lengua diferente a la lengua materna o lengua propia... un mecanismo de comunicación en una sociedad globalizada, para el acceso a esquemas básicos de interacción tales como las redes sociales y para el acceso a diversos entornos virtuales por medio de los cuales se



compra, se vende, se aprende, se enseña, se divulga, se practica y múltiples actividades diversas que serían innumerables (p. 1).

En varios términos, hablar una lengua extranjera es importante hoy en día para comunicarse con individuos de diferentes regiones del mundo, situaciones y comunidades, para una infinidad de propósitos. Por ello, las modalidades de enseñanza son extremadamente beneficiosas en todos los aspectos de la educación. A través de ellas se adquieren idiomas distintos de la lengua materna, como el inglés, que es un idioma muy popular en la era de la digitalización, por lo que su dominio es un requisito indispensable, según Vilca y Sifuentes (2014):

El inglés se ha convertido en una lengua internacional cuyo aprendizaje es requerido para que nuestros estudiantes tengan mejores oportunidades en su proceso de formación básica y cuenten con posibilidades de aprovecharla para satisfacer sus necesidades funcionales de comunicación: estudios, trabajo, viajes, entre otras (p. 1).

Esto implica que el aprendizaje de un idioma diferente, como el inglés, es cada vez más necesario para alcanzar los objetivos individuales y organizativos en una variedad de entornos sociales y culturales. Esto ha ocurrido a medida que la época y los avances tecnológicos han llevado consigo una mayor conciencia de las diferentes culturas y lenguas, lo que ha llevado a las personas y a los estudiantes a aprender idiomas adicionales. Como dicen Arroyave y Herrera (2011), el requisito general fundamental para dominar el inglés como lengua extranjera es principalmente tener exposición a más información y la adopción de innovaciones modernas, para las interacciones y las relaciones mundiales, que también incluyen; la escuela, los viajes, la cultura, el trabajo y los negocios. Dicho de otro modo, tener un buen dominio del inglés como lengua extranjera es necesario para progresar en un mundo tecnológico en



el que la gente ya no sólo habla en su propia lengua, sino en muchas otras, especialmente en inglés.

2.2.2.2. El inglés como Lengua Extranjera en la Educación Básica Regular.

La Educación Básica, según el artículo 36 de la Ley General de Educación N° 28044, es la fase de las instituciones escolares dedicada exclusivamente a la iniciación integral de la persona para lograr su propia identificación, participación ciudadana y trabajo y contribución importante, a través de la adquisición plena de habilidades, capacidades, comportamientos y virtudes. La formación ordinaria, alternativa o especial son los tres tipos de educación básica.

De acuerdo al Currículo Nacional (2016), la Educación Básica Regular (EBR) es la modalidad que atiende exclusivamente a niños y adolescentes que se encuentran pertinentemente en el proceso educativo. Comprende los tres niveles: Educación Inicial, Primaria y Secundaria; los niveles educativos son períodos que van de acorde a las necesidades de los estudiantes.

La muestra del presente informe de investigación son estudiantes del cuarto grado de secundaria de EBR; por lo tanto, se encuentran en el ciclo VII. En este, se espera alcanzar el nivel A1 de desarrollo de las tres competencias importantes en el área de inglés como lengua extranjera.

En la perspectiva del MINEDU (2016) existen unas 31 competencias inmersas dentro del CNEB o Currículo Nacional de la Educación Básica junto con un despliegue de capacidades; no obstante, debido a que el actual estudio se enfoca en el aprendizaje de inglés, solo se tomarán en cuentas las competencias de tal asignatura.

Dimensiones de la variable Lee diversos tipos de textos en inglés

Competencia 1: Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera y



corresponde las siguientes capacidades:

- Obtiene información de textos orales.
- Infiere e interpreta información de textos orales.
- Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.
- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.
- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral.

Competencia 2: Lee diversos tipos de textos escritos en inglés como lengua extranjera.

- Obtiene información del texto escrito.
- Infiere información del texto.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.

Competencia 3: Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.

- Adecúa el texto a la situación comunicativa
- Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.
- Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.

Con el fin de realizar esta investigación alineada al currículo del MINEDU se tomó en cuenta la segunda competencia del inglés relacionada al entendimiento y comprensión de escritos.

2.2.2.3. Competencia Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera.

Se plantea como un contacto continuo entre el aprendiz, la literatura y los factores sociales que rodean la lectura, como dice el MINEDU en 2016. Esta es una comprensión



crucial porque requiere un método proactivo para desarrollar el sentido de los diferentes tipos de documentos que reciben utilizando la comprensión, el análisis y la evaluación textual e interpretativa. Los estudiantes integran habilidades, información y disposiciones de su práctica literaria y del entorno que les rodea en la acción de estos procedimientos, adquiriendo los conocimientos y las limitaciones que ofrecen el discurso, la interacción y la significación. Esta capacidad también significa que el alumno entiende que la lectura extensiva tiene varias funciones, como el placer, la solución del problema o la pregunta, la toma de órdenes, la investigación y el apoyo a una postura.

Del mismo modo, la competencia incluye la comprensión de muchos tipos de textos, que incluyen obras de múltiples géneros, eras y escritores, así como textos ambientados en determinados lugares y épocas. Esta variedad textual se da en una variedad de medios y plataformas, incluyendo los impresos, electrónicos y multisensoriales, dentro de cada conjunto de características y cualidades. Es esencial que el alumno participe en diferentes actividades de lectura y escritura en inglés que existen en varios colectivos culturales para construir las interpretaciones que examina. Al participar en estas actividades de lectura, los alumnos contribuyen a su propio crecimiento holístico y al de su sociedad, así como a la comprensión y conexión con contextos sociales distintos al suyo.

Las siguientes capacidades son comprendidas dentro de la competencia acorde con el MINEDU (2016):

Obtiene información del texto escrito: Con un objetivo claro, el alumno localiza y recoge datos detallados de documentos literarios.

Infiere información del texto escrito: La interpretación del texto la construye el alumno. Para ello se crean vínculos entre los datos subjetivos y objetivos del documento



para detectar los datos o lograr la correlación entre los detalles directos e indirectos, así como las herramientas del texto escrito, con el fin de establecer el sentido global e íntimo de la pieza, y conocer el propósito, las motivaciones del escritor y la conexión entre la audiencia y los aspectos del mensaje que lo afectan.

Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito: La apreciación y la evaluación están vinculadas, ya que ambas requieren que el alumno se separe de los documentos literarios de diversas épocas y lugares, dados en diversos medios y estilos. Diferenciar los datos técnicos y sustantivos del escrito con los conocimientos del lector, la comprensión académica y las diversas fuentes de información es lo que implica la reflexión.

Juzgar materiales textuales implica estudiarlos y calificarlos para generar una opinión personal o un veredicto constructivo sobre sus características estilísticas, estéticas, de fondo e intelectuales, así como sobre sus consecuencias, sus relaciones con otros escritos y el origen sociopolítico del espectador.

Con la presente investigación se estudiaron las habilidades de recopilación de información del contenido textual y de inferencia de datos del documento textual.

2.2.2.4. Descripción del nivel de la competencia esperado al final del ciclo VII.

Lee una variedad de textos en inglés con marcos relativamente difíciles y una amplia gama de vocabulario técnico. Combina información opuesta de numerosos espacios del texto. Para desarrollar el propósito general de un documento, integra la idea central con hechos detallados. Considera la estructura y el contenido del texto. Evalúa el uso de la terminología y de los elementos literarios, así como el impacto del contenido sólo en los conocimientos del lector y en su formación social (MINEDU, 2016).



Desempeños

Siguiendo al Minedu, son representaciones explícitas de lo que los alumnos hacen en términos de etapas de mejora de competencias (estándares de aprendizaje). Pueden verse en una amplia gama de entornos o circunstancias. No son extensos; en cambio, representan algunos de los comportamientos que los alumnos exhiben siempre que están trabajando hacia el nivel de competencia previsto o lo han alcanzado.

Los resultados se profieren en los programas académicos de las etapas o modalidades, por categorías de edad (en la etapa básica) o grados (en los otros enfoques y etapas de la Educación Básica), para socorrer a los docentes en el perfeccionamiento e investigación, reconociendo que internamente en una población de educandos aún existe una diversificación de logros académicos, que pueden ser de nivel superior o inferior, dándole adaptabilidad (MINEDU, 2016).

Desempeños cuarto grado de secundaria en el área de inglés

Cuando un estudiante está leyendo una variedad de documentos en inglés como lengua meta y se acerca al nivel deseado de la fase VII, realiza actos como los siguientes (MINEDU, 2016):

Especifica la información visible, útil y complementaria dispersa en el texto. Cuando va a realizar una lectura interpretativa de numerosos tipos de textos con muchos factores complejos en su disposición, así como con léxico diversificado, según los temas tratados, elige información detallada e incorpora información extensa una vez que se localiza en diferentes aspectos del texto o incluso cuando opera un texto interpretativo de numerosos tipos de escritos con muchas piezas clave en su marco.

A partir de datos explícitos e implícitos, extraer numerosos vínculos lógicos (adición, comparación, cadena de acontecimientos, semejanza, causalidad) y jerárquicos



(conceptos primarios y complementarios, e implicaciones) en textos literarios en inglés. En el contexto, identificar las características de las personas, las cosas, los lugares y los acontecimientos, así como el significado de los términos, las frases y los modismos.

2.2.2.5. Tipos de comprensión de textos escritos en inglés.

Existe una extensa gamade géneros de textos, no obstante, hay cuatro tipos de funcionamientos de la comprensión de textos escritos que sirven como organizadores de distintos ejercicios para mejorar la comprensión de esta habilidad. Brown (2004) nos propone los siguientes tipos:

Perceptivo (Perceptive). Los ejercicios que se usan para la comprensión de textos escritos perceptivos incluyen prestar atención a los componentes de largos tramos de discursos, como, por ejemplo; palabras, letras, puntuación entre otros símbolos gráficos. Dentro de este se involucra también ejercicios que desarrollen el proceso “Bottom-up” de la comprensión de textos escritos (Brown, 2004, p.189).

Selectivo (Selective). Mediante esta categoría se pueden medir una gran cantidad de formatos de evaluación. Algunos ejemplos para corroborar el reconocimiento de las características gramaticales, lexicales y de discurso en tramos cortos del lenguaje son; “picture-cued”, “matching”, “true/false”, “multiple-choice”, etc. Entre otros estímulos se incluyen oraciones, párrafos cortos, cuadros o gráficos simples. También se puede usar ejercicios en combinación de los procesos bottom-up y top-down (Brown, 2004, p.189).

Interactivo (Interactive). En esta categoría se incluye extractos de párrafos en una página o más donde el lector aplica su sentido psicolingüístico, ya que interactúa con el texto. El lector tiene una concepción previa para entender el texto a esto se le conoce como “schemata”, y el conocimiento o información que adquiere esta vez es lo que se llama el producto de la interacción con el texto. Algunos géneros más conocidos que



permitan interactuar de manera natural al lector durante la lectura interactiva son; anécdotas, narraciones cortas, recetas, direcciones descripciones, cuestionarios, memos, anuncios entre otros. El objetivo del ejercicio interactivo que se busca desarrollar a través de estos textos es identificar características relevantes y al mismo tiempo retener información durante el proceso. Se aplican también en esta categoría ejercicios de los procesos bottom-up y top-down (Brown, 2004, p.189).

Extenso (Extensive). Top-down processing is assumed for most extensive tasks.” (Brown, 2004, p.189) Se habla de comprensión de textos escritos extensiva cuando abarca más de una página y estos por lo general incluyen artículos, científicos, ensayos, reportes técnicos, historias cortas y libros. También se considera la lectura que se realiza por razones de investigación, artículos o libros que por lo general se practican fuera de un aula de clase. El propósito de este tipo de lectura es entender la idea global del texto, poniendo atención a pequeños detalles. Se aplica ejercicios del proceso top- down (Brown, 2004, p.189).

2.2.2.5. Procesos de la comprensión de textos escritos en inglés.

Los procesos de la comprensión de textos escritos son complementarios entre sí, debido a que ambos son usados al momento de leer y comprender un texto, la mayoría de veces solo uno de ellos es el que predomina, pero ambos son necesarios. Asimismo, estos son denominados como procesos inconscientes, pero tanto el Top-Down como el Bottom-Up se pueden convertir en estrategias conscientes por el lector al momento de leer un texto complicado (Nuttall, 2005).

Descendente (Top- Down). El proceso descendente (Top-Down), está basado en los esquemas, que son representaciones mentales internas, adquiridas para entender un texto. Dambacher (2016), menciona que la información visual está determinada por el proceso mencionado, debido a que este coloca un orden (jerarquiza), es decir, primero



interpreta palabras y letras. Posteriormente, se interpreta los párrafos y frases. "Readers must first recognize a multiplicity of linguistic cues (letters, morphemes, syllables, words, phrases, grammar cues, speech markers) and use their linguistic data processing mechanism to impose some sort of order on these cues" (Brown, 2001, p. 298).

Por ende, el mencionado se refiere al procesamiento y comprensión de un texto que cuenta con características diversas como: conocimiento de fondo, contexto, significado general. Esta entra en acción cuando tratamos de encontrar la idea o el sentido de un texto, proponiendo un supuesto de lo que se cree que es. "to understand a discourse, readers have to relate the language input to background knowledge" (Sanford y Garrod, 2005, p. 205). En otras palabras, para entender un discurso, los estudiantes deben de hacer una conexión entre lo hablado con sus conocimientos previos. El objetivo principal de este proceso es poder conectar el conocimiento nuevo con los conocimientos previos.

Ascendente (Bottom- Up). El proceso ascendente (Bottom-up), está basado sobre la teoría del esquema, que cuenta la adquisición del conocimiento e interpretación del texto mediante la activación de esquemas. Además, hace que los lectores reconozcan una multiplicidad de señales lingüísticas; tales como cartas, morfemas, sílabos, etc. y usar sus mecanismos de procesamiento de datos para predecir el concepto de los textos que se van a leer. "Readers activate what they consider to be relevant existing schemata and map incoming information onto them" (Alderson, 2000, p.17). Estos son usados cuando se lee inicialmente y no se logra comprender la idea que desea transmitir el texto, y se busca utilizar las señas para llegar a obtener el propósito de este.

Este procedimiento tiene una función crítica en la comprensión del lenguaje, cada uno de los estudiantes tiene una percepción distinta de los elementos y detalles que existan en una lectura. Por eso, ellos deben de usar su conocimiento previo sobre el tema para



apoyar la comprensión del contenido del texto; para así a encontrar vocabulario desconocido mediante el contexto.

2.2.2.6. Fases de la comprensión de textos escritos en inglés.

El objetivo principal en una clase de inglés de la habilidad de comprensión de textos escritos, es que sus estudiantes entiendan lo leído, no es solo decir: Bien, ahora leen estas páginas de manera silenciosa, sin ninguna introducción o alguna motivación especial para empezara leer (Brown, 2001). Por eso existen tres fases que son utilizadas por el docente para ayudar a los estudiantes a obtener eficientemente la comprensión de textos escritos, y son los siguientes:

Antes de la lectura. La fase número uno, incentiva a utilizar el scanning; que es obtener una visión general del texto, y skimming; que es leer para encontrar hechos específicos. Por otro lado, permite predecir el propósito del texto y, además, permitir que se encienda el conocimiento previo sobre el tema a tratar y activar lo que ya sabe de este. Brown (2001) nos dice que los estudiantes pueden aportar lo mejor de sus conocimientos y habilidades a un texto cuando se les ha dado la oportunidad de "desenvolverse" en este. La fase previa a la lectura ayuda a los estudiantes a delimitar ciertos criterios de selección para el tema central de una historia o un argumento principal. Las actividades previas a la lectura incluyen:

- Discutir el autor o el tipo de texto
- Lluvia de ideas
- Revisión
- Historias familiares
- Descremado y escaneo

Durante la lectura. En esta fase, es donde el estudiante debe encontrarle el



sentido y el significado al texto, en base a lo que quiera transmitir el autor. También, el estudiante no debe sentir que es una obligación leer, sino debe sentir que tiene un buen propósito hacerlo. Asimismo, el lector debe entender como si estuviera leyendo el texto en su primera lengua. Los ejercicios realizados durante y/o a través de la lectura ayudan a los estudiantes a desarrollar estrategias lectoras, mejorar su control del idioma extranjero y decodificar el texto problemático en pasajes.

Después de la lectura. La última fase, ayuda al estudiante a entender críticamente el proceso de lectura realizado en la fase anterior (mientras se lee) llenando los vacíos que existan, sino se entendió alguna parte del texto leído o si hubiese dudas sobre esta. Las preguntas de comprensión de textos, definiciones de vocabulario nuevo, examinar estructuras gramaticales y la idea principal del texto son formas de actividades apropiadas para poner en práctica luego de terminar de leer.

Los ejercicios de lectura posterior, primero verifican la comprensión y luego conduce a los estudiantes a una indagación más profunda del texto. Debido a que los objetivos de la mayoría de las lecturas no son memorizar el punto de un autor o resumir el contenido del texto, sino es mezclar nueva información sobre lo que uno ya tiene conocimiento.

2.2.2.7. Estrategias de la comprensión de textos escritos en inglés.

Brown (2001) afirma que la mayor parte de estudiantes de una lengua extranjera que ya saben leer y escribir en un idioma anterior, perciben a la comprensión de textos escritos como una cuestión de utilizar distintas estrategias apropiadas para lograr su desarrollo. Las siguientes son diez estrategias planteadas por el mencionado autor, que pueden ser aplicadas en una clase.

Identificar el propósito de la lectura. El leer eficientemente, no solo constituye a realizar una lectura mediocre o solo retener lo que se lee, sino a identificaren su totalidad



el propósito, la idea o el tema central del texto leído. Al realizarlo, el lector está encontrando el sentido de este y sabe lo que está buscando, al mismo tiempo, elimina la información secundaria o irrelevante que es un potente distractor a la hora de leer.

Usar reglas y patrones grafémicos para ayudar en la decodificación del proceso ascendente (bottom- up). Al empezar a aprender un nuevo idioma, como el inglés, una de las peores dificultades por las que atraviesan o lo que más les cuesta aprender a los estudiantes es la habilidad de comprensión de textos escritos o leer. Ellos necesitan explicaciones acerca de las reglas ortográficas y sus peculiaridades en inglés.

Utilizar técnicas eficientes de lectura silenciosa para una comprensión relativamente rápida. Esta táctica en particular no es recomendable para niveles iniciales, porque todavía están aprendiendo el control de un vocabulario y patrones gramaticales que son limitados. Los estudiantes de nivel intermedio hasta avanzado no necesitan ser lectores con alta velocidad, pero se puede ayudar a aumentar la velocidad de su lectura y la eficiencia de su comprensión al enseñar algunas de las siguientes reglas de lectura silenciosa:

- Pronunciar cada palabra, no es necesaria.
- Percibir visualmente más de una palabra a la vez, frases cortas.
- Omitir palabras que no sean cruciales para la comprensión general del texto e intentar inferir su significado a partir de su contexto.

Leer el texto para las ideas principales. Esta consiste en contemplar rápidamente un texto, dándole a los lectores la ventaja de poder predecir el propósito del pasaje, el tema principal o el mensaje, y posiblemente, desarrollar o apoyar algunas ideas. Puede ser trabajado colocando un tiempo de unos veinte segundos a los estudiantes para mirar ciertas hojas del recurso a aprender, después cerrar los materiales y por último cuestionar acerca de lo que entendieron y de lo que vieron rápidamente.



Escanear el texto para obtener información específica. Básicamente esta estrategia consiste en buscar rápidamente alguna pieza o información particular en un texto; tales como: fechas, definiciones de conceptos, o un número de detalles. Su objetivo principal es obtener información específica sin tener que leer el texto por completo. Esta estrategia es usada principalmente en la fase antes de leer, porque se busca conocer de manera general la idea de la lectura.

Usar mapeo semántico o agrupamiento. La estrategia de agrupar ideas en grupos significativos o pequeños, ayuda al lector a proporcionar un cierto orden a la lectura, que probablemente es compleja. Los mapas semánticos pueden ser realizados de manera individual o colectiva; pero estas son mejor aprovechadas al ser realizadas por un grupo de estudiantes debido a que ellos hacen una mejor jerarquización y orden del texto.

Adivinar el significado cuando no estás seguro. Si al leer un texto, no se comprende y no se entiende la mayor parte de este. Algunas veces es mejor que se trate de sobrentender lo que busca transmitir el autor, es decir, en lugar de no realizar nada, se debe emplear todo lo posible por darle sentido a lo que no se entiende en su totalidad por ser complejo u otras razones más. Las adivinanzas benefician de manera significativa en el aprendizaje del alumno:

- Adivinar la significancia de una frase o palabra que es desconocida.
- Adivinar la estructura gramatical.
- Adivinar la conexión con el discurso.
- Encontrar el sentido no explícito.
- Adivinar acerca de otros aspectos culturales.
- Adivinar el propósito general de todo el texto.

Analizar el vocabulario. Lo que pueden realizar los alumnos al momento de



buscar entender el vocabulario del texto, es rápidamente analizarla las palabras nuevas (no comprendidas en definición o significado) en términos de lo que saben y logren recordar sobre ella (conocimiento previo). Además, pueden subrayar estas palabras para luego una a una pueden ser analizadas profundamente. Algunas técnicas utilizadas habitualmente son las siguientes:

- Buscar ciertos prefijos que puedan ayudar a determinar.
- Buscar sufijos que ayuden a reconocer la etapa del discurso.
- Buscar las raíces de las palabras que sean ya conocidas.
- Buscar ambientes y conexiones de gramática que brinden información relevante.
- Mirar cual es la semántica utiliza para determinar.

Distinguir entre significados literales e implícitos. Esta táctica necesita el uso de habilidades de proceso de top-down entendido como la búsqueda y encuentro de la idea principal de un contenido o la significancia de este. No todo el lenguaje se puede interpretar de manera apropiada, se debe prestar atención a su estructura de superficie literal y sintáctica.

2.2.2.7. Aportación de la lectura a la materia de inglés.

La lectura es una de las cualidades más esenciales para adquirir conocimientos durante el aprendizaje de la lengua inglesa, y dado que todos los conocimientos de vocabulario adquieren el proceso de aprendizaje, la lectura sigue destacando por las numerosas ventajas que aporta, al tiempo que ayuda a la integración de las demás habilidades: la comprensión auditiva, la escritura de textos y el habla.

Los siguientes son algunos de los beneficios de la lectura en inglés para el proceso de adquisición de la terminología del idioma:



- aprender muchas palabras e integrar las definiciones de las palabras a través de la situación.
- acceder a información previa y aplicarla al texto que tienen delante
- Utilizar la fluidez lingüística en relación con la lectura y la comprensión.
- identificar los puntos gramaticales y comprender su funcionamiento en el entorno
- tomar nota de las distintas formas de escritura y diseño.
- obtener conocimientos sobre la sociedad anglosajona.
- placer, diversión y, sobre todo, incentivo para seguir estudiando

Como se ha demostrado, intentar leer en inglés tiene una serie de ventajas para la enseñanza y el aprendizaje de idiomas, pero para que esto ocurra, los alumnos deben tener una actitud correcta hacia la literatura. Por ello, es fundamental definir las características que animan a los alumnos a leer a través de varios enfoques nuevos, incluida la educación online.

