



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN DIDÁCTICA
EN IDIOMAS EXTRANJEROS**

**La gamificación y la comprensión de textos en inglés en los
estudiantes del segundo de secundaria, 2021**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Didáctica en Idiomas Extranjeros

AUTORA:

Crespo Tintaya, Reyna Isabel (ORCID: 0000-0002-2790-8153)

ASESORA:

Dra. Sanchez Aguirre Flor de Maria (ORCID: 0000-0001-6416-6817)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Educación intercultural

Lima – Perú

2022

Dedicatoria:

A mis padres, por su sacrificio en toda mi Formación por brindarme siempre su amor, apoyo y por enseñarme que los logros se obtienen con esfuerzo. En especial a mi madre Cristina por ser siempre un ejemplo de mujer valiente, luchadora y perseverante.

A mi familia, mi esposo y mis hijos Jhonel y André, por ser mi inspiración y motivación para lograr mis metas.

Agradecimiento:

A Frank Baltazar Sulca; por
su guía y orientación hacia
la investigación Científica.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Carátula	
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de gráficos y figuras	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	6
III. METODOLOGÍA	22
3.1 Tipo y diseño de investigación	22
3.2 Variables y operacionalización	23
3.3 Población, muestra y muestreo	25
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	26
3.5 Procedimientos	28
3.6 Métodos de análisis de datos	28
3.7 Aspectos éticos	28
IV. RESULTADOS	30
V. DISCUSIÓN	40
VI. CONCLUSIONES	46
VII. RECOMENDACIONES	47
Referencias	
Anexos	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Operacionalización de variable: La Gamificación	24
Tabla 2	Operacionalización de variable: Comprensión de textos	24
Tabla 3	Población de estudiantes del segundo grado de secundaria de la IE N°1197	25
Tabla 4	Resultados de validación de la variable gamificación	27
Tabla 5	Resultados de validación de la variable Comprensión de lectura	27
Tabla 6	Niveles de variable gamificación en los estudiantes de segundo de secundaria de la IE. 1197 Nicolás de Piérola	30
Tabla 7	Niveles de la dimensión Kahoot en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola.	31
Tabla 8	Niveles de la dimensión Quizizz en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola.	32
Tabla 9	Niveles de Variable Comprensión de texto en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola.	33
Tabla 10	Niveles de dimensión literal en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola.	34
Tabla 11	Niveles de dimensión Inferencial en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola.	35
Tabla 12	Niveles de la dimensión Criterial en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola	36
Tabla 13	Correlación entre gamificación y comprensión de textos en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola, 2021.	37

Tabla 14	Correlación entre Kahoot y comprensión de textos en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola, 2021.	38
Tabla 15	Correlación entre Quizizz y comprensión de textos en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola, 2021	39

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Niveles de Variable Gamificación en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola.	30
Figura 2	Niveles de la dimensión Kahoot en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola.	31
Figura 3	Niveles de la dimensión Quizizz en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola.	32
Figura 4	Niveles de la variable 2 Comprensión de textos en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola.	33
Figura 5	Niveles de la dimensión literal en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola.	34
Figura 6	Niveles de la dimensión inferencial en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola.	35
Figura 7	Niveles de la dimensión criterial en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola.	36

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo establecer la relación que existe entre la gamificación y la comprensión de textos en los estudiantes de segundo de secundaria de la I.E. 1197 Nicolás de Piérola, 2021. Esta investigación se desarrolló dentro del enfoque cuantitativo de tipo básica. Respecto al nivel de esta investigación es descriptivo correlacional de diseño no experimental de variante correlacional transversal. La población muestra estuvo constituida los 90 estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. N°1197, utilizándose como instrumentos el cuestionario para la variable gamificación y una Prueba tipo test para medir la comprensión de textos en idioma inglés. Los resultados de la comprobación de hipótesis mostraron un coeficiente de correlación de Rho de Spearman de 0,828 y un nivel de significancia bilateral de 0,000; concluyéndose que existe una relación positiva y significativa entre la gamificación y la comprensión de textos en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola, 2021.

Palabras clave: gamificación, comprensión de textos, Kahoot, inferencial, criterial.

ABSTRACT

The objective of the current research was to establish the relationship between gamification and the comprehension of texts, in second year high school students at I. E. 1197 Nicolás de Piérola, 2021. This research was developed within the basic quantitative approach. Regarding the level of this research, it is descriptive correlational of non-experimental design of cross-sectional correlational variant. The sample population consisted of 90 students of the second grade of secondary school of I.E. N°1197 using as instruments the questionnaire for the gamification variable and a multiple-choice test to measure the comprehension of texts in the English language. The results of the hypothesis test showed a Spearman's Rho correlation coefficient of 0.828 and a two-sided significance level of 0.000; concluding that there is a positive and significant relationship between gamification and the comprehension of texts in English in second year high school students at I. E. 1197 Nicolás de Piérola, 2021.