2.2.2.8. Evaluación de la comprensión lectora en inglés.

- La capacidad de comprender la definición de las palabras o el enunciado en el marco de otros conceptos.
- La capacidad de comprender y reconocer el punto principal del texto.
- La capacidad de reconocer las conexiones entre los conceptos al examinar e integrar los datos.

2.3. MARCO CONCEPTUAL

- a) Enfoque basado en competencias



Las competencias son caracterizadas por Zabalza (2003) como el grupo de informaciones y habilidades que la persona requiere para realizar una tarea.

b) Software Educativo

El software educativo, según Marqués (2005), es una aplicación del sistema operativo construida con un objetivo singular, que sería el de potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje, como forma de tutoría para favorecer la instrucción en el aula.

c) Gamificación

Las características que deben incluirse en una Gamificación, como muestran Werbach y Hunter (2015), son las puntuaciones, las medallas, las etiquetas, las dificultades, las identidades, y el alumno se educa mientras participa.

d) Motivación

La motivación, según Santrock (2002), es el grupo de motivos principales por las que las personas reaccionan de la manera que suelen hacerlo.

e) Conocimiento de contenidos

Se trata de una información que va más allá del propio material de la asignatura y se adentra en el ámbito de los conocimientos sobre el tema para mejorar el aprendizaje. (Shulman, 1987).

f) Evaluación

El evaluar puede ser conceptualizado como una manera de organizar y juntar de manera sistemática los resultados de aprendizaje de los alumnos para luego tomar acciones (Davies, Brown, Elder, Hill, Lumley y McNamara, 1999).

g) Aprendizaje Basado en Juegos



La investigación se centra en los videojuegos que pueden equilibrar una determinada área de conocimiento o enfoque de la actuación con la capacidad del alumno de absorber y utilizar esas habilidades como parte de su experiencia de aprendizaje y luego en circunstancias de la vida real (Moreno, 2010).

h) Quizizz

Los creadores de Quizizz, Chennath y Gupta (2017), sostienen que el objetivo de Quizizz es la realización de pruebas continuas, y que los estudiantes tengan la posibilidad de recibir un feedback continuo sobre su formación de forma fluida y amena.

i) Informes de Quizizz

Notado por Chennath y Gupta (2017), la herramienta de informe de Quizizz tiene el propósito de dar información que retroalimente tanto al profesor como al alumno, ayudándose de la estadística para observar su avance.

j) Comprensión de texto

Según Espinola (2018), la capacidad de comprender lo que estudia es el resultado de un sistema en el que el usuario crea una imagen significativa a partir de la comprensión previa y de nuevas connotaciones a través del compromiso con el material.

k) Nivel literal

Es la forma mucho más básica de la comprensión de textos escritos. Así, los alumnos deberán identificar las informaciones que son claras y obvias dentro del texto (Catalá, 2001).

l) Nivel inferencial



A través del nivel inferencial, el estudiante trata de comprender y ver más allá de la información visible dentro del texto, así se descifra significados nuevos y ocultos (Cátala, 2001).

m) Nivel crítico

Este nivel tiene como propósito el planteamiento de argumentos para el sustento de puntos de vista respecto al texto, lo cual implica la creación de un ambiente de diálogo y democracia dentro del aula generado por el docente (Pinzás, 2005).

n) Desempeños

Para MINEDU (2016) los desempeños son las características detalladas de lo que realizan los estudiantes dentro de cada nivel de progreso de las competencias.

o) Perceptivo (Perceptive)

Los ejercicios que se usan para la comprensión de textos escritos perceptivos incluyen prestar atención a los componentes de largos tramos de discursos.

p) Pre-reading strategy

La fase número uno, incentiva a utilizar el scanning; que es obtener una visión general del texto, y skimming; que es leer para encontrar hechos específicos (Brown, 2001).

q) While-reading strategy

En esta fase, es donde el estudiante debe encontrarle el sentido y el significado al texto, en base a lo que quiera transmitir el autor (Brown, 2001).

r) Post-reading strategy

Las preguntas de comprensión de textos, definiciones de vocabulario nuevo,



examinar estructuras gramaticales y la idea principal del texto son formas de actividades apropiadas para poner en práctica luego de terminar de leer (Brown, 2001).



CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

El presente estudio se ha desarrollado en la Institución Educativa Pública Prócer Manuel Calderón De La Barca, de Tacna. La población estuvo constituida por estudiantes de nivel secundario de la institución; que proceden de diferentes ciudades entre la región Puno y Tacna.

3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

El estudio comenzó con fecha 09 de agosto del 2021 y terminó el 05 de octubre del mismo año correspondiente a un bimestre académico, después se continuó con el tratamiento, estudio a profundidad de los hallazgos y presentación de toda la investigación dentro de un informe, elaborado hasta la actualidad.

3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

Con el propósito de desarrollar la presente investigación se recopilieron informaciones de diversos orígenes y se trabajó de acuerdo a los estudios antecesores hallados para la variable competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés y aplicación Quizizz. La técnica para recabar datos aplicada en este estudio fue el examen de conocimiento a los estudiantes del cuarto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Pública Prócer Manuel Calderón De La Barca. El instrumento, en la misma línea, fue la prueba escrita. La validación del instrumento fue realizada en base a:

Validez de contenido. – En base a publicaciones encontradas ya sea libros, artículos científicos, y publicaciones con perspectiva en el futuro.



Validez de constructo. – Los tópicos fueron divididos en dimensiones e indicadores.

Fiabilidad. – El grado de dificultad fue propicio, con el contenido de la plataforma educativa aprendo en casa.

Estabilidad. – Con el coeficiente de Kuder-Richardson se obtuvo un rango de 0.916533402, a través del piloto confirmando así que el instrumento prueba escrita es confiable.

Criterio. – Validez de criterio predictivo positivo y negativo.

Rendimiento. – Ayuda a determinar si un alumno tiene cierto nivel de conocimiento a través de los rangos establecidos por la escala de baremos: Logro destacado (16 – 20), logro esperado (11 – 15), en proceso (6 – 10), y en inicio (0 – 5).

El instrumento empleado fue un examen escrito de opción múltiple la que se construye la cuestión y una gama de entre tres y cuatro opciones alternativas, una de las cuales es precisa y las otras no. Las evaluaciones de los instrumentos de apreciación sobre la competencia y el entendimiento de los escritos en inglés por parte de los alumnos son cuantitativas (0-20).

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO

La población estuvo conformada por todos los estudiantes del nivel secundario de la I.E Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna: la cual está compuesta por 98 estudiantes aproximadamente.

La muestra estuvo compuesta por un total de 16 estudiantes del cuarto grado de nivel secundario ubicados en el nivel básico del área curricular de inglés en la Institución



Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca de Tacna, debido a que se evidencia una única sección en cada grado.

Según Hernández et al. (2014), citando a Mertens (2010) y Borg y Gall (1989) señala que el número mínimo de tamaño de muestra es de 15 por grupo para tipo de estudio experimental, pre-experimental o cuasiexperimental.

La muestra fue de carácter no probable ya que fueron elegidos de acuerdo a las características contextuales del estudio o de acuerdo al objetivo del estudio, más no por la probabilidad (Hernández et al., 2014).

3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

El diseño de la investigación fue pre-experimental pretest y postest con un solo grupo (Hernández et al., 2014). Un solo grupo experimental debido a que la institución educativa cuenta con grados únicos de primero a quinto de nivel secundario.

3.6. PROCEDIMIENTO

La información se recogió a mano. Debido a que se trataba de un estudio preexperimental por lo que era imprescindible conocer en qué medida el nivel de comprensión de textos en inglés había afectado positivamente o no con el uso de la aplicación Quizizz a través de la estadística, los resultados se analizarán mediante gráficos de barras y tabulados de doble entrada elaborados por el sistema de software SPSS 21.

Sin embargo, para las muestras asociadas, se decidió utilizar la prueba estadística no paramétrica "t" de Wilcoxon.



3.7. VARIABLES

Variable independiente

Aplicación Quizizz

Indicadores de medición:

- Inmersión
- Planificación
- Ejecución

Escala de medición:

Observación

Variable dependiente

Competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés

Se considerará trabajar con dimensiones e indicadores en la presente investigación:

Dimensión 1: Obtiene información del texto escrito

- Precisa información del texto.
- Detalla información.
- Identificar relaciones de causa – efecto.

Dimensión 2: Infiere información del texto escrito

- Infiere significados.



- Inferir ideas principales y secundarias no presentado explícitamente en el texto.
- Proponer títulos para el texto.

Dimensión 3: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito

- Emitir un juicio frente a un comportamiento.
- Distinguir un hecho, una opinión.
- Analiza la intención del auto

Tabla 1

Operacionalización de variables

Variable	Dimensiones	Indicador	Instrumento
Independiente Quizizz	Inmersión en el uso de la plataforma Planificación	Explicación del acceso a la plataforma. Explicación del llenado de datos. Alcance de pautas y recomendaciones. Diseño del reactivo de opción múltiple. Diseño del reactivo de opción de caja. Diseño del reactivo de opción rellenar espacios en blanco. Diseño del reactivo de opción encuesta. Diseño del reactivo de opción de respuesta abierta.	
Dependiente Competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés	Ejecución Obtiene información del texto escrito Infiere información del texto escrito Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito	Desarrollan los cuestionarios propuestos. Precisa información del texto. Detalla información. Identificar relaciones de causa – efecto. Infiere significados. Inferir ideas principales y secundarias no presentado explícitamente en el texto. Proponer títulos para el texto. Emitir un juicio frente a un comportamiento. Distinguir un hecho, una opinión. Analiza la intención del autor	Prueba escrita Escala vigesimal 00-20

3.8. ANÁLISIS DE RESULTADOS

En base a los datos, se constató la escala de comprensión lectora con el material de la plataforma de aprendizaje en línea Aprendo en casa en los estudiantes del grado cuarto de secundaria de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca, en concordancia con los objetivos del estudio Se realizó un análisis estadístico para responder las preguntas de investigación a la formulación del problema y así cumplir con los objetivos del estudio y la información correspondiente que se representa en las estadísticas donde se realizó la prueba de hipótesis estadística.



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

4.1.1. Resultados de la preprueba del grupo experimental.

Antes de iniciar el tratamiento experimental, y para poder determinar el aprendizaje de inglés, se aplicó una preprueba, cuyos resultados nos permiten determinar las características comunes del grupo; y a partir de ella realizar el tratamiento experimental.

El grupo estuvo integrado por estudiantes de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la barca del cuarto año de nivel secundario 2021, a quienes se les aplicó una pre-prueba con la intención de identificar los conocimientos previos que poseen sobre la competencia leer diversos tipos de textos escritos en inglés, obteniendo los siguientes resultados.

Tabla 2

Nivel de la competencia Lee Diversos Tipos de Textos Escritos en Inglés pretest

Lee Diversos Tipos de Textos Escritos en Inglés	Grupo Experimental	
	Frecuencia	
	n	%
5	2	12,5
6	1	6,3
7	2	12,5
9	1	6,3
10	1	6,3
11	3	18,8
12	2	12,5
13	3	18,8
14	1	6,3
Total	16	100,0

Fuente: prueba escrita aplicada a los estudiantes de la muestra

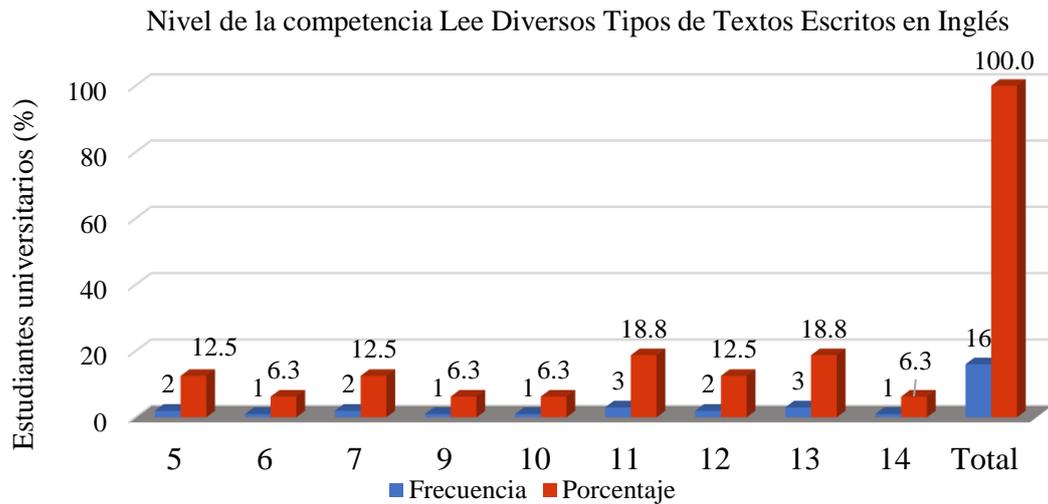


Figura 10

Nivel de la competencia Lee Diversos Tipos de Textos Escritos en Inglés pretest

Fuente: Prueba escrita aplicado a los estudiantes de la muestra

En la tabla 2 y figura 10, se observa el nivel de aprendizaje de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés de los estudiantes del grupo experimental previo a la aplicación de “Quizizz”. Se puede identificar que la mayor parte de la muestra presentó un nivel bajo, en otras palabras, más de la mitad de los alumnos presentaron obstáculos al obtener e inferir información y reflexionar sobre la información del texto presentado.

Finalmente se puede apreciar que antes de la aplicación del “Quizizz” el nivel predominante de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés fue bajo más de la mitad de estudiantes con calificación inferior a 11.

Tabla 3

Dimensión Obtiene Información del Texto Escrito pretest

Dimensión Obtiene Información del Texto Escrito pretest	Grupo Experimental	
	Frecuencia	
	n	%
7	2	12,5
8	2	12,5
10	1	6,3
11	4	25,0
12	2	12,5
13	3	18,8
15	1	6,3
17	1	6,3
Total	16	100,0

Fuente: Prueba escrita aplicado a los estudiantes de la muestra

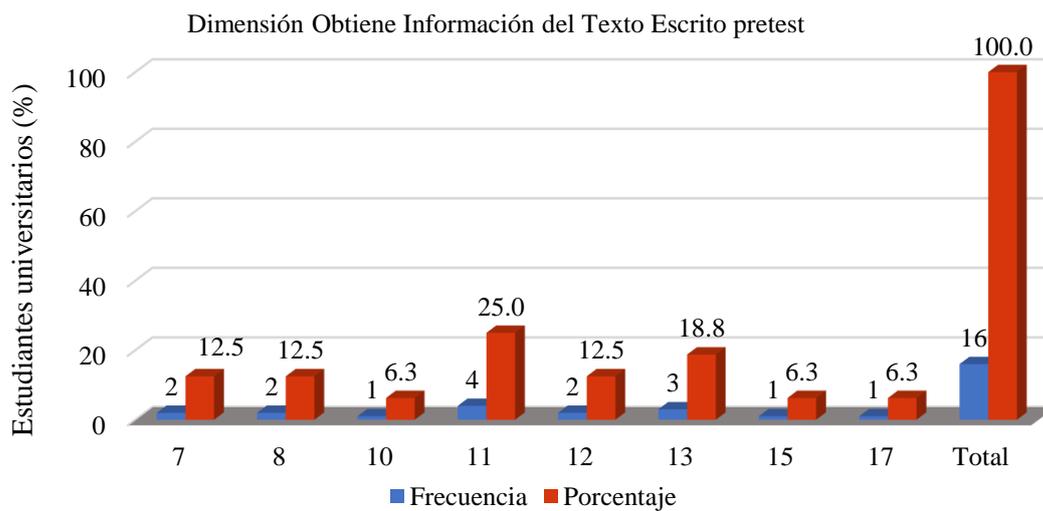


Figura 11

Nivel de la Dimensión: Obtiene Información del Texto Escrito en Inglés pretest

Fuente: Prueba escrita aplicado a los estudiantes de la muestra



En la tabla 3 y figura 11, se logra ver la dimensión relacionada a la obtención de información de los estudiantes del grupo experimental previo a la aplicación del “Quizizz”, Se nota que la mayor parte de la muestra tuvieron notas menores de 11, es decir 56.3% de los estudiantes presentan dificultades en obtener la información del texto presentado, debido a la dificultad de conocer el vocabulario propuesto, entre verbos, adjetivos y ciertas expresiones en inglés.

Posteriormente se puede resaltar que antes de la aplicación de la herramienta “Quizizz”, el nivel que predominaba en la dimensión obtiene información del texto escrito en inglés fue bajo.

Tabla 4

Dimensión Infiere Información del Texto Escrito pretest

Dimensión Infiere Información del Texto Escrito pretest	Grupo Experimental	
	Frecuencia	
	n	%
6	2	12,5
10	2	12,5
11	3	18,8
12	3	18,8
13	2	12,5
14	2	12,5
15	2	12,5
Total	16	100,0

Fuente: Prueba escrita aplicado a los estudiantes de la muestra

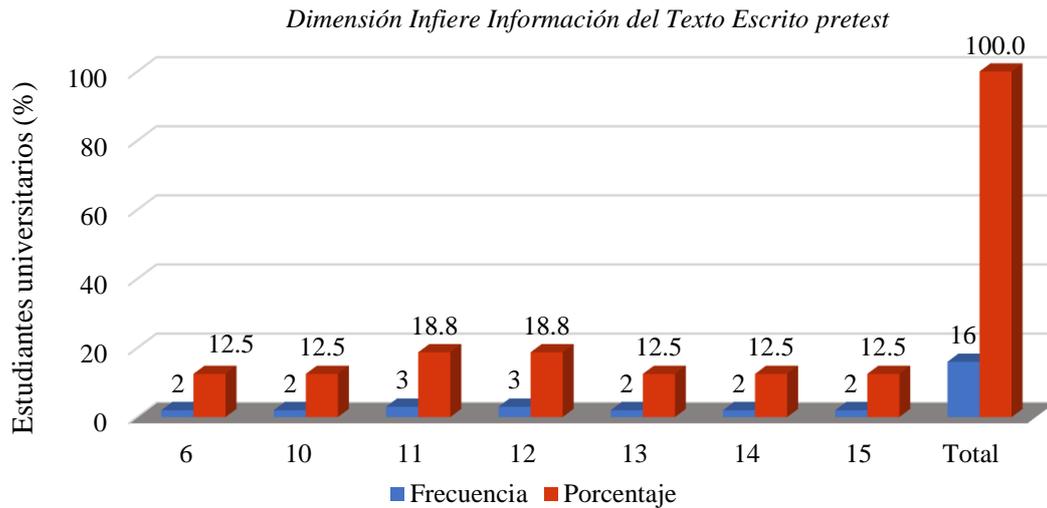


Figura 12

Nivel de la Dimensión: Infiere Información del Texto Escrito en Inglés pretest

Fuente: Prueba escrita aplicado a los estudiantes de la muestra

En la tabla 4 y figura 12 se observa dimensión infiere información del texto escrito de los estudiantes del grupo experimental previo a la experimentación con la herramienta “Quizizz”. Se nota que siete estudiantes tienen notas menores a 11, es decir 43,8% de los estudiantes presentan dificultades en inferir significados de expresiones en inglés, inferir las ideas principales y secundarias. Además, de limitaciones para proponer títulos para el texto.

Posteriormente se puede resaltar que previo a la experimentación con la herramienta “Quizizz” el nivel que predominaba en la dimensión infiere información del texto escrito fue bajo.

Tabla 5

Dimensión Reflexiona, Evalúa la Forma y Contenido de la Información del Texto Escrito pretest

Dimensión Reflexiona, Evalúa la Forma y Contenido de la Información del Texto Escrito pretest	Grupo Experimental	
	Frecuencia	
	n	%
5	2	12,5
6	1	6,3
7	1	6,3
8	2	12,5
9	2	12,5
11	3	18,8
12	1	6,3
13	3	18,8
15	1	6,3
Total	16	100,0

Fuente: Prueba escrita aplicado a los estudiantes de la muestra

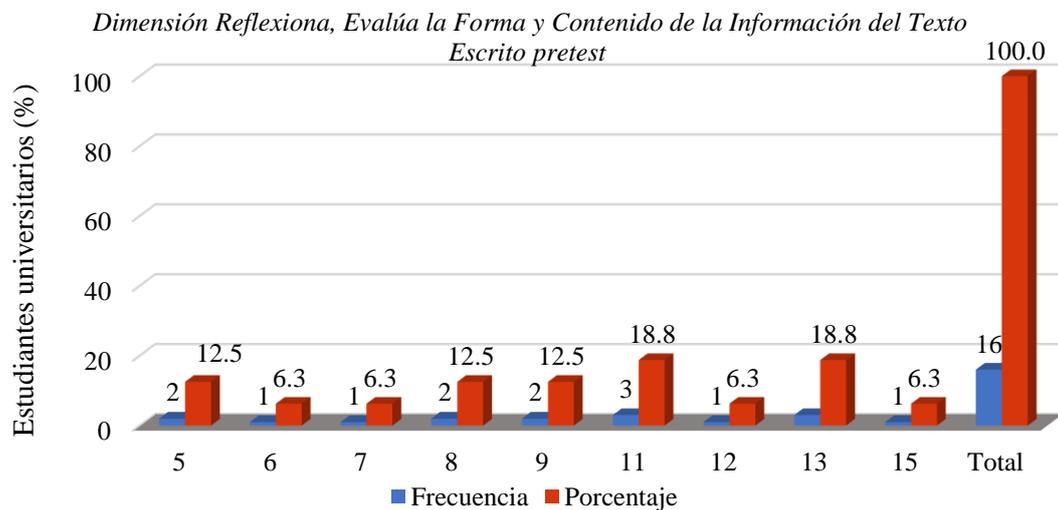


Figura 13

Nivel Respecto a la Dimensión: Reflexiona, Evalúa la Forma y Contenido de la Información del Texto

Escrito en inglés pretest

Fuente: Prueba escrita aplicado a los estudiantes de la muestra

En la tabla 5 y figura 13, se logra observar la dimensión Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito de los estudiantes del grupo experimental previo a la experimentación con la herramienta “Quizizz”, Se nota que 11 estudiantes presentaron notas inferiores a 11, es decir 68.9% de los estudiantes presentan dificultades en reflexionar sobre la información del texto, para emitir interpretaciones frente la información del texto, analizar la intención del autor y distinguir opiniones del texto.

Posteriormente se puede resaltar que previo a la experimentación con la herramienta “Quizizz” el nivel que predominaba en la dimensión reflexiona y evalúa estaba en inicio.

4.1.2. Resultados de la posprueba del grupo experimental

Tabla 6

Nivel de Competencia Lee Diversos Tipos de Textos Escritos en Inglés Post-test

Nivel de Competencia Lee Diversos Tipos de Textos Escritos en Inglés Post-test	Grupo Experimental	
	Frecuencia	
	n	%
13	1	6,3
14	1	6,3
15	1	6,3
16	2	12,5
18	6	37,5
19	4	25,0
20	1	6,3
Total	16	100,0

Fuente: Prueba escrita aplicada a los estudiantes de la muestra

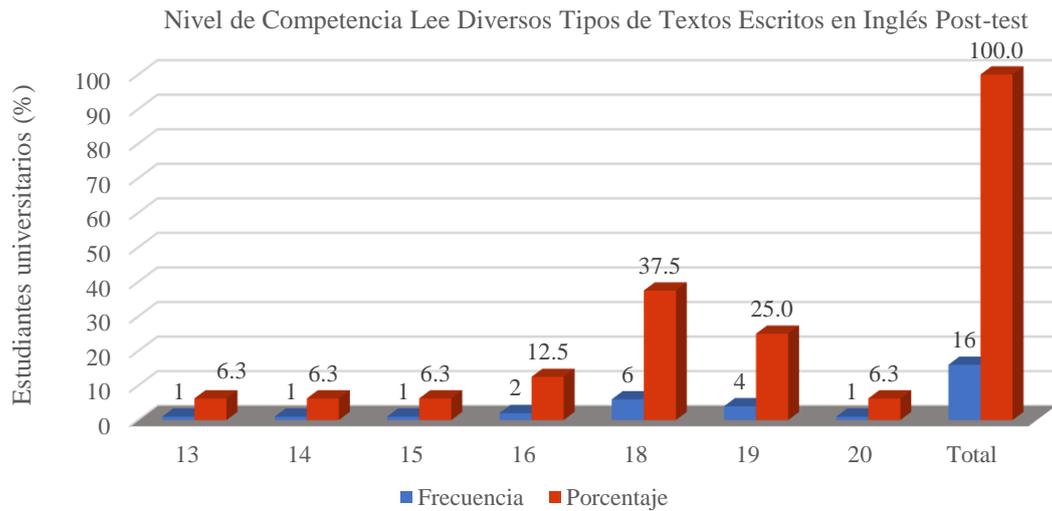


Figura 14

Nivel de Competencia Lee Diversos Tipos de Textos Escritos en Inglés, Después de la Aplicación de “Quizizz”

Fuente: Prueba escrita aplicada a los estudiantes de la muestra

En la tabla 6 y figura 14 se visualiza el nivel de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés del grupo experimental después de la experimentación con la herramienta “Quizizz”, Se observa que la mayoría bueno representado por 13 estudiantes obteniendo notas mayores a 15, es decir 81.3 % de los estudiantes no presentan dificultades al obtener información, inferir y reflexionar sobre la información del texto. Consideración la aplicación mencionada, necesario para mejorar sus habilidades de lectura.

Finalmente se puede apreciar que después de la aplicación del “Quizizz” el nivel predominante es alto.

Tabla 7

Dimensión Obtiene Información del Texto Escrito Post-test

Dimensión Obtiene Información del Texto Escrito Post-test	Grupo Experimental	
	Frecuencia	
	n	%
13	1	6,3
14	2	12,5
15	1	6,3
16	2	12,5
17	3	18,8
18	2	12,5
19	4	25,0
20	1	6,3
Total	16	100,0

Fuente: Prueba escrita aplicada a los estudiantes de la muestra

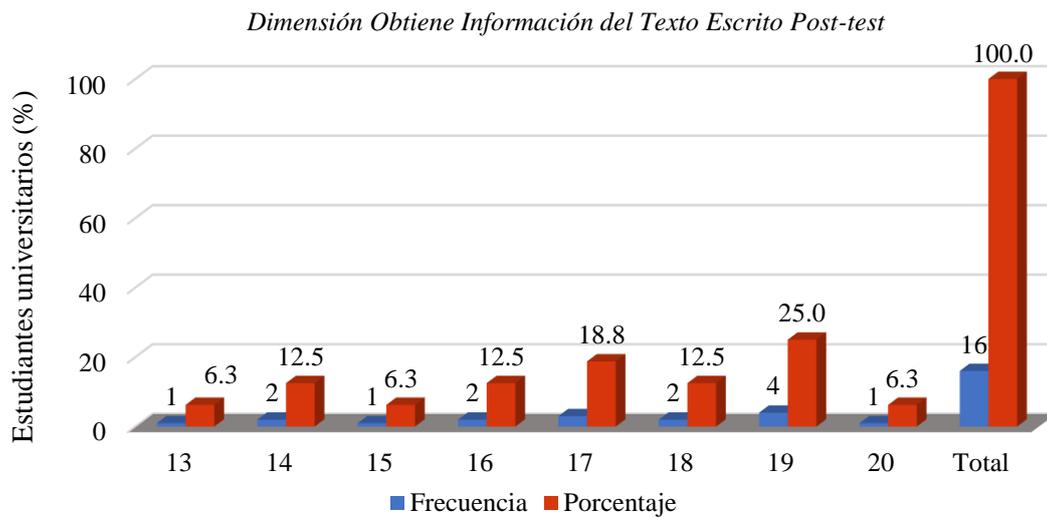


Figura 15

Nivel Respecto a la Dimensión: Obtiene Información del Texto Escrito en Inglés post-test

Fuente: Prueba escrita aplicada a los estudiantes de la muestra

En la tabla 7 y figura 15 se visualiza la dimensión obtiene información del texto escrito en inglés de los estudiantes del grupo experimental posterior de la experimentación con la herramienta “Quizizz”, Se evidencia que la mayoría tiene calificaciones mayores de 15 con un total de 12 estudiantes, es decir 75% de los estudiantes no presentan dificultades

al obtener información del texto presentado, reconociendo de mejor manera el vocabulario, expresiones, y verbos presentados en la información del texto en inglés.

Posteriormente se puede resaltar que previo a la experimentación con la herramienta “Quizizz” el nivel que predominaba en la dimensión obtiene información del texto escrito en inglés es alto.

Tabla 8

Dimensión Infiere Información del Texto Escrito Post-test

Dimensión Infiere Información del Texto Escrito Post-test	Grupo Experimental	
	Frecuencia	
	n	%
12	2	12,5
13	2	12,5
14	1	6,3
15	1	6,3
16	3	18,8
17	2	12,5
18	3	18,8
19	2	12,5
Total	16	100,0

Fuente: Prueba escrita aplicada a los estudiantes de la muestra

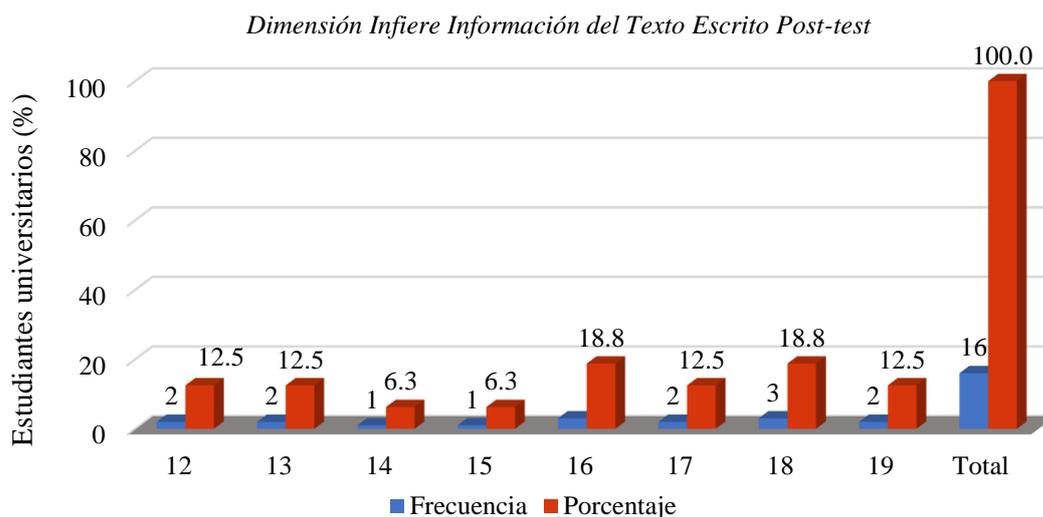


Figura 16

Nivel Respecto a la Dimensión: Infiere Información del Texto Escrito en Inglés post-test

Fuente: Prueba escrita aplicada a los estudiantes de la muestra

En la tabla 8 y figura 16 se visualiza la dimensión infiere información del texto escrito en inglés de los estudiantes del grupo experimental posterior a la experimentación con la herramienta “Quizizz”, Se sostiene que 10 estudiantes presentan notas mayores de 15, es decir 62,6%, precisan de mejor manera información del texto, identifican relación- causa y efecto de la misma, con mayor claridad de información y buen vocabulario.

Posteriormente se puede resaltar que previo a la experimentación con la herramienta “Quizizz” el nivel que predominaba en la dimensión infiere información del texto escrito es alto.

Tabla 9

Dimensión Reflexiona, Evalúa la Forma y Contenido de la Información del Texto Escrito Post-test

Dimensión Reflexiona, Evalúa la Forma y Contenido de la Información del Texto Escrito Post- test	Grupo Experimental	
	Frecuencia	
	n	%
11	2	12.5
13	2	12.5
14	1	6.3
15	1	6.3
16	4	25.0
17	3	18.8
18	2	12.5
19	1	6.3
Total	16	100.0

Fuente: Prueba escrita aplicado a los estudiantes de la muestra

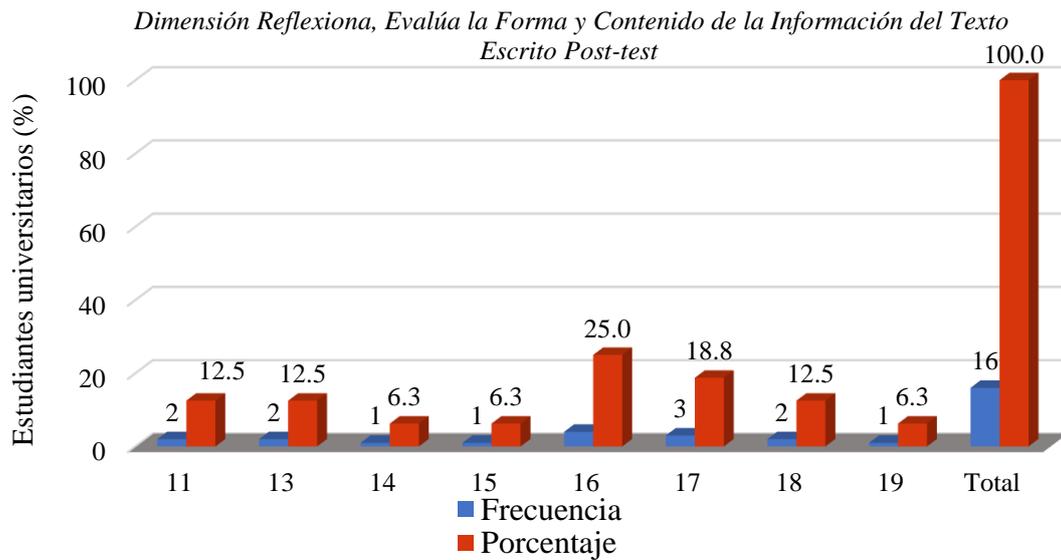


Figura 17

*Nivel Respecto a la Dimensión: Reflexiona, Evalúa la Forma y Contenido de la Información del Texto
Escrito en Inglés post-test*

Fuente: Prueba escrita aplicado a los estudiantes de la muestra

En la tabla 9 y figura 17, se visualiza la dimensión Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito de los estudiantes del grupo experimental posterior a la experimentación de la herramienta “Quizizz”. Se nota que la mayor parte de estudiantes un total de 10 estudiantes con notas mayores de 15, es decir 62,3% con una autonomía más alta en analizar la intención del autor, y distinguir la opinión del autor. Por otro lado, se evidencia un mejor entendimiento de la información y mejor uso de herramienta digital como autoaprendizaje.

Finalmente se puede apreciar que después de la aplicación del “Quizizz” el nivel predominante fue alto, percibiendo una mejora en comprender la intención del autor y en analizar la información del texto escrito en inglés.



4.1.3. Diferencia entre antes y después de la aplicación Quizizz

Tabla 10

Nivel de la Competencia Lee Diversos Tipos de Textos Escritos en Inglés Antes y Después de la Aplicación Quizizz

Nivel de la Competencia Lee Diversos Tipos de Textos Escritos en inglés Antes y Después de la Aplicación Quizizz	Grupo Experimental			
	Pre-test		Post-test	
	n	%	n	%
5	2	12,5	0	0.0
6	1	6,3	0	0.0
7	2	12,5	0	0.0
9	1	6,3	0	0.0
10	1	6,3	0	0.0
11	3	18,8	0	0.0
12	2	12,5	0	0.0
13	3	18,8	1	6,3
14	1	6,3	1	6,3
15	0	0.0	1	6,3
16	0	0.0	2	12,5
18	0	0.0	6	37,5
19	0	0.0	4	25,0
20	0	0.0	1	6,3
Total	16	100,0	16	100,0

Fuente: Prueba escrita aplicada a estudiantes de la muestra

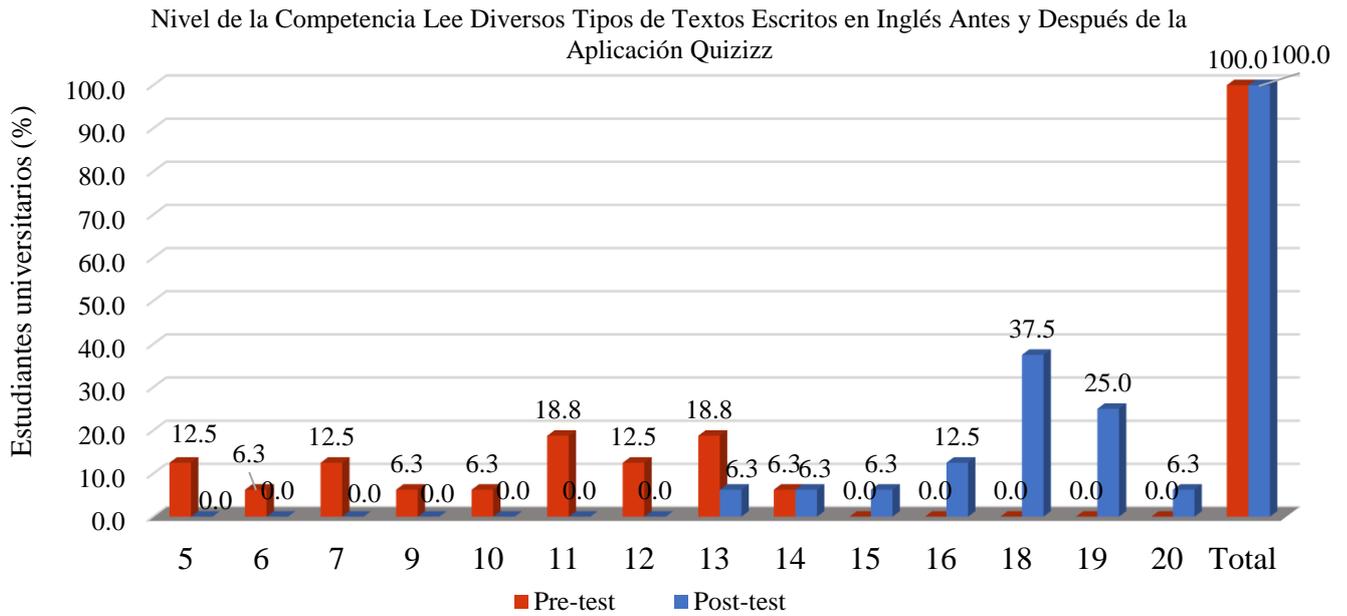


Figura 18

Nivel de la Competencia Lee Diversos Tipos de Textos Escritos en Inglés, Antes y Después de la Aplicación de “Quizizz”

Fuente: Prueba escrita aplicada a estudiantes de la muestra

En la tabla 10 y figura 18, se observa se observa el nivel de competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés de los alumnos del grupo experimental previo a la experimentación con la herramienta de “Quizizz”. Se nota que en un inicio la mayoría presentó un nivel bajo entre notas de 5 a 11 con un total de 10 estudiantes, es decir 62,5 % de los estudiantes presentaron dificultades para obtener, inferir y reflexionar información del texto. Mientras que después de la aplicación del “Quizizz”. Se verifica una mejora significativa a través de notas entre 16 a 20 con un total de 13 estudiantes presento un nivel alto, es decir 83,1 % de los estudiantes demostraron mejoras notarias debido a la aplicación de Quizizz para el mejoramiento de las dimensiones anteriormente sustentadas.

Finalmente se puede apreciar la que la aplicación del Quizizz mejoro el nivel de competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés, en los alumnos del cuarto grado

de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca de Tacna, en el año 2021.

Tabla 11

Diferencia del Nivel de la Competencia Lee Diversos Tipos de Textos Escritos en Inglés Antes y Después de la Aplicación Quizizz

Estadístico	G. Experimental		Estadístico inferencial	Sig bilateral
	Pre test (n = 16)	Post test (n = 16)		
Media	7.81	16.50	T de Student T=27.800	P valor P= 0.000
Mediana	7.50	16.50		
Desv. Estándar	2.76	1.97		
Xmin	5	13		
Xax	14	20		

Nota: datos no agrupados, P valor (2,5571E-14)

Fuente: Prueba escrita aplicada a estudiantes de la muestra

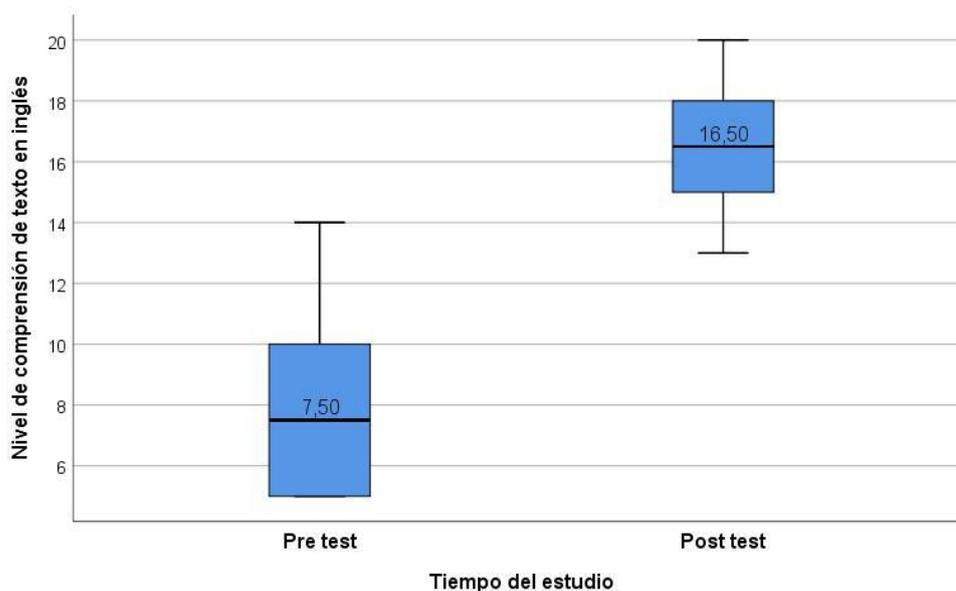


Figura 19

Diferencia del Nivel de la Competencia Lee Diversos Tipos de Textos Escritos en Inglés, Antes y Después de la Aplicación de “Quizizz”

Fuente: Prueba escrita aplicada a estudiantes de la muestra

En la tabla 11 y figura 19, se observa que los resultados del nivel competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés en la prueba de entrada, donde se observa que el promedio alcanza el 7.81, además, la nota con menor puntaje fue de 5 y la de máximo puntaje fue de 14. En el test de salida, posterior a la experimentación con la herramienta “Quizizz” se alcanza un promedio de 16,50; asimismo, la nota con mínimo puntaje fue de 13 y la de máximo puntaje fue de 20, con ello se puede evidenciar que el grupo experimental mejoró de manera significativa con una diferencia de 8.69 puntos, concluyendo que la muestra obtuvo mejoras notables.

4.1.4. Prueba de hipótesis

4.1.4.1. Prueba de hipótesis general.

Los resultados comparativos nos llevan a pensar que la implementación "Quizizz" permite el aprendizaje del nivel de pericia lee múltiples tipos de documentos literarios en inglés por parte de los alumnos del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca de Tacna en el año 2021, y para comprobarlo se realizan las pruebas de hipótesis correspondientes.

a. Formulación de Hipótesis:

H₀: La aplicación de Quizizz no es eficaz en la evaluación de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés de los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021.

H₁: La aplicación de Quizizz es eficaz en la evaluación de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés de los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021.

b. Establecer un nivel de significancia.

Nivel de Significancia (alfa) $\alpha = 5\%$



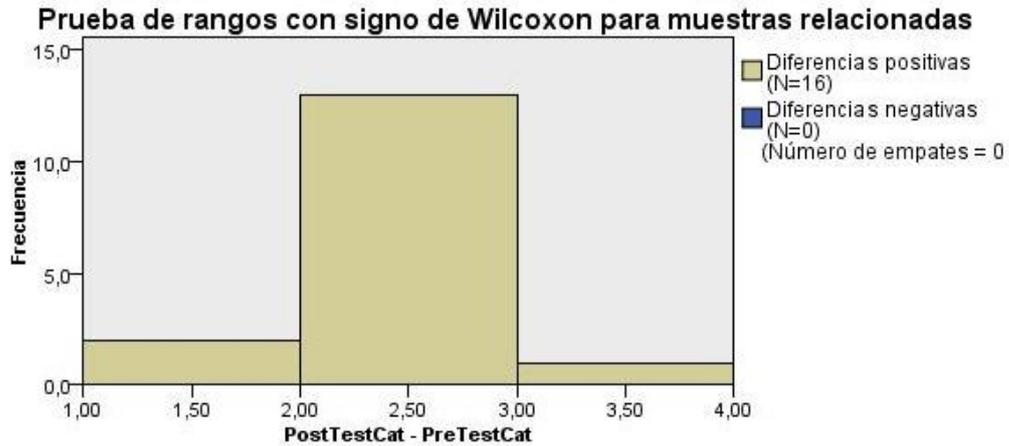
- c. Estadístico de Prueba: Se determinó trabajar un estadístico de prueba no paramétrico “t – de Wilcoxon”.

Tabla 12

Escalas de Puntajes de la Variables Nivel de la Competencia Lee Diversos Tipos de Textos Escritos en Inglés

Grupo experimental (n = 16)			
N°	Pre	Post	Dif
E001	14	20	6
E002	10	19	9
E003	11	18	7
E004	10	18	8
E005	9	18	9
E006	10	18	8
E007	9	17	8
E008	8	16	8
E009	7	16	9
E010	7	17	10
E011	5	16	11
E012	5	15	10
E013	5	15	10
E014	5	14	9
E015	5	14	9
E016	5	13	8

Fuente: Prueba escrita aplicada a los estudiantes de la muestra



N total	16
Estadístico de contraste	136,000
Error estándar	18,121
Estadístico de contraste estandarizado	3,753
Sig. asintótica (prueba bilateral)	,000

Figura 20

Prueba de Hipótesis no Paramétrica: T de Wilcoxon

Nota: los datos son agrupados

Fuente: Prueba escrita aplicada a los estudiantes de la muestra

d. Lectura del P valor:

$H_0: (p \geq 0.05) \rightarrow$ No se rechaza la H_0

$H_1: (p < 0.05) \rightarrow$ Rechaza la H_0

$P = 0,000175; \alpha = 0.05 \rightarrow P < 0.05$ entonces se rechaza la H_0

e. Decisión:

En la tabla 12 y figura 20, los hallazgos indican que el valor $-p$ (0,000175) es menor que el nivel de significancia (0.05), por lo tanto, se rechaza H_0 , y se consume con un nivel de confianza del 95% que la aplicación del Quizizz si mejora el nivel de comprensión de textos en inglés con el contenido de la plataforma educativa Aprendo en casa, en los estudiantes del cuarto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca de Tacna, en el año 2021.

4.1.4.2. Prueba de hipótesis específicas

Contrastación de hipótesis específica A.

Los resultados comparativos nos llevan a pensar que la implementación "Quizizz" permite el aprendizaje del nivel de la capacidad obtiene información del texto escrito en inglés por parte de los alumnos del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca de Tacna en el año 2021, y para comprobarlo se realizan las pruebas de hipótesis correspondientes.

a) Formulación de Hipótesis:

H_0 : El nivel de aprendizaje de la capacidad obtiene información del texto escrito en inglés no mejora significativamente al aplicar Quizizz en los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021.

H_1 : El nivel de aprendizaje de la capacidad obtiene información del texto escrito en inglés mejora significativamente al aplicar Quizizz en los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021.



b) Establecer un nivel de significancia

Nivel de Significancia (alfa) $\alpha = 5\%$

c) Estadístico de Prueba: Se determinó trabajar un estadístico de prueba paramétrico “t – de student”.

Tabla 13

Escalas de puntajes de la dimensión nivel de aprendizaje de la capacidad obtiene información del texto escrito en inglés

Grupo experimental (n = 16)			
N°	Pre	Post	Dif
E001	16	20	4
E002	6	20	14
E003	12	20	8
E004	10	20	10
E005	4	20	16
E006	8	20	12
E007	10	14	4
E008	8	20	12
E009	8	18	10
E010	8	14	6
E011	6	18	12
E012	6	14	8
E013	4	16	12
E014	4	12	8
E015	4	14	10
E016	4	16	12

Fuente: Prueba escrita aplicada a los estudiantes de la muestra

Tabla 14

Diferencia del Nivel de aprendizaje de la capacidad obtiene información del texto escrito en inglés Antes y Después de la Aplicación Quizizz

Estadístico	G. Experimental		Estadístico inferencial	Sig bilateral
	Pre test (n = 16)	Post test (n = 16)		
Media	7,38	17,25	T de Student T=-11.673	P valor P= 0.000
Mediana	7,00	18,00		
Desv. Estándar	3,403	2,910		
Xmin	4	12		
Xax	16	20		

Nota: datos no agrupados, P valor (6,2977E-9)

Fuente: Prueba escrita aplicada a estudiantes de la muestra

d) Lectura del P valor:

$H_0: (p \geq 0.05) \rightarrow$ No se rechaza la H_0

$H_1: (p < 0.05) \rightarrow$ Rechazo la H_0

$P = 0,001; \alpha = 0.05 \rightarrow P < 0.05$ entonces se rechaza la H_0

e) Decisión:

Los hallazgos de la tabla anterior, muestran que el valor p - valor (0.001) que es menor que el nivel de significancia (0.05), por lo tanto, se rechaza la H_0 , y se consume con un nivel de confianza del 95% que el nivel de aprendizaje de la capacidad obtiene información del texto escrito en inglés mejora significativamente al aplicar Quizizz en los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021.



Contrastación de hipótesis específica B.

Los resultados comparativos nos llevan a pensar que la implementación "Quizizz" permite el aprendizaje del nivel de la capacidad infiere información del texto escrito en inglés por parte de los alumnos del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca de Tacna en el año 2021, y para comprobarlo se realizan las pruebas de hipótesis correspondientes.

a) Formulación de Hipótesis:

Ho: El nivel de aprendizaje de la capacidad infiere información del texto escrito en inglés no mejora significativamente al aplicar Quizizz en los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021.

Hi: El nivel de aprendizaje de la capacidad infiere información del texto escrito en inglés mejora significativamente al aplicar Quizizz en los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021.

b) Establecer un nivel de significancia

Nivel de Significancia (alfa) $\alpha = 5\%$

c) Estadístico de Prueba: Se determinó trabajar un estadístico de prueba paramétrico "t – de student".



Tabla 15

Escalas de puntajes de la dimensión nivel de aprendizaje de la capacidad infiere información del texto escrito en inglés

Grupo experimental (n = 16)			
N°	Pre	Post	Dif
E001	12	20	8
E002	14	18	4
E003	10	16	6
E004	10	16	6
E005	14	16	2
E006	12	16	4
E007	8	20	12
E008	8	12	4
E009	6	14	8
E010	6	20	14
E011	4	14	10
E012	4	16	12
E013	6	14	8
E014	6	16	10
E015	6	14	8
E016	6	10	4

Fuente: Prueba escrita aplicada a los estudiantes de la muestra

Tabla 16

Diferencia del Nivel de aprendizaje de la capacidad infiere información del texto escrito en inglés Antes y Después de la Aplicación Quizizz

Estadístico	G. Experimental		Estadístico inferencial	Sig bilateral
	Pre test (n = 16)	Post test (n = 16)		
Media	8,25	15,75	T de Student T=-8.660	P valor P= 0.000
Mediana	7,00	16,00		
Desv. Estándar	3,337	2,817		
Xmin	4	10		
Xax	14	20		

Nota: datos no agrupados, P valor (3,1999E-7)

Fuente: Prueba escrita aplicada a estudiantes de la muestra

d) Lectura del P valor:

$H_0: (p \geq 0.05) \rightarrow$ No se rechaza la H_0

$H_1: (p < 0.05) \rightarrow$ Rechazo la H_0

$P = 0,000478; \alpha = 0.05 \rightarrow P < 0.05$ entonces se rechaza la H_0

e) Decisión:

Los hallazgos de la tabla anterior, muestran que el valor p - valor (0.000) que es menor que el nivel de significancia (0.05), por lo tanto se rechaza la H_0 , y se consume con un nivel de confianza del 95% que el nivel de aprendizaje de la capacidad infiere información del texto escrito en inglés mejora significativamente al aplicar Quizizz en los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021.



Contrastación de hipótesis específica C.

Los resultados comparativos nos llevan a pensar que la implementación "Quizizz" permite el aprendizaje del nivel de la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito en inglés por parte de los alumnos del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca de Tacna en el año 2021, y para comprobarlo se realizan las pruebas de hipótesis correspondientes.

a) Formulación de Hipótesis:

Ho: El nivel de aprendizaje de la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito en inglés con la aplicación de Quizizz no mejora significativamente en los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021.

Hi: El nivel de aprendizaje de la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito en inglés con la aplicación de Quizizz mejora significativamente en los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021.

b) Establecer un nivel de significancia

Nivel de Significancia (alfa) $\alpha = 5\%$

c) Estadístico de Prueba: Se determinó trabajar un estadístico de prueba no paramétrico "t – de student".

Tabla 17

Escalas de puntajes de la dimensión nivel de aprendizaje de la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito en inglés

Grupo experimental (n = 16)			
N°	Pre	Post	Dif
E001	4	16	12
E002	6	12	6
E003	4	14	10
E004	6	14	8
E005	4	12	8
E006	6	14	8
E007	6	12	6
E008	4	10	6
E009	4	8	4
E010	6	14	8
E011	6	12	6
E012	4	14	10
E013	6	12	6
E014	14	14	0
E015	4	14	10
E016	4	14	10

Fuente: Prueba escrita aplicada a los estudiantes de la muestra

Tabla 18

Diferencia del Nivel de aprendizaje de la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito en inglés, Antes y Después de la Aplicación Quizizz

Estadístico	G. Experimental		Estadístico inferencial	Sig bilateral
	Pre test	Post test		
	(n = 16)	(n = 16)		
Media	5,50	12,88		
Mediana	5,00	14,00	T de Student	P valor
Desv. Estándar	2,477	1,928	T=-10.189	P= 0.000
Xmin	4	8		
Xax	14	16		

Nota: datos no agrupados, P valor (3,9058E-8)

Fuente: Prueba escrita aplicada a estudiantes de la muestra



d) Lectura del P valor:

$H_0: (p \geq 0.05) \rightarrow$ No se rechaza la H_0

$H_1: (p < 0.05) \rightarrow$ Rechazo la H_0

$P = 0,000451; \alpha = 0.05 \rightarrow P < 0.05$ entonces se rechaza la H_0

e) Decisión:

Los hallazgos de la tabla anterior, muestran que el valor p - valor (0.000) que es menor que el nivel de significancia (0.05), por lo tanto, se rechaza la H_0 , y se consume con un nivel de confianza del 95% que el nivel de aprendizaje de la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito en inglés con la aplicación de Quizizz mejora significativamente en los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021.

4.2. DISCUSIÓN

Posterior al análisis de los hallazgos recabados a través del estudio, es necesario realizar la discusión de los resultados respectiva en concordancia y comparación con otros estudios. La aplicación de Quizizz para aumentar la comprensión de textos en inglés es una de las principales conclusiones de este estudio. Esto es apoyado por Suo Yan (2018), quien notó que la utilización del juego "Quizizz" en un grupo de estudiantes árabes con resultados positivos en su aprendizaje demostró ser marcadamente relevante para las instituciones educativas dado que es una herramienta de instrucción que hace capaz el llevar a cabo sesiones más emocionantes y concentrar la exposición de los estudiantes en las actividades propuestas.



La hipótesis sugerida de que la aplicación Quizizz aumenta la comprensión de la los textos ingleses con el material del sitio web Aprendo en Casa se confirmó a partir del examen de los resultados del estudio. En la misma línea, Hoyo (2017) investigó el programa online Kahoot, que funciona efectivamente como apoyo al profesor porque la información presentada es útil para verificar el desempeño personal y de la clase, y los hechos pueden ser utilizados en el futuro para reafirmar algunos o todos los conocimientos del alumno. Asimismo, Basuki y Nurmala (2019) encontraron que los alumnos eligen trabajar con Quizizz ya que es una herramienta más participativa y desafiante, basándose en su estudio sobre las perspectivas de los alumnos en Indonesia sobre el uso de Kahoot o Quizizz.

Es relevante el hecho de que la aplicación Quizizz fue pensada y se ajustó a los ejercicios teniendo en cuenta los requerimientos y necesidades de los alumnos; así, el método fue introducido, descrito e instruido con los alumnos en el uso adecuado, ya que no se había realizado ninguna acción previa de la misma esencia con ellos. En consecuencia, tal experiencia demuestra ser una posible causa para el avance de la capacidad de comprensión de escritos en inglés con el material de la plataforma de aprendizaje online de Aprendo en Casa.

Los estudiantes a los que se les proporciona, se les instruye y se les hace participar en tácticas especialmente destinadas a aumentar las habilidades, como la que se discute en esta investigación, adquieren la competencia prevista. En la integración de verdaderos métodos de evaluación, Gutiérrez (2019) afirma que Quizizz crea más atención debido a su impacto estético y al componente humorístico, como lo demuestra la inclusión del humor en sus respuestas; y su aspecto de gamificación orientado a las evaluaciones formativas y sumativas en el método de enseñanza y aprendizaje. Como resultado de esta investigación, ahora es posible comprender mejor y confirmar, mediante pruebas



objetivas, cómo se pueden alcanzar las competencias previstas en el aprendizaje de la lengua inglesa utilizando el programa Quizizz.

Con los hallazgos de la revisión bibliográfica, se presume que la capacidad de comprensión de textos en inglés es fundamental en la adquisición de una lengua foránea, en este particular caso el inglés, y se sugiere la gamificación y los ejercicios interactivos con tecnologías en línea que el profesor recomiende, diseñe y guíe a los alumnos en sus metodologías de uso y aplicación en función de la realidad y los requerimientos de los estudiantes. Este trabajo respalda los hallazgos de estudios anteriores que analizaron la utilidad del uso del inglés como lengua extranjera, las perspectivas de los estudiantes sobre el uso y su efecto en varios instrumentos en diferentes naciones.

Por otro lado, estos hallazgos dan cuenta de la importancia del uso de un dispositivo digital en la comprensión de textos en inglés. Laura (2019) ha demostrado que la comprensión de pasajes o textos en inglés frente a las reglas gramaticales de la misma mejora significativamente con el uso de un dispositivo digital. Este postulado es evidenciado a través del uso de la tecnología JClick en las aulas presenciales dentro de los sistemas informáticos del laboratorio de un colegio estatal: además, se pudo evidenciar mejoras con la posibilidad de desarrollo de tales actividades no solo en la escuela sino en el hogar. La retroalimentación mediante el programa Quizizz y sus características, según Sinta y Purnawarman (2019), puede ayudar a los estudiantes a aprender conceptos gramaticales de ESL; por lo tanto, es necesario afirmar que a través de la comprensión de textos los alumnos no solo obtienen conocimiento de datos relevantes, sino que adquieren de manera implícita la forma adecuada de escritura en la gramática y se amplía su vocabulario.

Respecto a la identificación de detalles literales en los textos en inglés con Quizizz, es necesario citar la investigación de Priyanti et al. (2019) quien reafirma los



beneficios obtenidos por tal aplicación en el reconocimiento literal y mejora de léxico en inglés de los alumnos. Asimismo, la mejora en la lectura y comprensión de textos se debe a lo mencionado por Zuhriyah y Pratolo (2021), los cuales resaltan la capacidad que tiene la herramienta para el desarrollo de la habilidad de skimming en los estudiantes debido al tiempo y cronómetro existente en el juego.

En esta investigación, los resultados muestran que el uso de Quizizz como herramienta de evaluación autónoma ayudó a los alumnos a mejorar sus habilidades de lectura. Esto demuestra el éxito de la aplicación Quizizz como herramienta de evaluación continua y cuantitativa para el alcance de los objetivos planteados por el profesor.

Así, es vital buscar explicaciones plausibles para la baja capacidad de comprensión antes de aplicar la técnica en el procedimiento de interpretación de textos en inglés con el material de la plataforma e - learning Aprendo en Casa, y el subsecuente mayor nivel de comprensión después de aplicar el método. Estos resultados pueden ser debido a que los alumnos en la actualidad, son los denominados nativos digitales, por lo que aplicaciones gamificadas como Quizizz permiten concentrar su atención y generar interés en comparación con actividades o ejercicios tradicionales como el examen escrito (Álvarez, 2019).

Otro beneficio de la eficaz retroalimentación obtenida al construir el ejercicio de Quizizz fue que resultó mucho más activo y sencillo mejorar esta competencia después de que los alumnos conocieran la aplicación, las características y los aspectos necesarios que debían reconocer para diseñar adecuadamente las nuevas acciones. Mohammad et al. (2021) menciona que la retroalimentación brindada por Quizizz ayuda a generar perspectivas positivas en los alumnos puesto que se sienten atendidos y logran reconocer de manera más rápida cuáles han sido sus errores de modo que se esfuerzan en mejorar su participación en los siguientes ejercicios.



En consecuencia, es fundamental que los alumnos empleen herramientas tecnológicas que les permitan mejorar sus competencias en inglés como segunda lengua. Cada herramienta tecnológica se adapta al entorno y a las exigencias de la clase por lo que es probable que no exista una que sea eficaz en todos los ámbitos, y, es por ello que es necesario que los docentes continúen en la búsqueda y experimentación de actividades innovadoras que respondan a las características de sus estudiantes.



V. CONCLUSIONES

Con la información recopilada a lo largo del estudio, se pueden extraer hipótesis razonables sobre la usabilidad y la influencia de la herramienta Quizizz en la comprensión lectora en lengua inglesa utilizando el material sugerido de Aprendo en Casa. Las conclusiones de la investigación se resumen a continuación:

PRIMERA.- En base a los hallazgos del estudio, se afirma que la experimentación con Quizizz mejoro el nivel de aprendizaje de la competencia orientada a la lectura de diversos tipos de textos escritos en inglés de los estudiantes del cuarto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca de Tacna, en el año 2021, puesto que en la investigación se muestra que cada alumno escaló por lo menos una categoría inmediata superior al anterior respecto a su rendimiento, según los estadísticos de prueba no paramétrico t wilcoxon, $Z = 136,000$ y $P\text{-valor} = 0.000$.

SEGUNDA. - De acuerdo a los resultados de la investigación, se puede afirmar que el nivel de aprendizaje de la capacidad obtiene información del texto escrito en inglés mejora significativamente al aplicar Quizizz en los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021, según los estadísticos de prueba paramétrico t de student, $T = -11,673$ y $P\text{-valor} = 0.000$.

TERCERA. - De acuerdo a los resultados de la investigación, se puede afirmar que el nivel de aprendizaje de la capacidad infiere información del texto escrito en inglés mejora significativamente al aplicar Quizizz en los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021, según los estadísticos de prueba paramétrico t de student, $T = -8,660$ y $P\text{-valor} = 0.000$.



CUARTA. - De acuerdo a los resultados de la investigación, se puede afirmar que el nivel de aprendizaje de la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito en inglés mejora significativamente al aplicar Quizizz en los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021, según los estadísticos de prueba paramétrico t de student, $T = -10,189$ y $P\text{-valor} = 0.000$.



VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA. - Quizizz genera innovación en los procedimientos educativos, por lo que el instructor debe aprovecharlo al máximo integrando y captando los contenidos que considere esenciales para los alumnos, en función del sentido en el que se desenvuelven incluyendo recursos de gamificación en las aulas no presenciales.

SEGUNDA. - Los instructores deberían incorporar la aplicación Quizizz a sus técnicas de enseñanza sin dejar de emplear otras técnicas. Quizizz, una interfaz centrada en la gamificación y la evaluación continua que permite a los profesores potenciar sus talentos y capacidades, en este caso el estudio del léxico inglés, ha dado resultados positivos en su uso.

TERCERA. - Se sugiere que los profesores de distintos ámbitos empleen diversas estrategias para obtener los mejores resultados en los temas que les conciernen. Los juegos, los incentivos, el humor, los personajes, los comentarios y la competitividad son características de la gamificación.

CUARTA. - Se sugiere que el instructor involucre continuamente a los alumnos en el uso del programa Quizizz, explicando el objetivo y las recompensas que se obtendrán. Además del impacto de la gamificación y el compromiso activo de los alumnos, es necesario que tengan más curiosidad por aprender y evaluar su experiencia de aprendizaje relacionada con la comprensión de los textos en inglés utilizando el material proporcionado por la plataforma de aprendizaje en línea Aprendo en Casa.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acero, L. M. (2011). *Software Educativo JClick como apoyo a la enseñanza de la lectura*.
<https://doi.org/10.16194/j.cnki.31-1059/g4.2011.07.016>
- Alderson, J. (2000). *Assessing reading*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Almonte, M., y Bravo, J. (2016). Gamificación y e-learning: estudio de un contexto universitario para la adecuación de su diseño. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, 4(4), 52–60.
- Area, M., y González, C. (2015). *De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados*. *Educatio Siglo XXI*, 33(3), 15-38. Recuperado de: <http://revistas.um.es/educatio/article/view/240791/18445>.
- Arroyave, M. y Herrera, J. (2011). Perceptions of Chilean secondary education teachers and students concerning the role of technology in English as a foreign language classes. *Revista Lasallista de Investigación*, 8(2), 53-60. Recuperado http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1794-204449201100020000
- Basuki, Y., y Hidayati, Y. (2019, July 9). *Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives*.
<https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>
- Bazán, S. (2019). Diseño de la estrategia Easy Understanding para la mejora de comprensión auditiva en los estudiantes de tercer año de la especialidad de Idioma Extranjero de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna.
- Blunt R (2013) Does game-based learning work? Results from three recent studies. In: Proceedings of Interservice/ Industry Training, Simulation & Education Conference (I ITSEC). NTSA, Orlando, pp 945–954
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación Universidad Politécnica de Madrid*
Autor: Oriol Borrás Gené.
<http://www.flickr.com/photos/89458386@N07/16124943257>



- Botturi, L., y Loh, C. S. (2009). Once upon a game: Rediscovering the roots of games in education. In C. Miller (Ed.), *Games: Their purpose and potential in education* (pp. 1-22). New York: Springer Publishing Company.
- Brazuelo, F., y Gallego, D. J. (2014). *Estado del Mobile Learning en España. Educar em Revista*, 4, pp. 99-128. Recuperado de: <http://www.scielo.br/pdf/er/nspe4/0101-4358-er-esp-04-00099.pdf>
- Brown, H. Douglas (2000) *Principles of language learning and teaching*. Fourth Edition. White Plains, NY: Pearson Education
- Brown, H. Douglas (2001) *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy*. Second Edition. USA White Plains, NY: Pearson Education.
- Brown, H. Douglas (2004) *Language Assessment: Principles and Classroom Practices*. NY: Longman.
- Brown, H. Douglas (2007) *Principle of Language Learning and teaching*. NY: Pearson Education.
- Castro, S., y Guzmán, B. (2005). *Los estilos de aprendizaje en la enseñanza y el aprendizaje: Una propuesta para su implementación The styles of learning in the education and learning: A proposal for its implementation*. http://pcazau.galeon.com/guia_esti07.htmR58-9.qxp15/02/200614:34PAEgina83
- Cebrián, Sánchez, Ruiz, y palomino. (2009). *El impacto del tic en los centros educativos. Síntesis. España. pp 137*. España: pp 137.
- Cheenath, D. y Gupta, A. (2017). *Quizizz Co-Founders*: <https://virtual.educ.ubc.ca/wp/etec522/2020/02/02/quizizz-co-founders-deepak-joy-cheenath-and-ankit-gupta/>
- Cisternas, L. (08 de Abril de 2009). *El juego y las TIC: aprendiendo un segundo idioma*. Recuperado el 25 de abril de 2012, de http://www.redenlaces.cl/cedoc_publico/1250703958INFORME_FINAL_juego.Pdf
- Dambacher, M. (2016). *Bottom-up and top-down processes in reading influences*. Recuperado de



<https://pdfs.semanticscholar.org/8b29/1385ec1ade7f14d9293a1d01d8857c48e8fe.pdf>

- Díaz, J., y Troyano, Y. (2013). El potencial de la gamificación en el ámbito educativo. *III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: Respuesta En Tiempos de Incertidumbre*.
- Díaz, P. (2013). Gamificación con kahoot en evaluación formativa. *Infancia, Educación y Aprendizaje (IEYA)*.
- Edelmira, S. R. J. (2008). *Workshop : Use of Jclíc for the Design and Elaboration of Interactive Activities in Support of the Teaching-Learning*. 1463–1468.
- Fombona, J., y Pascual, M. A. (2013). *Beneficios del m-learning en la educación superior. Educatio Siglo XXI, 31(2), pp. 211-234. Recuperado de: http://revistas.um.es/educatio/article/view/187171/154271*.
- García, A. A., y Granados, S. R. (2009). El uso del Jclíc como complemento para la enseñanza / aprendizaje de la Educación Física The use of Jclíc as complement for the teaching / learning of the Phisical Education. *Retos. Nuevas Tendencias En Educación Física, Deporte y Recreación, 15*, 45–48.
- Gee, J.P. (2009) What video games have to teach us about learning and literacy (Revised and updated edition). Palgrave Macmillan, New York
- Gee, J.P. (2004). What video games have to teach us about learning and literacy (2nd ed.). New York: Palgrave Macmillan.
- Gómez Galán, J, (2009). Educational research and teaching strategies in the digital society: a critical view Universidad de Extremadura (Spain) Universidad Metropolitana. Sistema Universitario Ana G. Méndez (Puerto Rico) European innovations in education: research models and 185 teaching applications E. Lopez Meneses, F. M. Sirignano, M. Reyes Tejedor, M. Cunzio & J. Gómez Galán ISBN: 978-84-697-4117-7
- Gutiérrez, A. (2019). *Implementación de herramientas de evaluación en tiempo real: una experiencia práctica con Kahoot!, Plickers y Quizizz*. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/15072/Implementacion> de herramientas de evaluacion en tiempo real una experiencia practica con



- Kahoot%21%2C Plickers y Quizizz..pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gutiérrez, M. (2018). Estilos de aprendizaje, estrategias para enseñar. Su relación con el desarrollo emocional y “aprender a aprender.” *Tendencias Pedagógicas*, 31(2018), 83–96. <https://doi.org/10.15366/tp2018.31.004>
- Heick, T. (2018). *The Definition of Mobile Learning*. Recuperado de: <https://www.teachthought.com/the-future-of-learning/a-definition-for-mobilelearning/>
- Hernandez, S., Fernandez, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación. 6ta edición*. México: McGraw Hill.
- Hernández-Horta, I. A., y Monroy-Reza, A. (2018). Learning through games based on principles of Gamification in Higher Education Institutions. *Formacion Universitaria*, 11(5), 31–40. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062018000500031>
- Hirumi, A., Stapleton, B. (2008). The design and sequencing of e-learning interactions: A grounded approach. *International Journal on E-Learning*, 1(1), 19-27.
- Hoyo, G. (2017). *Kahoot como herramienta para reconocer progresos en el aprendizaje*.
- Huerta, R., y Luna, D. (2016). El software educativo JCLIC y su influencia en el desarrollo de las capacidades en el área de Historia, Geografía y Economía en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I. E. “Silvia Ruff” de Huari-2013. *Universidad Católica Sedes Sapientiae*.
- INPAHU (2013). Política de idiomas. Recuperado de http://www.uninpahu.edu.co/uninpahu/wpcontent/uploads/2013/07/politica_idiomas.pdf
- Instituto Cervantes. (2002). Marco Común Europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. In Secretaría General Técnica del MECD, Subdirección General de Información y Publicaciones, y Grupo ANAYA S.A. (Eds.), *Centro Virtual Cervantes* (Primera Ed). <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>
- Isaacs, S. (2015). *The Difference between Gamification and Game-Based Learning*. *ASCD Inservice*. Recuperado de: <http://inservice.ascd.org/the-differencebetween-gamification-and-game-based-learning/>



- Killen, R. (2007). *Effective Teaching Strategies: Lessons from Research and Practice*. South Melbourne: Cengage Learning Australia
- Laura, K. M. (2019). La Aplicación de un Software en Comprensión de Textos en Inglés para Estudiantes en Perú. *Neumann Business Review*, 5(2), 118. <https://doi.org/10.22451/3002.nbr2019.vol5.2.10042>
- Laura, K. M. (2020). “Gamification for understanding English texts for students in a public school in Peru”, *International Journal of Development Research*, 10, (10), 41787-41791. <https://doi.org/10.37118/ijdr.20319.10.2020>
- Marcano, B. (2008). *Videojuegos: Una herramienta en el proceso educativo del “Homo Digitalis”*, *Artículos, Páginas 93-107. Vol. 9 Núm. 3.*
- McGonigal, K. (2005). *Teaching for Transformation: From Learning Theory to Teaching Strategies*. *Speaking of Teaching*, 14 (2), 1–3.
- Mei, S. Y., Ju, S. Y., y Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 12(1), 208. <https://doi.org/10.26417/ejser.v12i1.p208-212>
- MINEDU. (2016). *Currículo Nacional*. Obtenido de Ministerio de Educación del Perú: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>
- MINEDU. (2016). Programa Curricular de Educación Básica. In *Programa Curricular de Educación Secundaria*. <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/4550>
- Moreno, T. (2010). La evaluación de competencias en educación, ISSN: 2007-7033, *Sinéctica*, 39 (1).
- Núñez, J. D. (2019). Software JClick como Método de Enseñanza para la Lectura Autor. *Universidad Pedagógica Experimental Libertado*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Nuttall, Christine. 2005. *Teaching Reading Skills in a Foreign Language*(3rd ed.). Oxford: Macmillan
- Ordoñez Pérez, P. (2019). *Universidad técnica de ambato facultad de ciencias de la salud carrera de enfermería.* 76.



- <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/19565?mode=full>
- Ortiz-Colón, A. M., y Jordán, J. (2018). Gamification in education: An overview on the state of the art. *Educacao e Pesquisa*, 44. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Prensky, M., 2013. Digital game-based learning. McGraw-Hill, New York.
- PUCV. (2015). La gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. In *Pontificia Universidad Católica de Valparaíso*.
- Revuelta F, Guerra J (2012) ¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de metaaprendizaje del videojugador. *Revista de Educación a Distancia* 33:1–25
- Rivero Cárdenas I., Gómez Zermeño M., Abrego Tijerina R.F. (2013) Tecnologías educativas y estrategias didácticas: criterios de selección. *Revista Educación y Tecnología*, N°3, año 2013. (PDF) Tecnologías educativas y estrategias didácticas: criterios de... Recuperado en https://www.researchgate.net/.../266385186_Tecnologias_educativas_y_estrategias_di.
- Romero, L. (2010). Un apoyo a nuestro sistema educativo. 25 años de Integración Escolar en España: Tecnología e Inclusión en el ámbito educativo, laboral y comunitario. Murcia: Consejería de Educación, Formación y Empleo.
- Ruiz, D. (2018). *Quizizz en el aula: evaluar jugando*. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. Recuperado de: https://intef.es/observatorio_tecno/quizizz/
- Salen, K., Zimmerman, E. (2004). Rules of Play : Game Design Fundamentals / K. Salen, E. Zimmerman ; pról. de Frank Lantz.
- Saliés, T. G. (2002). *Simulation/Gaming in the EAP Writing Class: Benefits and Drawbacks*. *Simulation & Gaming*, 33(3), pp. 316-329. Recuperado de: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/104687810203300306>
- Sánchez, J. H. (2002). *Integración curricular de las TICs: conceptos e ideas p. 2*. Santiago: Universidad de Chile.



- Sanford, A. J., y Garrod, S. C. (2005). *Memory-based approaches and beyond. Discourse processes.*
- Santamarina Sancho, M., y Fuentes Gámiz, L. (2017). Didactic Proposal With Jclie Application for the Development of Reading. *Revista de Educación de La Universidad de Granada*, 24, 293–305.
- Sarmiento, E. (2009). *“Como Aplicar las Tics en el Aula en la asignatura de Inglés.* Quito.
- Schmeck, R., (2013) *Learning Strategies and Learning Styles* ISBN 978-1-4899-2118-5
- Serdyukov, P. (2017). *Innovation in education: what works, what doesn't, and what to do about it? Journal of Research in Innovative Teaching & Learning, Vol. 10, Issue: 1, pp. 4-33. Recuperado de:*
<https://www.emeraldinsight.com/doi/pdfplus/10.1108/JRIT-10>
- Shane, K. (2013). *The problems with gamification. Gamification.co. Recuperado de:*
<http://www.gamification.co/2013/01/24/the-problems-with-gamification/>
- Sinta, I., Rahayu, D., y Purnawarman, P. (2019). *The Use of Quizizz in Improving Students' Grammar Understanding through Self-Assessment.*
- Valle, R. (2017). *Gamifying My Language Classroom with Classcraft. EdTechReview. Recuperado de:* <http://edtechreview.in/trends-insights/trends/2963-gamifyingmy-language-classroom-with-classcraft>
- Vilca, O. J. y Sifuentes, E. V. (2014). Efecto del taller "don't put students on the fear" basado en el método cooperativo para el desarrollo de la producción oral del idioma inglés en los estudiantes del 5to "a" y "c" del nivel secundario de la I.e. n° 0004 - "Túpac Amaru" (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional de San Martín, Tarapoto, Perú. Recuperado de <http://tesis.unsm.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/11458/892>
- Zepeda-Hernández, S., & Abascal-Mena, R. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai.*, Vol. 12. N, 317.



ANEXOS



ANEXO 1: CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

Confiabilidad del instrumento

(La confiabilidad se trabajó con el coeficiente Kuder-Richardson, con la siguiente fórmula)

$$r = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{M(K-M)}{KS^2} \right]$$

Donde
K= Puntaje máximo
M= Media aritmética
S= Desviación estándar

Piloto: Estudiantes de cuarto grado de nivel secundario de la I.E. Bernardo O'higgins (Lima metropolitana)

Notas

16
8
7
14
14
13
12
17
16
15
8
16
17
16
14
16

Resultados de "K", "M", "S" y "S²"

K=	17
M=	13.7
S=	4.39977553
S²	19.3580247

Formula:

$$r = \frac{K}{N} * \left(1 - \frac{M^2}{S^2} \right)$$

Total: 16 estudiantes

r= 0.916533402

Conclusión

Al aplicar el coeficiente de Kuder-Richardson se obtuvo un rango de **0.916533402**; entonces se puede concluir que:

De acuerdo al coeficiente de Kuder-Richardson el instrumento prueba escrita es confiable.



ANEXO 2: PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA

We love them so much that some of us sleep with them under the pillow, yet we are increasingly concerned that we cannot escape their electronic reach. We use them to convey our most intimate secrets, yet we worry that they are a threat to our privacy. We rely on them more than the Internet to cope with modern life, yet many of us don't believe advertisements saying we need more **advanced services**.

Sweeping aside the doubts that many people feel about the benefits of new third generation phones and fears over the health effects of phone masts, a recent report claims that the long-term effects of new mobile technologies will be entirely positive so long as the public can be convinced to make use of **them**. Research about users of mobile phones reveals that the mobile has already moved beyond being a mere practical communications tool to become the backbone of modern social life, from love affairs to friendship to work. One female teacher, 32, told the researchers: "I love my phone. It 's my friend".

The close relationship between user and phone is most pronounced among teenagers, the report says, who regard their mobiles as an expression of their identity. This is partly because mobiles are seen as being beyond the control of parents. But the researchers suggest that another reason may be those mobiles, especially text messaging, are seen as a way of overcoming shyness. 'Texting is often used for apologies, to excuse lateness or to communicate other things that make us uncomfortable,' the report says. The impact of phones, however, has been local rather than global, supporting existing friendships and networks, rather than opening users to a new broader community. Even the language of texting in one area can be incomprehensible to anybody from another area.



Among the most important benefits of using mobile phones, the report claims, will be a vastly improved mobile infrastructure providing gains throughout the economy, and the provision of more sophisticated location-based services for users. The report calls on the government to put more effort into the delivery of services by mobile phone, with suggestions including public transport and traffic information and doctors' text messages to remind patients of appointments. "I love that idea", one user said in an interview. **"It would mean I wouldn't have to write a hundred messages to myself".**

There are many other possibilities. At a recent trade fair in Sweden, a mobile navigation product was launched. When the user enters a destination, a route is automatically downloaded to their mobile and presented by voice, pictures and maps as they drive, in future, these devices will also be able to. plan around congestion and road works in real time. Third generation phones will also allow for remote monitoring of patients by doctors, in Britain scientists are developing an asthma management solution, using mobiles to detect early signs of an attack.

Mobile phones can be used in education. A group of teachers in Britain use third generation phones to provide fast Internet service to children who live beyond the reach of terrestrial broadband services and can have no access to online information. 'As the new generation of mobile technologies takes off, the social potential of the mobile will vastly increase,' the report argues.



Obtiene información del texto escrito

Precise text information

1. Mobile phones were just a practical communication tool. However, they are now:
 - a) The backbone of modern social life.
 - b) Indispensable elements of communication.
 - c) A massive entertainment media.

2. Which is the most pronounced relationship between the user and the phone?
 - a) Children
 - b) Teenagers
 - c) Young adults

3. **“It would mean I wouldn't have to write a hundred messages to myself”** was said by:
 - a) Who usually uses the service.
 - b) Who governs and manages the locality.
 - c) Who tries to support and recover human health.



Detail information

4. Teenagers have a closer relationship with mobile phones to the extent of...
- a) making constant phone calls.
 - b) regarding them as an expression of identity.
 - c) developing tools to enrich its usefulness.
5. According to the text, what are the things that people prefer to say by text message instead of personally?
- a) To ask for returns.
 - b) To make inquiries about products and services.
 - c) To apologize and excuse delays.

Identify cause and effect relationships.

6. According to the text, what does it imply that mobile phones are part of love relationships, friendship and work?
- a) That mobile phones have become indispensable for social life.
 - b) That the most advanced services will be necessary in the short time.
 - c) That mobile phones are an expression of personal identity among teenagers.
7. The detection of the first symptoms of an asthma attack could be possible due to:
- a) Direct communication with patients thanks to mobile services.



b) Increasing coverage of mobile services.

c) Remote monitoring of patients.

Infiere información del texto escrito

Infer meanings

8. According to the text, the word **them**, in paragraph three, is closer in meaning to:

a) New mobile technologies

b) The public

c) Long-term effects

9. In the first paragraph, what does **advanced services** mean?

a) The emerging of new and more sophisticated mobile tools.

b) Higher internet speed on mobile devices.

c) Services that help us face modern life.

Infer main and secondary ideas not explicitly presented in the text

10. What is true according to paragraph five?

a) Mobile navigation will reduce traffic congestion.

b) Mobile phones will have more and more utilities, making them indispensable in many areas.



c) The use of mobile devices for medical diagnostic purposes could be a dangerous practice.

11. What type of literary text does reading correspond to?

a) Scientific

b) Critical

c) Informative

12. What is the main idea of the text?

a) The third generation of mobile technologies and their growing social potential.

b) Mobile technologies and their importance in the social life of the new generation of young people.

c) The importance of an enhanced mobile phone infrastructure.

Propose titles for the text

13. According to the text: Which title would you give to the first paragraph?

a) The importance of third generation mobile phones.

b) Doubts about the benefits of mobile phones.

c) Benefits of mobile telephony in modern life.



14. Which title is more appropriate for the text?

- a) Young people and third generation mobile phones
- b) Mobile phones and their applications in the educational field.
- c) The great potential of mobile phones.

Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto

Make a judgment about a behavior

15. People who are exposed to mobile phones from an early age, will they be better prepared for the future?

- a) No. Mobile phones are not necessary at all.
- b) Yes, since they quickly become familiar with the interface from an early age.
- c) Not necessarily. Mobile phones are not an educational resource by themselves and could be counterproductive in the future.

16. Children and teenagers are the most exposed to dangers that threaten their safety, therefore, should the use of mobile phones be completely restricted to all minors?

- a) No, but there should be more parental supervision.
- b) Yes, since it is potentially dangerous and young people are not yet prepared to assume that responsibility.
- c) No. They should have access to mobile phones without restrictions.

distinguish a fact, an opinion



17. When would mobile phones be a serious problem?

- a) When physical activities are discouraged.
- b) When they cause dependence, self-absorption and isolation.
- c) When the privacy of user information is drastically reduced due to the use of social networks.

18. Will the technological advance in mobile technology benefit education?

- a) No. Mobile phones tend to cause distraction.
- b) Yes. due to the potential of mobile phones as an educational tool.
- c) No, because the development of mobile technology focuses on other areas.

Analyze the author's intention

19. The author's intention is:

- a) To make known the importance and potential of mobile phones
- b) To inform about the functionalities of third generation mobile phones.
- c) To consider possible solutions to coverage problems using third generation mobile phones.

20. What does the text's author conclude?

- a) The social potential of mobile phones will grow more and more.
- b) Society has adopted mobile phones as an indispensable tool.



c) Young people are more interested in having a mobile phone because it offers them some freedom and breaks the barrier of shyness.

ANEXO 3: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Tabla 19

Matriz de Consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿Cuál es la eficacia de Quizizz en la evaluación del aprendizaje de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés en los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la eficacia de Quizizz en la evaluación del aprendizaje de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés en los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>La aplicación de Quizizz es eficaz en la evaluación del aprendizaje de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés en los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021.</p>	<p>Variable Independiente(x)</p> <p>X1. Quizizz</p> <p>Dimensiones</p> <p>Inmersión en el uso de la plataforma</p> <p>Planificación</p> <p>Ejecución</p> <p>Indicadores</p> <p>Explicación del acceso a la plataforma.</p> <p>Explicación del llenado de datos.</p>	<p>-Tipo de investigación</p> <p>Aplicativo</p> <p>-Diseño de la investigación</p> <p>Pre experimental</p> <p>- Nivel de Investigación</p> <p>Experimental</p> <p>-Ámbito de estudio</p> <p>En la Institución Prócer Manuel Calderón De La Barca</p>

Preguntas específicas	Objetivos Específicos	Hipótesis específicas:	Alcance de pautas y recomendaciones.	-Población
<p>¿Cuál es la influencia de Quizizz en la evaluación del nivel de aprendizaje de la capacidad obtiene información del texto escrito en inglés en los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021?</p>	<p>Establecer la influencia de Quizizz en el nivel de aprendizaje en la capacidad obtiene información del texto escrito en inglés en los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021.</p>	<p>Al aplicar las actividades de Quizizz permite mejorar el aprendizaje de los estudiantes con relación a la capacidad obtiene información del texto escrito en inglés en los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021.</p>	<p>Diseño del reactivo de opción múltiple. Diseño del reactivo de opción de caja. Diseño del reactivo de opción rellenar espacios en blanco. Diseño del reactivo de opción encuesta. Diseño del reactivo de opción de respuesta abierta</p>	<p>Conformado por 95 estudiantes de la Institución Educativa Publica Prócer Manuel Calderón De La Barca - Muestra: 16 estudiantes del cuarto grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca</p>
<p>¿Cuál es el efecto de Quizizz en la evaluación del nivel de aprendizaje de la capacidad infiere información de texto escrito en inglés en los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021?</p>	<p>Identificar el efecto de Quizizz en el nivel de aprendizaje en la capacidad infiere información de texto escrito en inglés en los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021.</p>	<p>Quizizz permite elevar el nivel de aprendizaje de la capacidad infiere información de texto escrito en inglés con la aplicación de actividades de Quizizz en los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021.</p>	<p>Desarrollan los cuestionarios propuestos. Variable Dependiente(y) Y1. Competencia lee diversos tipos de textos escritos en inglés. Dimensiones</p>	<p>-Técnicas e instrumentos Técnica: Examen (pretest y post test) Instrumento: Prueba Escrita</p>

¿Cuál es el impacto de Quizizz en la evaluación del nivel de aprendizaje de la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito en inglés	El aprendizaje de la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito en inglés con la aplicación de actividades de Quizizz mejora significativamente en los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021.	Obtiene información del texto escrito
¿Cuál es el impacto de Quizizz en el nivel de aprendizaje de la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito en inglés	El aprendizaje de la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito en inglés con la aplicación de actividades de Quizizz mejora significativamente en los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021.	Infiere información del texto escrito
¿Cuál es el impacto de Quizizz en los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021?	El aprendizaje de la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito en inglés con la aplicación de actividades de Quizizz mejora significativamente en los estudiantes de la institución Prócer Calderón de la Barca de Tacna, 2021.	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito
		Indicadores
		Precisa información del texto.
		Detalla información.
		Identificar relaciones de causa – efecto.
		Infiere significados.
		Inferir ideas principales y secundarias no presentado explícitamente en el texto.
		Proponer títulos para el texto.
		Emitir un juicio frente a un comportamiento.



Distinguir un hecho,
una opinión.

Analiza la intención
del autor.



ANEXO 4: EVIDENCIA DE RESULTADOS DEL PRE Y POST TEST

Preguntas - Nivel de comprensión de textos en inglés	Estudiantes (Pre test)				Total	
	Incorrecta		Correcta		n	%
	n	%	n	%		
Pregunta N° 01	7	43.75	9	56.25	16	100.00
Pregunta N° 02	9	56.25	7	43.75	16	100.00
Pregunta N° 03	11	68.75	5	31.25	16	100.00
Pregunta N° 04	11	68.75	5	31.25	16	100.00
Pregunta N° 05	11	68.75	5	31.25	16	100.00
Pregunta N° 06	7	43.75	9	56.25	16	100.00
Pregunta N° 07	12	75.00	4	25.00	16	100.00
Pregunta N° 08	10	62.50	6	37.50	16	100.00
Pregunta N° 09	11	68.75	5	31.25	16	100.00
Pregunta N° 10	13	81.25	3	18.75	16	100.00
Pregunta N° 11	12	75.00	4	25.00	16	100.00
Pregunta N° 12	6	37.50	10	62.50	16	100.00
Pregunta N° 13	12	75.00	4	25.00	16	100.00
Pregunta N° 14	10	62.50	6	37.50	16	100.00
Pregunta N° 15	11	68.75	5	31.25	16	100.00
Pregunta N° 16	2	12.50	14	87.50	16	100.00
Pregunta N° 17	13	81.25	3	18.75	16	100.00
Pregunta N° 18	12	75.00	4	25.00	16	100.00
Pregunta N° 19	12	75.00	4	25.00	16	100.00
Pregunta N° 20	4	25.00	12	75.00	16	100.00

Figura 21

Distribución de Preguntas de Comprensión de Texto en Inglés, Antes de la Aplicación de Quizizz

Fuente: Prueba escrita aplicada a los estudiantes de la muestra

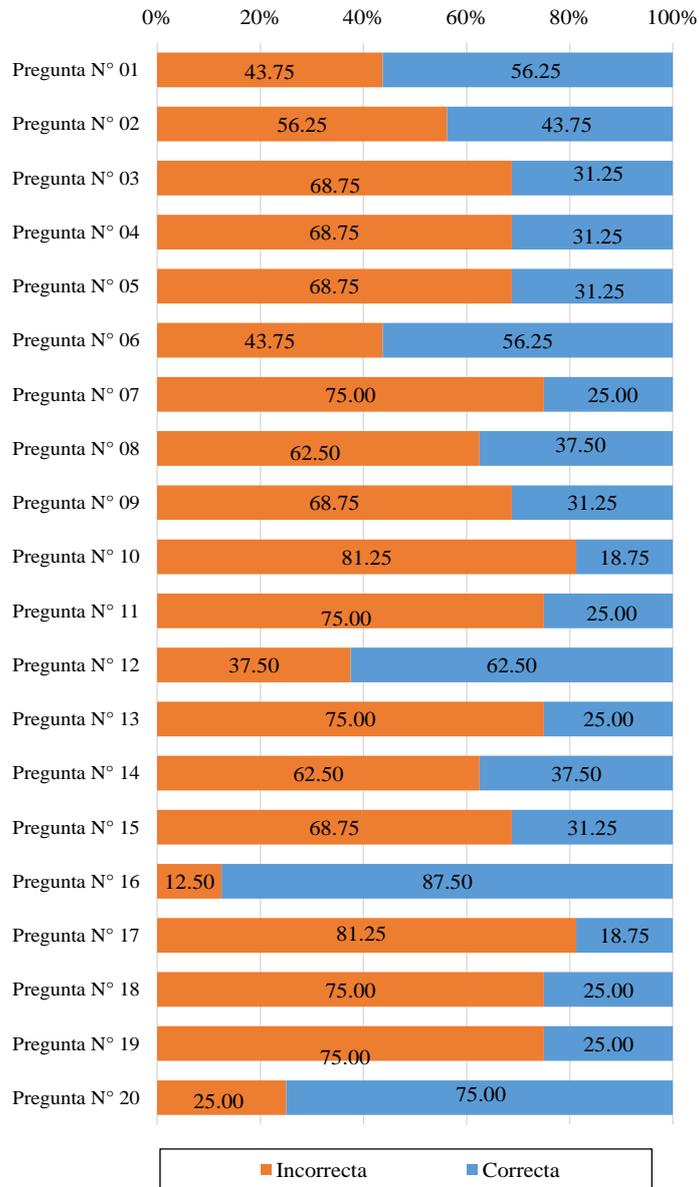


Figura 22

Distribución de Preguntas de Comprensión de Texto en Inglés, Antes de la Aplicación de Quizizz

Fuente: Prueba escrita aplicada a los estudiantes de la muestra



Preguntas - Nivel de comprensión de textos en inglés	Estudiantes (Post test)				Total	
	Incorrecta		Correcta			
	n	%	n	%	n	%
Pregunta N° 01	1	6.25	15	93.75	16	100.00
Pregunta N° 02	0	0.00	16	100.00	16	100.00
Pregunta N° 03	0	0.00	16	100.00	16	100.00
Pregunta N° 04	0	0.00	16	100.00	16	100.00
Pregunta N° 05	8	50.00	8	50.00	16	100.00
Pregunta N° 06	4	25.00	12	75.00	16	100.00
Pregunta N° 07	1	6.25	15	93.75	16	100.00
Pregunta N° 08	1	6.25	15	93.75	16	100.00
Pregunta N° 09	4	25.00	12	75.00	16	100.00
Pregunta N° 10	3	18.75	13	81.25	16	100.00
Pregunta N° 11	10	62.50	6	37.50	16	100.00
Pregunta N° 12	3	18.75	13	81.25	16	100.00
Pregunta N° 13	10	62.50	6	37.50	16	100.00
Pregunta N° 14	3	18.75	13	81.25	16	100.00
Pregunta N° 15	5	31.25	11	68.75	16	100.00
Pregunta N° 16	0	0.00	16	100.00	16	100.00
Pregunta N° 17	1	6.25	15	93.75	16	100.00
Pregunta N° 18	1	6.25	15	93.75	16	100.00
Pregunta N° 19	1	6.25	15	93.75	16	100.00
Pregunta N° 20	0	0.00	16	100.00	16	100.00

Figura 23

Distribución de Preguntas de Comprensión de Texto en Inglés, Después de la Aplicación De Quizizz

Fuente: Prueba escrita aplicada a los estudiantes de la muestra

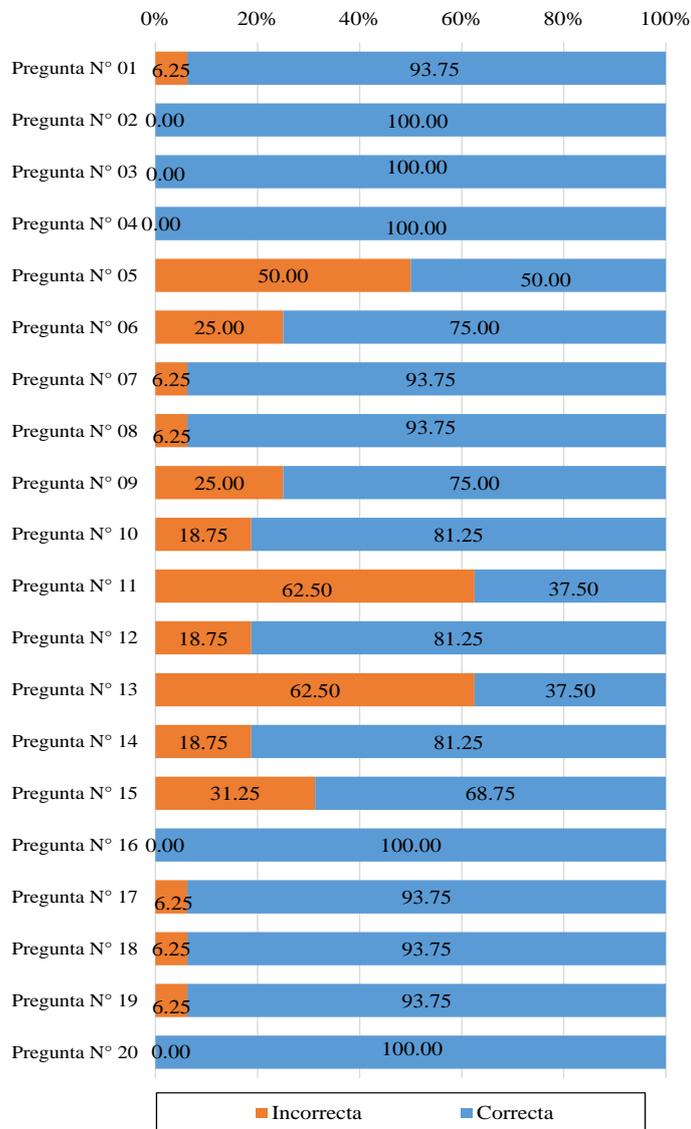


Figura 24

Distribución de Preguntas de Comprensión de Texto en Inglés, Después de la Aplicación de Quizizz

Fuente: Prueba escrita aplicada a los estudiantes de la muestra

ANEXO 5: EVIDENCIA DE CAMPO

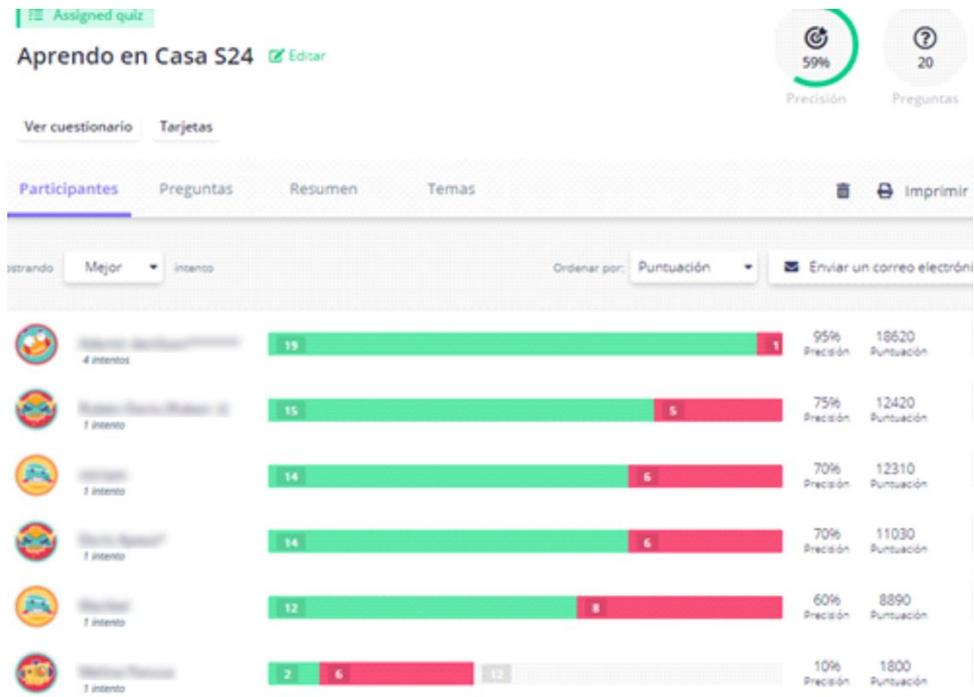


Figura 25

Practica de Proceso 1

Fuente: Quizizz página web

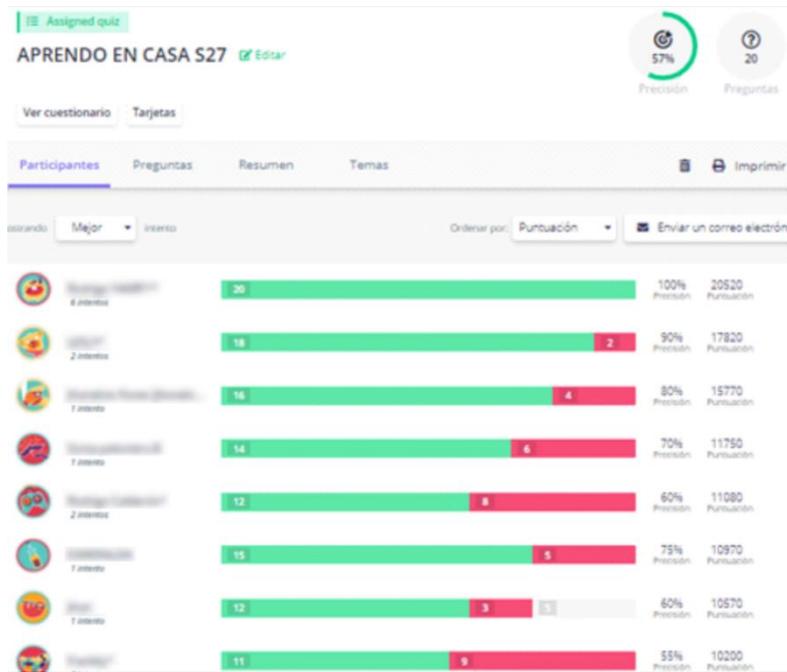


Figura 26

Practica de Proceso 2

Fuente: Quizizz página web

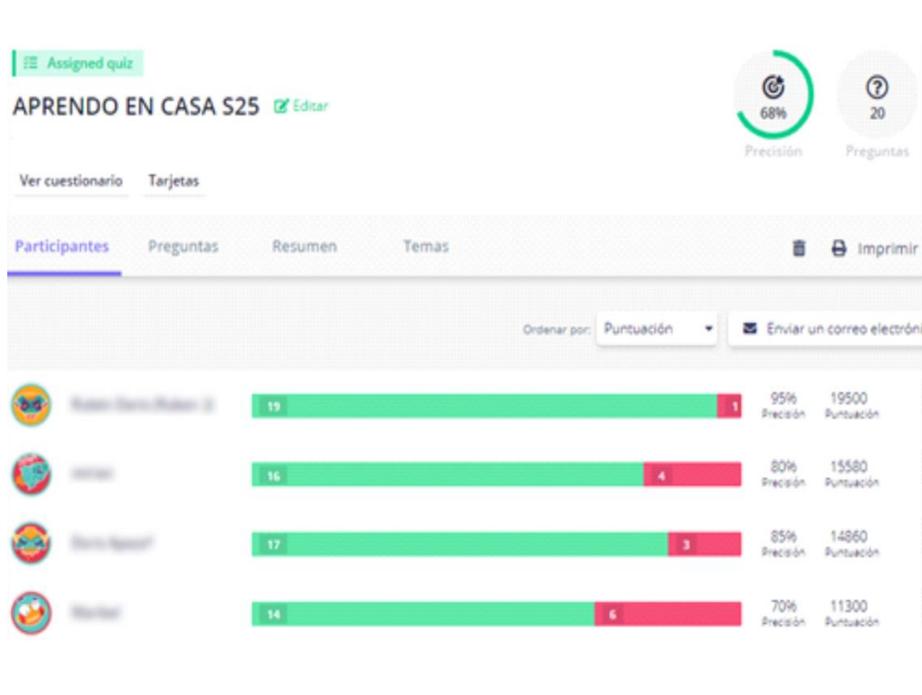


Figura 27

Practica de Proceso 3

Fuente: Quizizz página web



Figura 28

Practica de Proceso 4

Fuente: Quizizz página web

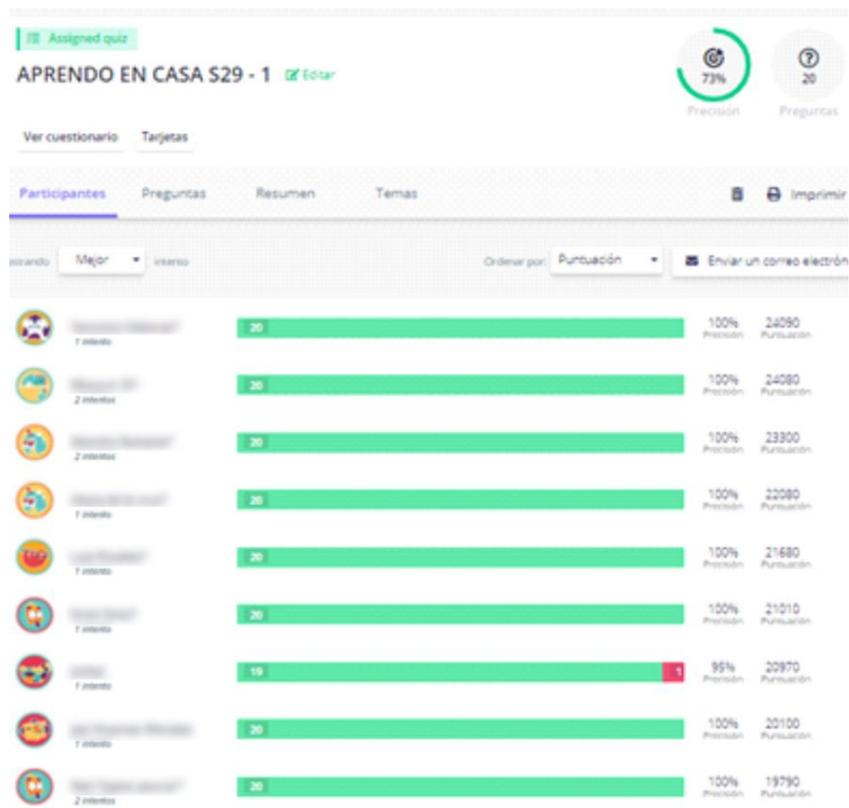


Figura 29

Practica de Proceso 5

Fuente: Quizizz página web



Figura 30

Practica de Proceso 6

Fuente: Quizizz página web

Con el permiso correspondiente del estudiante, se evidencia la ejecución de un ejercicio por un estudiante en aplicación Quizizz.

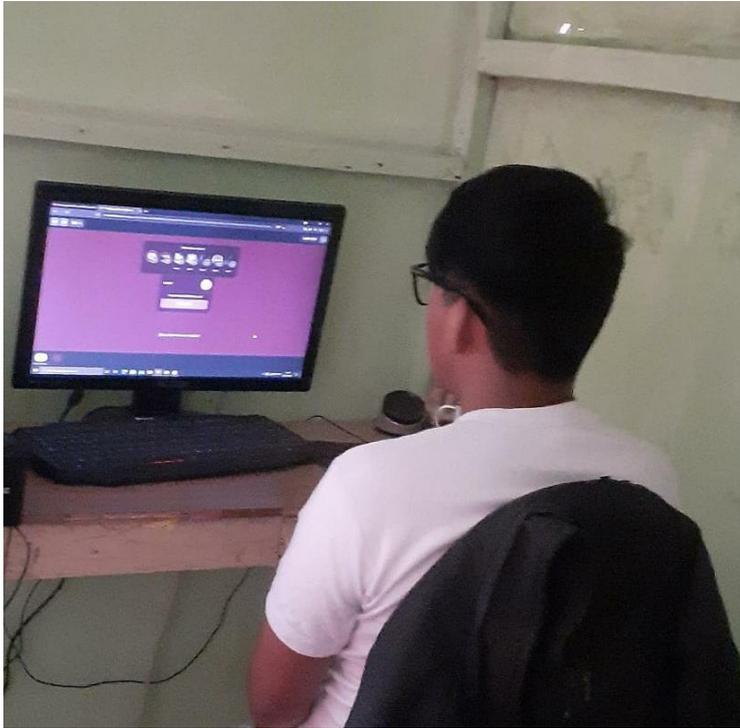


Figura 31

Estudiante Realizando Actividad De Quizizz

Fuente: Quizizz página web

ANEXO 6: CERTIFICADO DE EXPERTO EN QUIZIZZ

Certificado otorgado por la empresa Quizizz al investigador, por completar los requisitos necesarios para ser experto certificado en el uso de la aplicación Quizizz.



Figura 32

Certificado Como Experto en Quizizz

Fuente: Diploma de certificación de experto



ANEXO 7: GUÍA DÍDACTIVA Y SESIONES



UNIDAD DE
GESTIÓN
EDUCATIVA
LOCAL TACNA



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°1

I. DATOS PERSONALES							
II.EE	Prócer Manuel Calderón de la barca			GRADO	Cuarto	SECCIÓN	Única
DURACIÓN	2H	DOCENTE	Kevin Laura De La Cruz	FECHA		BIMESTRE	Tercero

II. APRENDIZAJES ESPERADOS			
NOMBRE DE LA SESIÓN:	CAMPO TEMÁTICO:	-Present tense (facts) -Phrasal verbs	
“Importance of using Mobiles”			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INSTRUMENTO	PRODUCTO
-Lee diversos tipos de textos escritos en inglés	-Obtiene información del texto escrito -Infiere información del texto escrito -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto	-Lista de participación -Cuestionario.	Test.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA			
PASOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ol style="list-style-type: none"> En la primera sesión de clase el docente entrega la guía de Quizizz en la que se da a conocer todos los pasos a seguir para que los alumnos puedan utilizar óptimamente la herramienta. Luego de haber leído la guía para estudiantes. Se inicia la actividad con Quizizz, con el fin de reforzar los conocimientos sobre el vocabulario a trabajar. 	-Celular -Guía para estudiantes -Quizizz	15 minutos



	3. Se presenta un video relacionado al tema, y utilizan oraciones e ideas usando el vocabulario aprendido.		
DESARROLLO	<p>4. Estudiantes responder a la pregunta del docente: Do you often use Apps to practice English?</p> <p>5. Los estudiantes trabajan en equipo para responder a la pregunta y presentarlo oralmente.</p> <p>6. El docente presenta una guía sobre uso de herramienta Quizizz, y se sustenta la importancia en mejoramiento de su vocabulario y refuerzo de la lectura.</p> <p>7. Leer y revisar la guía didáctica presentada.</p>	-Guías de información - Quizizz	30 minutos
CIERRE	8. Se realiza una prueba para medir la competencia: <i>Lee diferente tipo de textos en inglés.</i>	-Ficha de evaluación	40 minutos

IV. EVALUACIÓN		
INDICADORES	ACTIVIDADES	INSTRUMENTO
<p>Precisa información del texto. Detalla información. Identificar relaciones de causa – efecto.</p> <p>Infiere significados. Inferir ideas principales y secundarias no presentado explícitamente en el texto. Proponer títulos para el texto.</p> <p>Emitir un juicio frente a un comportamiento. Distinguir un hecho, una opinión. Analiza la intención del autor.</p>	<p>Desarrollo de actividades de Quizizz Pre-test</p>	<p>-Lista de participación de clase -Prueba escrita</p>

Dirección

Docente

Kevin Mario Laura De La Cruz

GUÍA O FICHA PRÁCTICA DE QUIZZZ

PARTE INFORMATIVA

Integrantes del equipo: Laura De La Cruz, Kevin Mario

Indicaciones:

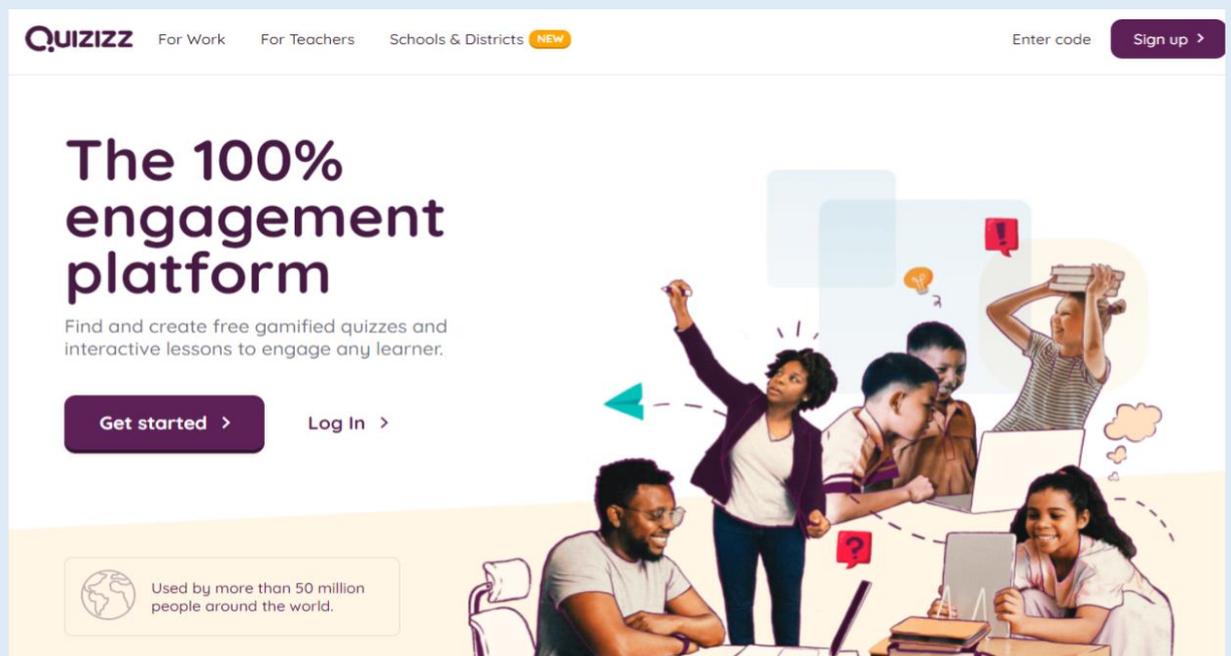
- Acceder a Quizziz en la web.
- Resolver ejercicios en Quizziz.

INMERSIÓN EN EL USO DE LA PLATAFORMA

Entorno de trabajo en Quizziz:

Quizziz es una página web que permite que los alumnos encuentren cuestionarios de diversos temas y asignaturas creados por profesores alrededor del mundo. Esta plataforma brinda a los educandos un entorno de aprendizaje en juego, con poderes, tablas de clasificación, música, entre otros.

Los alumnos no necesitan cumplir requerimientos especiales para contestar los cuestionarios interactivos de la página.



Explicación del acceso a la plataforma:

Para ingresar y participar del cuestionario hecho por el docente existen dos opciones a seguir:

Primera opción:

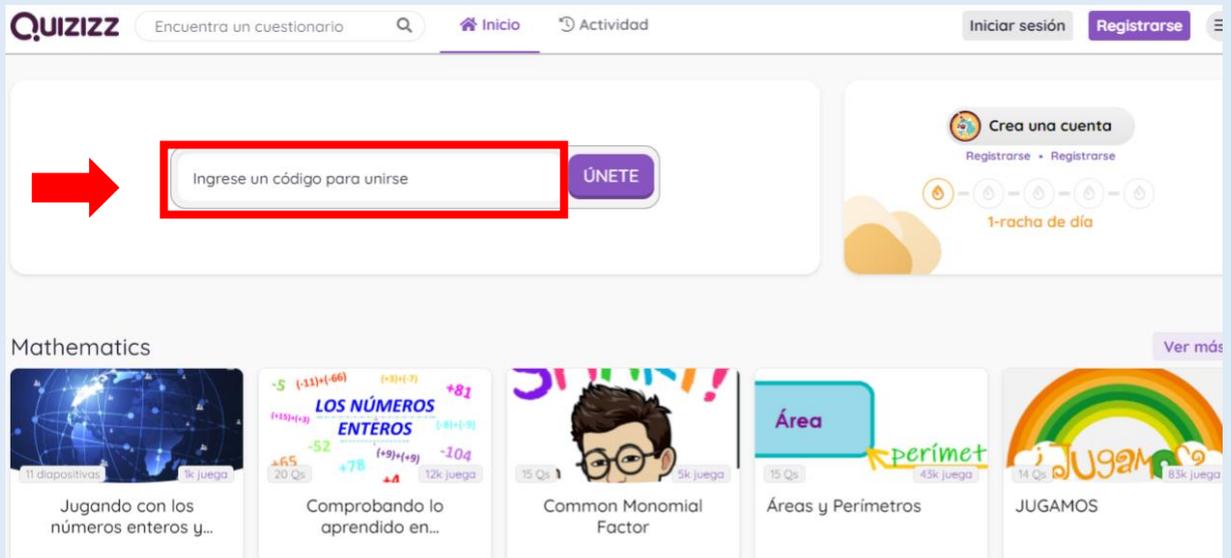
Primera opción

- Ingrese al enlace proporcionado por el docente, el cual le dirigirá directamente al cuestionario.

Ejemplo: <https://quizziz.com/join?gc=47105286>

Segunda opción

1. Ingrese a <https://quizizz.com/join>
2. Ingrese el código proporcionado por el docente para unirse al juego en el casillero que se muestra en la imagen a continuación:

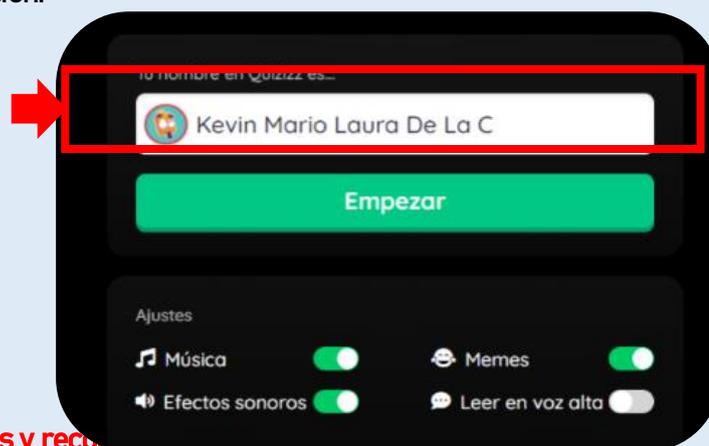


3. Luego haga click en "Únete"

Explicación del llenado de datos.

Ya sea que se haya escogido la primera o segunda opción de ingreso, la página direccionará al llenado de datos del alumno.

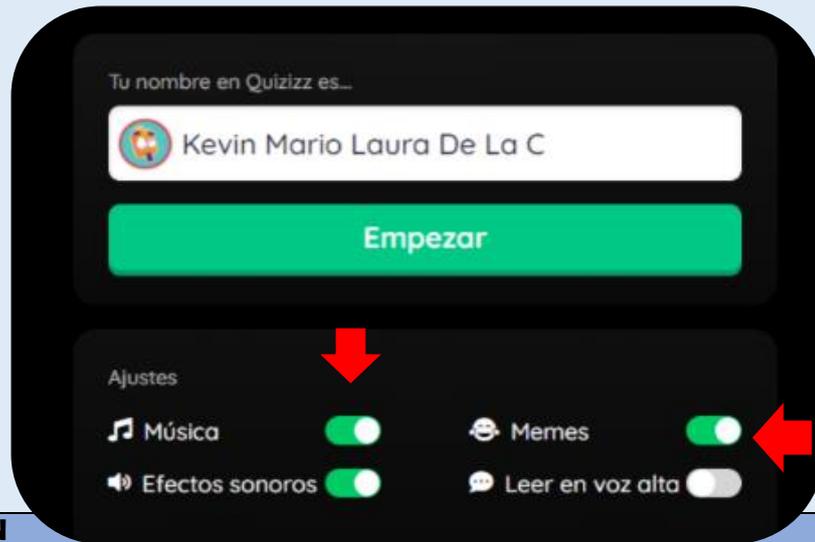
4. Deberá escribir nombres y apellidos completos en el casillero como se muestra a continuación:



Alcance de pautas y recom...

De acuerdo a la comodidad del alumno, se puede configurar el juego para desactivar la música, memes y efectos sonoros o para activar la lectura de las preguntas en voz alta.

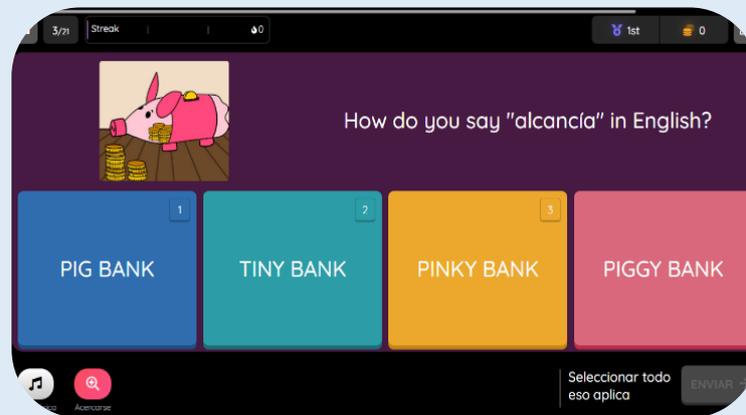
5. Para activar o desactivar la opción solo basta con hacer click en el botón. Si está en verde significa que está activado y si está en gris, desactivado.



PLANIFICACIÓN

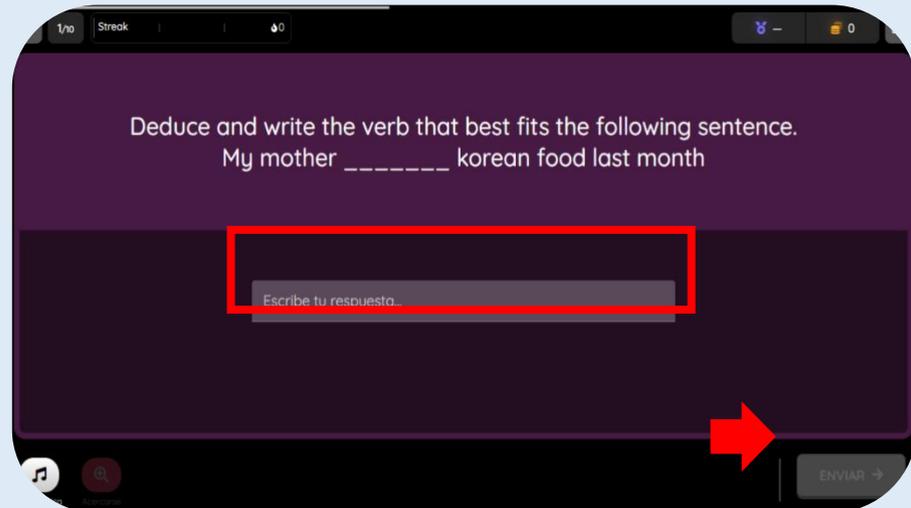
6. Estimado alumno, realice las diferentes actividades relacionadas a lo trabajado en la clase de hoy.
Observará actividades como opción múltiple, para rellenar espacio o de respuesta abierta.
7. Si la pregunta es de opción múltiple, tendrá que hacer click en uno de los recuadros que contiene la opción correcta a la pregunta presentada.

Ejemplo de opción múltiple:



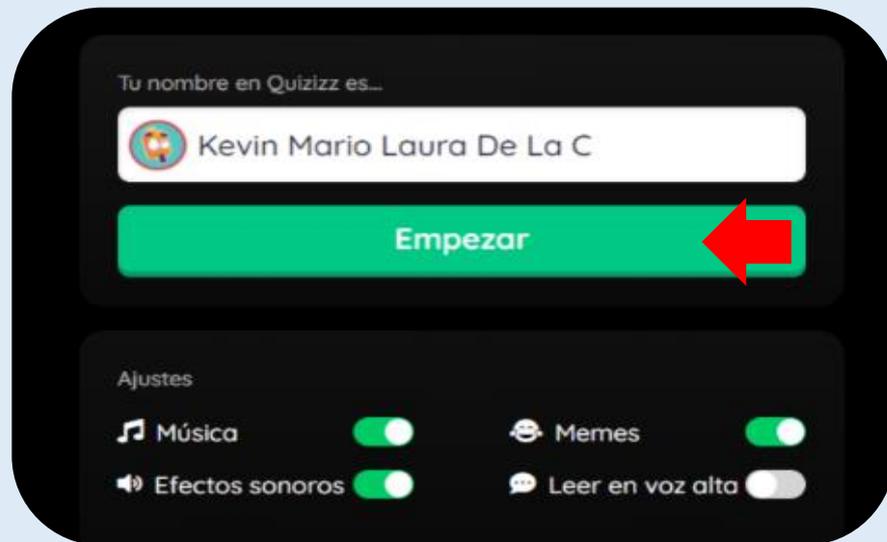
8. Si la pregunta es de llenado de espacio en blanco o de respuesta abierta, deberá responder en el cuadro que se muestra en la imagen a continuación y luego hacer click en enviar.

Ejemplo de relleno de espacio:



EJECUCIÓN

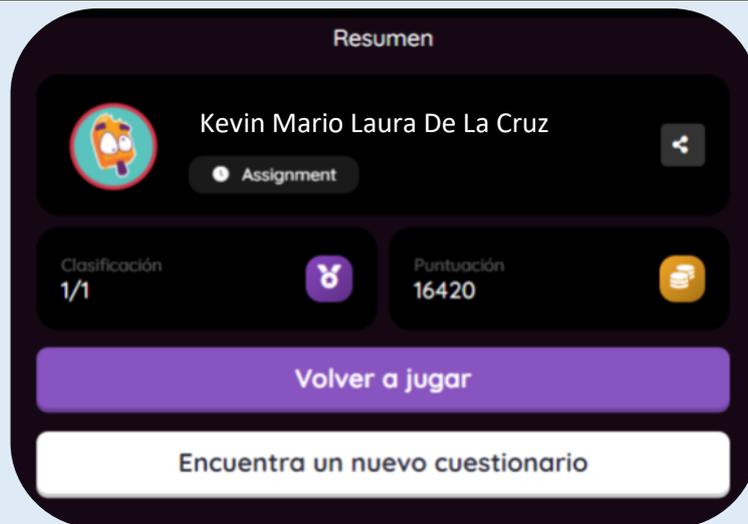
9. Luego de haber escrito sus datos, deberá hacer click en “Empezar”.



10. Avance las preguntas a su ritmo, pero considere el tiempo que tiene para cada actividad (La barra superior le indicará el tiempo).



11. Termine de responder todas las preguntas. Al terminar, le aparecerá lo siguiente en la pantalla:



12. Desplácese más abajo y revise su progreso y/o resultado final.



BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- ProfeSergioCM (2 de abril del 2020). *Quizizz/ Tutorial de uso para los estudiantes / Cuestionarios / Prácticas para la casa*. [Video] Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=p3d_DvBwU4E
- Ruiz, D. (2019). Quizizz en el aula: Evaluar jugando. *Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado*, 4 (1), 3-8. DOI: 104438/2695-4176_OTE_2019_847-19-121-5
- Sabiduría dividida (s.f.). *Cómo registrarse en Quizizz como estudiante*. [Video] Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=SVYRIhjZQ7k>
- SoporteTEC (27 de junio del 2020). *Tutorial Quizizz para estudiantes – Pasos para ingresar a Quizizz de dos formas*. [Video] Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=syKpJBE-jdU>



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°2

1. DATOS PERSONALES							
II.EE	Prócer Manuel Calderón de la barca			GRADO	Cuarto	SECCIÓN	Única
DURACIÓN	2H	DOCENTE	Kevin Laura De La Cruz	FECHA		BIMESTRE	Tercero

2. APRENDIZAJES ESPERADOS			
NOMBRE DE LA SESIÓN:	CAMPO TEMÁTICO:	-Body vocabulary	
“Recognizing my body”			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INSTRUMENTO	PRODUCTO
-Lee diversos tipos de textos escritos en inglés	-Obtiene información del texto escrito -Infiere información del texto escrito -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto	-Lista de participación -Cuestionario.	Test.

3. SECUENCIA DIDÁCTICA			
PASOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente saluda a los estudiantes, presenta el tema: “Learning my body” y como modo de motivación coloca un video a través de la herramienta lección de Quizizz (ANEXO 1) 2. Luego de haber visto el video, se presenta el nuevo vocabulario a aprender. Se lee con los alumnos y se practica pronunciación. (ANEXO 2 Y 3) 3. Los estudiantes elaboran oraciones e ideas usando el vocabulario aprendido. 	-Celular -Quizizz - Video	15 minutos



DESARROLLO	<p>4. Seguidamente, el docente presenta la lectura que contiene el vocabulario aprendido. (ANEXO 4 Y 5)</p> <p>5. El alumno lee el texto de manera individual, y junto con el docente.</p> <p>6. El docente ayuda a los alumnos con vocabulario nuevo complementario encontrado en el texto.</p>	- Quizizz	30 minutos
CIERRE	<p>7. Se realiza una prueba para medir la competencia: <i>Lee diferente tipo de textos en inglés.</i></p> <p>Multiple choice:</p> <ul style="list-style-type: none"> - What are the principals parts of the body? - What do we have on our heads? - Where are the eyebrows? - Where are the heart and the lungs? <p>Fill in the blanks:</p> <ul style="list-style-type: none"> - We hear with the _____. - The _____ joins the head with the trunk. - You speak with your _____. - The knee is part of the _____. <p>Open-ended Questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> - What are the parts of the mouth? - What are the names for each finger? - Do you write with your feet? Why? - How many nails do you have? 	<p>-Ficha de evaluación</p> <p>- Quizizz</p>	40 minutos

II. EVALUACIÓN		
INDICADORES	ACTIVIDADES	INSTRUMENTO
<p>Precisa información del texto. Detalla información. Identificar relaciones de causa – efecto.</p> <p>Infiere significados. Inferir ideas principales y secundarias no presentado explícitamente en el texto. Proponer títulos para el texto.</p> <p>Emitir un juicio frente a un comportamiento. Distinguir un hecho, una opinión. Analiza la intención del autor.</p>	<p>Desarrollo de actividades de Quizizz</p> <p>Pre-test</p>	<p>-Lista de participación de clase</p> <p>-Prueba escrita</p>

Dirección

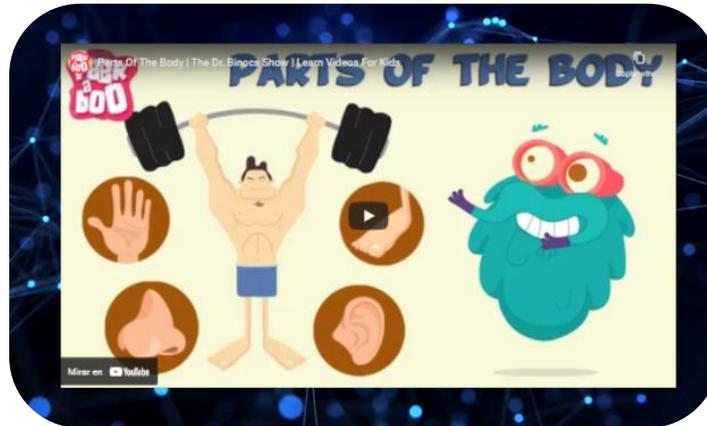
Docente

Kevin Mario Laura De La Cruz

ANEXOS:

Enlace de la sesión de Quizizz: <https://quizizz.com/admin/quiz/6167a705720294001d693ed4>

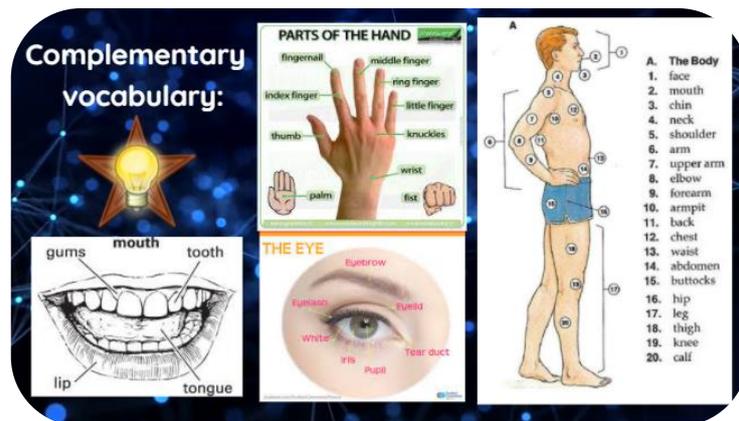
ANEXO 1



ANEXO 2



ANEXO 3



ANEXO 4

The Human Body

The principal parts of the human body are: the head, the trunk and the limbs.

We have hair on the head. Inside the head, we have the brain. We think with our brain. Between the forehead and the eyes we find the eyebrows. We see with our eyes. The principal parts of the eyes are: the eyelids and the eyelashes. Between the eyes and the mouth, we see the nose. We smell with our nose. The mouth has lips, teeth and tongue. We eat, talk, drink and smile with our mouth. We kiss with our lips and chew with our teeth. Between the chin and the eyes, we find the cheeks. On both sides of the head, we find the ears we hear with our ears. The neck joins the head to the trunk.

ANEXO 5

In our trunk, we have the chest. Inside the chest, we find the heart and the lungs. The abdomen separates the chest from the waist. In the back, there is the backbone.

We have four limbs: two arms and two legs. The principal parts of the arm are: the shoulder, the elbow, the wrist and the hand. The hand has five fingers: the thumb, the fore finger, the middle finger, the ring finger, and the little finger, the fingers have nails. The principal parts of the leg are: the thigh, the knee, the shin, the calf, the ankle, the foot and the toes.

We have five senses: sight, hearing, taste, smell, and touch.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°3

1. DATOS PERSONALES						
II.EE	Prócer Manuel Calderón de la barca		GRADO	Cuarto	SECCIÓN	Única
DURACIÓN	2H	DOCENTE	Kevin Laura De La Cruz	FECHA	BIMESTRE	Tercero

2. APRENDIZAJES ESPERADOS			
NOMBRE DE LA SESIÓN:	CAMPO TEMÁTICO:	- Daily routine vocabulary - Adverbs of frequency	
“Emma’s routine”			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INSTRUMENTO	PRODUCTO
-Lee diversos tipos de textos escritos en inglés	-Obtiene información del texto escrito -Infiere información del texto escrito -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto	-Lista de participación -Cuestionario.	Test.

3. SECUENCIA DIDÁCTICA			
PASOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	1. El docente saluda a los estudiantes, presenta el tema: “Emma’s routine” a través de la herramienta lección de Quizizz. 2. Después, se presenta el nuevo vocabulario a aprender: Adverbs of frequency and vocabulary about routine”. Se lee con los alumnos y se practica pronunciación. (ANEXO 1 Y 2) 3. Los estudiantes elaboran oraciones e ideas usando el vocabulario aprendido.	-Celular -Quizizz	15 minutos



DESARROLLO	<p>4. Seguidamente, el docente presenta la lectura que contiene el vocabulario aprendido (ANEXO 3,4, Y 5)</p> <p>5. El alumno lee el texto de manera individual, y junto con el docente.</p> <p>6. El docente ayuda a los alumnos con vocabulario nuevo complementario encontrado en el texto.</p>	- Quizizz	30 minutos
CIERRE	<p>7. Se realiza una prueba para medir la competencia: <i>Lee diferente tipo de textos en inglés.</i></p> <p>Multiple choice:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Where does Emma live? - How many brothers or sisters has she got? - What kind of clothes does she like? - How does Emma usually get to school? <p>Fill in the blanks:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Emma's classes ____ at 3:30 p.m. - She goes to ____ practice twice a week. - She usually ____ a bowl of cornflakes. - I seldom _____ game, I simply find them boring. <p>Open-ended Questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> - What do you usually have for breakfast? - What can you do to have in order your activities for the day? - Do you think your parents have an specific routine? Explain - Is it impotent to have a routine? 	-Ficha de evaluación - Quizizz	40 minutos

4. EVALUACIÓN		
INDICADORES	ACTIVIDADES	INSTRUMENTO
<p>Precisa información del texto. Detalla información. Identificar relaciones de causa – efecto.</p> <p>Infiere significados. Inferir ideas principales y secundarias no presentado explícitamente en el texto. Proponer títulos para el texto.</p> <p>Emitir un juicio frente a un comportamiento. Distinguir un hecho, una opinión. Analiza la intención del autor.</p>	Desarrollo de actividades de Quizizz	-Lista de participación de clase -Prueba escrita



Dirección

Docente

Kevin Mario Laura De La Cruz

ANEXOS:

Enlace de la sesión de Quizizz: <https://quizizz.com/admin/quiz/617cb03cf5e06b001e7535a3>

ANEXO 1

ADVERBS OF FREQUENCY

100%	Always	Lisa always reads her book.
90%	Usually	I usually wake up at 6.
80%	Normally	Emma normally goes swimming on Sunday morning.
70%	Often	Tom often makes spelling mistakes.
50%	Sometimes	Lisa sometimes borrows a book from the library.

ANEXO 2

VOCABULARY ABOUT THE DAILY ROUTINE:

ANEXO 3

EMMA'S DAILY ROUTINE

Hi! My name is Emma. I'm ten years old and I'm English. I live with my family in Brighton in the south of England.

My day usually starts quite early. I always get up at 7.30 on weekdays, but at the weekends I sleep an hour and a half longer.

When I get up, I go to the bathroom first. I wash my face to wake me up, brush my teeth and then I have a shower. After that I comb my hair and get dressed. I usually wear casual clothes, mainly jeans, shorts, T-shirts and trainers.

ANEXO 4

I always have breakfast with my mum and my little brother, Tommy. My dad never has breakfast with us because he starts work early on weekdays. I usually have a bowl of cornflakes with hot milk and toast with marmalade. Before I go to school, I have to walk our dog, Leo.

I usually walk to school because I don't live very far. Classes start at 8.30. I like Maths best but I'm also good at Science and English. I have two breaks, at 11 and at 1 o'clock. I eat a sandwich and drink orange juice.

I also play with my classmates in the playground. School finishes at 3.30 and my dad picks me up and we come back home by car. Then we have lunch together.

ANEXO 5

After lunch I play with my brother for a while and then I do my homework and study. Twice a week I have a basketball practice. I love doing sports.

Before dinner I sometimes meet my friends or watch a TV quiz. I seldom play computer game, I simply find them boring. We have dinner at 7.30 and I often set the table. After dinner I read a book or surf the Internet for a while.

At 9.30 I go to the bathroom to have a shower, brush my teeth and put on my nightdress. Before I go to sleep I listen to music on my MP3 player because it makes me feel relaxed.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°4

1. DATOS PERSONALES						
II.EE	Prócer Manuel Calderón de la barca		GRADO	Cuarto	SECCIÓN	Única
DURACIÓN	2H	DOCENTE	Kevin Laura De La Cruz	FECHA	BIMESTRE	Tercero

2. APRENDIZAJES ESPERADOS			
NOMBRE DE LA SESIÓN:	CAMPO TEMÁTICO:	-Food vocabulary. -Health vocabulary.	
“Healthy food, Healthy life”			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INSTRUMENTO	PRODUCTO
-Lee diversos tipos de textos escritos en inglés	-Obtiene información del texto escrito -Infiere información del texto escrito -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto	-Lista de participación -Cuestionario.	Test.

3. SECUENCIA DIDÁCTICA			
PASOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ol style="list-style-type: none"> El docente saluda a los estudiantes, presenta el tema: “Healthy food, healthy life” y como modo de motivación coloca un video a través de la herramienta lección de Quizizz (ANEXO 1) Luego de haber visto el video, se presenta el nuevo vocabulario a aprender. Se lee con los alumnos y se practica pronunciación. (ANEXO 2) Los estudiantes elaboran oraciones e ideas usando el vocabulario aprendido. 	-Celular -Quizizz - Video	15 minutos



DESARROLLO	4. Seguidamente, el docente presenta la lectura que contiene el vocabulario aprendido. (ANEXO 3, 4, Y 5) 5. El alumno lee el texto de manera individual, y junto con el docente. 6. El docente ayuda a los alumnos con vocabulario nuevo complementario encontrado en el texto.	- Quizizz	30 minutos
CIERRE	7. Se realiza una prueba para medir la competencia: <i>Lee diferente tipo de textos en inglés.</i> Multiple choice: - Which superfood can be made into milk? - Which superfood can heal wounds? - Which superfood can reduce blood pressure? - Which superfood is good for your bones? Fill in the blanks: - ____ Berries have been used in Chinese medicine for centuries. - Orange _____ can be especially good for you because they contain so many vitamins - _____ are the least fattening nut, also proven to reduce cholesterol levels in the body. - The healthier part of the egg, the egg _____ can help you maintain strong bones, muscles, nails, and hair. Open-ended Questions: - Do you eat any superfoods in this list? If so, which ones? - Would you like to try any superfoods from this list or add them to your diet? - Do you think superfoods really work to make you healthier? - If you take vitamins, would you ever give up taking vitamins and eat superfoods instead?	-Ficha de evaluación - Quizizz	40 minutos



4. EVALUACIÓN		
INDICADORES	ACTIVIDADES	INSTRUMENTO
<p><i>Precisa información del texto.</i> Detalla información. Identificar relaciones de causa – efecto.</p> <p><i>Infiere significados.</i> Inferir ideas principales y secundarias no presentado explícitamente en el texto. Proponer títulos para el texto.</p> <p><i>Emitir un juicio frente a un comportamiento.</i> Distinguir un hecho, una opinión. Analiza la intención del autor.</p>	Desarrollo de actividades de Quizizz	-Lista de participación de clase -Prueba escrita

Dirección

Docente

Kevin Mario Laura De La Cruz

ANEXOS:

Enlace de la sesión de Quizizz:

<https://quizizz.com/admin/quiz/617cbbd7e1f6ce001dbb14bf>

ANEXO 1



ANEXO 2



ANEXO 3

TOP 10 SUPER FOOD

A superfood is not just ordinary food, it is food that for some reason is especially good for your health, nature's own medicine!

- 1. Honey**
Honey is natural and much better for you than sugar because it contains many vitamins, it can even heal wounds if you put some kinds of honey on your skin.
- 2. Blueberries**
Blueberries contain anti-oxidants which reduce toxins in your body and help your memory.
- 3. Dark Chocolate**
If your chocolate has 70% or more cocoa, eating a little dark chocolate can be very good for you and can actually reduce blood pressure.



ANEXO 4

- 4. Pistachio Nuts**
Pistachios are the least fattening nut, also proven to reduce cholesterol levels in the body.
- 5. Egg whites**
The healthier part of the egg, the egg white can help you maintain strong bones, muscles, nails, and hair.
- 6. Broccoli**
It's a rich source of vitamin A, vitamin C, and bone-building vitamin K, and has plenty of fiber to fill you up and help control your weight.
- 7. Sweet potatoes**
Orange vegetables can be especially good for you because they contain so many vitamins. Sweet potatoes make a great alternative to ordinary potatoes because they contain healthier potassium instead of sodium.



ANEXO 5

- 8. Almonds**
These nuts are high in protein and in Vitamin E, and calcium. You can also make them into healthy almond milk.
- 9. Salmon**
This fish is a super food because of its omega-3 fatty acid content. Studies show that omega-3 fatty acids help protect heart health.
- 10. Goji Berries**
Goji Berries have been used in Chinese medicine for centuries. They are high in vitamins B, C & E, and support a healthy immune system, liver and heart.





SESIÓN DE APRENDIZAJE N°5

5. DATOS PERSONALES						
II.EE	Prócer Manuel Calderón de la barca		GRADO	Cuarto	SECCIÓN	Única
DURACIÓN	2H	DOCENTE	Kevin Laura De La Cruz	FECHA	BIMESTRE	Tercero

6. APRENDIZAJES ESPERADOS			
NOMBRE DE LA SESIÓN:	CAMPO TEMÁTICO:	-Clothes vocabulary	
“Going shopping: Clothes”			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INSTRUMENTO	PRODUCTO
-Lee diversos tipos de textos escritos en inglés	-Obtiene información del texto escrito -Infiere información del texto escrito -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto	-Lista de participación -Cuestionario.	Test.

7. SECUENCIA DIDÁCTICA			
PASOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente saluda a los estudiantes, presenta el tema: “Going shopping: Clothes” y como modo de motivación coloca un video a través de la herramienta lección de Quizizz (ANEXO 1) 2. Luego de haber visto el video, se presenta el nuevo vocabulario a aprender. Se lee con los alumnos y se practica pronunciación. (ANEXO 2) 3. Los estudiantes elaboran oraciones e ideas usando el vocabulario aprendido. 	-Celular -Quizizz - Video	15 minutos



DESARROLLO	4. Seguidamente, el docente presenta la lectura que contiene el vocabulario aprendido. (ANEXO 3, 4, Y 5) 5. El alumno lee el texto de manera individual, y junto con el docente. 6. El docente ayuda a los alumnos con vocabulario nuevo complementario encontrado en el texto.	- Quizizz	30 minutos
CIERRE	7. Se realiza una prueba para medir la competencia: <i>Lee diferente tipo de textos en inglés.</i> Multiple choice: <ul style="list-style-type: none">- When can items of clothing be expensive?- What kind of job requires workers to wear protective clothing?- How do some youths usually like to wear their clothes?- What type of clothing is worn in times of celebration? Fill in the blanks: <ul style="list-style-type: none">- Some people even stay in their _____ all day on the weekend when they plan to relax and not go anywhere- Pregnant women are likely to wear _____ clothes, while youths often wear tighter clothing to show their figure.- Certain items of clothing can be expensive, especially if it is made by a _____ brand or is a particular design.- Some jobs require people to wear a special _____ which should be worn by all employees. Open-ended Questions: <ul style="list-style-type: none">- What kind of clothes do you like to wear?- What kind of clothes Peruvian people usually wear?- Is it better to buy clothes in a boutique or in a second-hand store? Explain- In what way clothes impact the environment?	-Ficha de evaluación - Quizizz	40 minutos



8. EVALUACIÓN		
INDICADORES	ACTIVIDADES	INSTRUMENTO
<p><i>Precisa información del texto.</i> Detalla información. Identificar relaciones de causa – efecto.</p> <p><i>Infiere significados.</i> Inferir ideas principales y secundarias no presentado explícitamente en el texto. Proponer títulos para el texto.</p> <p><i>Emitir un juicio frente a un comportamiento.</i> Distinguir un hecho, una opinión. Analiza la intención del autor.</p>	Desarrollo de actividades de Quizizz	-Lista de participación de clase -Prueba escrita

Dirección

Docente

Kevin Mario Laura De La Cruz

ANEXOS:

Enlace de la sesión de Quizizz:

<https://quizizz.com/admin/quiz/617cbbd7e1f6ce001dbb14bf>

ANEXO 1



ANEXO 2



ANEXO 3

WHAT IS CLOTHING?

Clothing is something we all should wear in order to fit in to society. The act of wearing clothing is a choice. In some indigenous societies while in a more modern culture you could find yourself in trouble with the police if you choose not to wear clothes. Clothes are easily accessible and can be bought in most high street shops. Supermarkets are also beginning to sell clothes.

Clothes are for keeping people warm or serving as protection from the strong burning sun. Certain items of clothing can be expensive, especially if it is made by a well-known brand or is a particular design. While clothing is affordable for most people, the price usually depends on the quality of the material used to make the item and its brand name. In most countries clothing is taxed, while food is not. This is probably because clothing can be considered as a luxury item, especially if it is of very good quality.

ANEXO 4

The type of clothing that is worn usually depends on the occasion. People that attend a wedding usually wear formal clothes. Men often wear suits and women wear dresses. Formal and smart clothing is often worn in times of celebration. People often wear different clothing at work. Some jobs require people to wear a special uniform which should be worn by all employees. A pilot, doctor or air hostess may be required to wear a uniform so that all the staff can be easily recognized. Other jobs are less strict and may allow people to wear casual clothes. Construction workers are usually asked to wear protective clothing, especially when the site is considered highly dangerous.

ANEXO 5

People often choose to wear comfortable clothing inside their own home. This choice of clothing may be very different to the clothing they would normally wear outside. Some people even stay in their bedclothes all day on the weekend when they plan to relax and not go anywhere. People often wear clothing which matches their current state of health or their age. Pregnant women are likely to wear baggy clothes, while youths often wear tighter clothing to show their figure. Younger females often wear high heeled shoes while elderly people tend to wear more comfortable shoes which will allow them to walk with ease.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°6

1. DATOS PERSONALES							
II.EE	Prócer Manuel Calderón de la barca			GRADO	Cuarto	SECCIÓN	Única
DURACIÓN	2H	DOCENTE	Kevin Laura De La Cruz	FECHA		BIMESTRE	Tercero

2. APRENDIZAJES ESPERADOS			
NOMBRE DE LA SESIÓN:	CAMPO TEMÁTICO:	-Vocabulary about pets.	
“Pets are my loyal friends!”			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INSTRUMENTO	PRODUCTO
-Lee diversos tipos de textos escritos en inglés	-Obtiene información del texto escrito -Infiere información del texto escrito -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto	-Lista de participación -Cuestionario.	Test.

3. SECUENCIA DIDÁCTICA			
PASOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ol style="list-style-type: none"> El docente saluda a los estudiantes, presenta el tema: “Pets are my loyal friends!” y como modo de motivación coloca un video a través de la herramienta lección de Quizizz (ANEXO 1) Luego de haber visto el video, se presenta el nuevo vocabulario a aprender. Se lee con los alumnos y se practica pronunciación. (ANEXO 2) Los estudiantes elaboran oraciones e ideas usando el vocabulario aprendido. 	-Celular -Quizizz - Video	15 minutos



DESARROLLO	4. Seguidamente, el docente presenta la lectura que contiene el vocabulario aprendido. (ANEXO 3, 4, 5, Y 6) 5. El alumno lee el texto de manera individual, y junto con el docente. 6. El docente ayuda a los alumnos con vocabulario nuevo complementario encontrado en el texto.	- Quizizz	30 minutos
CIERRE	7. Se realiza una prueba para medir la competencia: <i>Lee diferente tipo de textos en inglés.</i> Multiple choice: - Why can a person in a small house not have a lot of pets? - Why are birds good pets? - According to the passage which of the following is a cute animal? - From the passage, why do cats start to purr? Fill in the blanks: - It is good to take a ____ out twice a day. They need exercise so they cannot be kept in the house all the time. - _____ have brightly colored feathers and make nice chirping sounds. - _____ just need some food and their bowl or tank cleaning sometimes. - If a bird is too noisy then they could keep some cute animals like mice, gerbils or _____. Open-ended Questions: - What kind of pet would you like to have? - What responsibilities you may take if you want to have a pet? - Why cats and dogs are the most popular pets? - How many pets is a recommendable number?	-Ficha de evaluación - Quizizz	41 minutos



4. EVALUACIÓN		
INDICADORES	ACTIVIDADES	INSTRUMENTO
<p><i>Precisa información del texto.</i> Detalla información. Identificar relaciones de causa – efecto.</p> <p><i>Infiere significados.</i> Inferir ideas principales y secundarias no presentado explícitamente en el texto. Proponer títulos para el texto.</p> <p><i>Emitir un juicio frente a un comportamiento.</i> Distinguir un hecho, una opinión. Analiza la intención del autor.</p>	<p>Desarrollo de actividades de Quizizz Pre-test</p>	<p>-Lista de participación de clase -Prueba escrita</p>

Dirección

Docente

Kevin Mario Laura De La Cruz

ANEXOS:

Enlace de la sesión de Quizizz:

<https://quizizz.com/admin/quiz/617ccdf3aeff95001dcc15b0>

ANEXO 1



ANEXO 2



ANEXO 3

Many people like to keep pets. Some just have one pet while other people keep many different pets. This often depends on if they live in a big or small house. If a person lives in a small house, or even a flat or apartment, they cannot keep a lot of pets as there is not enough room. If people live in a big house that has a garden then they will be able to keep more pets and bigger ones.



ANEXO 4

For a person who lives in a small house a small pet is often good. They could keep a bird or two as these are very interesting pets. They have brightly colored feathers and make nice chirping sounds. If you have a parrot it can even learn to talk, but it takes a long time to teach it to say some words. If a bird is too noisy then they could keep some cute animals like mice, gerbils or hamsters. These are all nice and fluffy so you can take them out of their cages and play with them. Fish are also a type of pet for people without much space or time. They just need some food and their bowl or tank cleaning sometimes.



ANEXO 5

People that have more space and time to look after a pet could keep something bigger that needs more care, such as a dog or cat. Cats do not need to be looked after as much as a dog, but they get lonely if there is no one there with them. They often like to have someone to sit with and who strokes them. This makes them happy and they start to purr. If someone has a dog they need to take it out for walks so that it can get exercise. It is good to take a dog out twice a day. Dogs need exercise so they cannot be kept in the house all the time.



ANEXO 6

There are then pets that need a very large amount of space. These would be animals such as horses or donkeys, it could even be a domestic pig. For these animals a person needs more than a big garden, they need a field so the animal has space to move and run around, as well as grass to eat. These are types of animals that would generally not come into the house and the owners would only spend part of the day with them.





SESIÓN DE APRENDIZAJE N°7

1. DATOS PERSONALES							
II.EE	Prócer Manuel Calderón de la barca			GRADO	Cuarto	SECCIÓN	Única
DURACIÓN	2H	DOCENTE	Kevin Laura De La Cruz	FECHA		BIMESTRE	Tercero

2. APRENDIZAJES ESPERADOS			
NOMBRE DE LA SESIÓN:	CAMPO TEMÁTICO:	-Family members vocabulary -The genealogical tree	
“My genealogical tree: Family members”			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INSTRUMENTO	PRODUCTO
-Lee diversos tipos de textos escritos en inglés	-Obtiene información del texto escrito -Infiere información del texto escrito -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto	-Lista de participación -Cuestionario.	Test.

3. SECUENCIA DIDÁCTICA			
PASOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	8. El docente saluda a los estudiantes, presenta el tema: “My genealogical tree: Family members” y como modo de motivación coloca un video a través de la herramienta lección de Quizizz (ANEXO 1) 9. Luego de haber visto el video, se presenta el nuevo vocabulario a aprender. Se lee con los alumnos y se practica pronunciación. (ANEXO 2) 10. Los estudiantes elaboran oraciones e ideas usando el vocabulario aprendido.	-Celular -Quizizz - Video	15 minutos



DESARROLLO	11. Seguidamente, el docente presenta la lectura que contiene el vocabulario aprendido. (ANEXO 3, 4, 5, Y 6) 12. El alumno lee el texto de manera individual, y junto con el docente. 13. El docente ayuda a los alumnos con vocabulario nuevo complementario encontrado en el texto.	- Quizizz	30 minutos
CIERRE	14. Se realiza una prueba para medir la competencia: <i>Lee diferente tipo de textos en inglés.</i> Multiple choice: <ul style="list-style-type: none">- What is the advantage of creating a family tree?- What makes creating a family tree easier and faster to do?- What key information that is needed to create a family tree?- On which site can you find naval records? Fill in the blanks: <ul style="list-style-type: none">- A family tree or genealogical tree is a diagram that shows the relationships between _____ of a family in several generations.- For _____, it can be a way to learn about family history and how it has affected their present and future lives- You can start your genealogy research by building a skeleton family _____.- You may still need to visit your local family history center and look at _____, courthouses and churches for more information. Open-ended Questions: <ul style="list-style-type: none">- Why is it important to have a family tree?- Do you have a family tree? Why?- Do you know webpages that help you to create your genealogical tree?- What do you know about your family? Do you know your great grandparents?	-Ficha de evaluación - Quizizz	42 minutos



4. EVALUACIÓN		
INDICADORES	ACTIVIDADES	INSTRUMENTO
<p><i>Precisa información del texto.</i> Detalla información. Identificar relaciones de causa – efecto.</p> <p><i>Infiere significados.</i> Inferir ideas principales y secundarias no presentado explícitamente en el texto. Proponer títulos para el texto.</p> <p><i>Emitir un juicio frente a un comportamiento.</i> Distinguir un hecho, una opinión. Analiza la intención del autor.</p>	<p>Desarrollo de actividades de Quizizz Pre-test</p>	<p>-Lista de participación de clase -Prueba escrita</p>

Dirección

Docente

Kevin Mario Laura De La Cruz

ANEXOS:

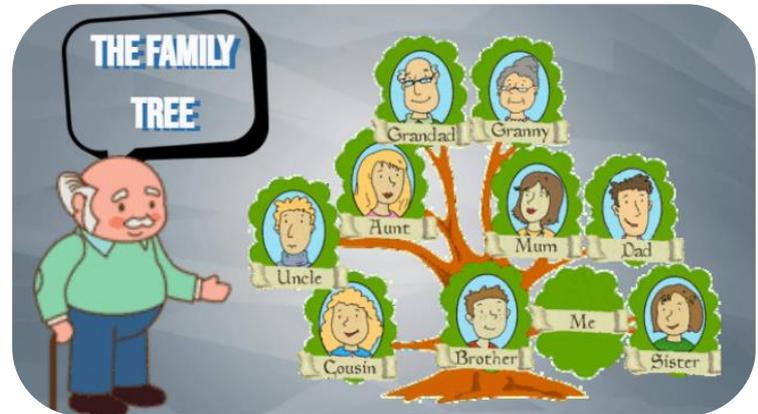
Enlace de la sesión de Quizizz:

<https://quizizz.com/admin/quiz/617cd4426139d2001ede250a>

ANEXO 1



ANEXO 2



ANEXO 3

How to Trace Your Family Tree Online

A family tree or genealogical tree is a diagram that shows the relationships between members of a family in several generations. Creating a family tree is a great way for children to broaden their knowledge about great grandparents and other family members who have passed away or who they have never had the chance to meet. For adults, it can be a way to learn about family history and how it has affected their present and future lives.



ANEXO 4



Tracing and creating a family tree can be difficult and complicated to do, especially if you do not have sufficient knowledge about your family history and only have a few old photos and documents. However, digital technology has made it easier for you because now you can access online databases and search engines and obtain the information you need within minutes. The key information that you need includes names (common surnames or family names), dates of significant events (birth, marriage, death, emigration) and places to locate records such as church registers.

ANEXO 5

You can start your genealogy research by building a skeleton family tree. For this purpose, you can go to various sites on the Internet. After you have done the basic family tree, it is time to dig deeper by going to more specialized websites that contain military or employment records, parish records or wills. In this phase, you need to be sure of what you are searching for. For example, if you look for the military records of your great grandfather, you should have his full name, date of birth and the forces in which he served.



ANEXO 6

GENUKI
UK & Ireland
Genealogy

Cyndi's List
of Genealogy Sites on the Internet

300,000+ links

Your free genealogy
research site
for more than
15 years

www.CyndisList.com

Of course, not all information is available online and you should not expect to find your entire family tree in one place. You may still need to visit your local family history center and look at cemeteries, courthouses and churches for more information. You can also make contact with genealogy communities through their websites and ask for a piece of advice. You can use sites like Genuki and Cyndis List to consult on genealogy research and find valuable information, genealogical material and links to hundreds of other genealogy websites.