Keywords: gamification, text comprehension, Kahoot, inferential, critical.

I. INTRODUCCIÓN

La comprensión de textos en idioma inglés presenta dificultades durante la realización de experiencias de aprendizaje en las escuelas, lo cual se visualiza en los resultados de los logros de aprendizaje; ya que los estudiantes no comprenden lo que leen, que de acuerdo a Sole (2001) citado por Flores (2019), la comprensión de lectura se da cuando el lector comprende lo que lee y se hace efectiva cuando va aprendiendo de estos textos. La no comprensión de textos puede deberse a diferentes factores, siendo uno de ellas, el no uso de estrategias metodológicas gamificadas. Asimismo, a los estudiantes de inglés se les dificulta la comprensión de textos, porque no tienen un amplio léxico que les permita comprender los textos en el idioma ya que leen palabra por palabra o frases cortas, intentan leer todas las palabras, tratando de traducir, de la misma forma recurren al diccionario para buscar palabras, aunque no las conozcan y/o sean irrelevantes, las traducen.

Además, otra dificultad se presenta en los niveles de la lectura inferencial, no pueden deducir o inferir a partir de lo leído, y en el aspecto crítico, presenta dificultades en reflexionar sobre el texto al dar sus opiniones; el lector no es capaz de formular opiniones, analizar, argumentar sobre el texto leído. Estos niveles de comprensión son muy pocos practicados por el lector, ya que requiere de un considerable grado de abstracción. Asimismo, en un nivel crítico, para Pinzas (2017) es el nivel más alto de la construcción de ideas donde el lector formula opiniones personales acerca del texto. Siendo más fácil para los estudiantes responder en el nivel literal, es decir responden de acuerdo a lo que está escrito en el texto.

La comprensión lectora facilita que el estudiante desarrolle su razonamiento, pueda emitir juicios, a su vez analizar, reflexionar sobre el texto. Por ese motivo, es necesario que la persona involucre su actitud, experiencia y conocimientos previos. Según Cassani (2001) en un proceso de comprensión lectora, la lingüística, la psicolingüística y lo sociocultural son elementos importantes. Siendo esta última la más importante ya que el saber leer es una capacidad imprescindible en la vida del ser humano para desarrollarse como personas en cualquier ámbito, para su desarrollo individual, social y puedan ejercer sus derechos como ciudadanos. Es por eso que el ser humano requiere de la lectura porque es una actividad indispensable para su aprendizaje que le va a permitir transmitir conocimientos,

incrementar su acervo cultural; asimismo, el nivel de comprensión lectora que logre alcanzar le va a permitir desenvolverse en el contexto social, desarrollando su creatividad y reflexión crítica. A esto se suma la importancia que el estudiante comprendan los textos en inglés que le permita ser competente, tener un buen nivel del dominio del inglés que le permita tener múltiples oportunidades para su formación académica, profesional y laboral.

Un estudio realizado por Cronquist y Fiszbein (2017), sobre el dominio del inglés, mostró resultados muy bajos en América Latina obtenidos a través de exámenes; esto debido a que los sistemas educativos no están formando estudiantes con estos niveles necesarios. Muchos de los estudiantes se encuentran por debajo del A1 o en Pre- A1 en estas evaluaciones. De acuerdo al EF English First English Proficiency Index (EF EPI), los países de Latinoamérica se encuentran en un nivel bajo. Este resultado es distinto al de Europa y Asia ya que por lo general se encuentran en un nivel alto. Actualmente los países latinoamericanos no aplican programas propios para la enseñanza del inglés. Los países que si cuentan han servido de modelo para otros países como Colombia y Perú. Debido a que carecen de elementos claves para el éxito. Según Rodríguez (2015), debido a los factores nivel socioeconómico y dependencia, los estudiantes de Chile alcanzan un nivel básico de certificación L2-inglés.

En relación al Perú, de acuerdo la empresa educativa internacional EF Education First (2019), el Perú obtuvo el puesto N° 58, con un Nivel de Aptitud: Bajo, con una clasificación de: 50.22 y con el undécimo puesto entre los 19 países latinoamericanos, los resultados obtenidos en esta evaluación muestran un preocupante resultado del nivel del inglés de los estudiantes que por diversos motivos ya sea económicos entre otros no están alcanzando el nivel requerido del dominio del inglés esto debido a los factores nivel socioeconómico y dependencia . Asimismo, los resultados de la evaluación Censal en la competencia de comprensión de textos escritos (ECE) 2019 según MINEDU (2019), aplicada a estudiantes del segundo grado del nivel secundaria nos muestra que a nivel nacional se obtuvo un nivel previo al inicio 17, 7%, en inicio 42%. En proceso 25,8 y en el nivel satisfactorio solo el 14,5 %. Es decir, de acuerdo a este resultado aproximadamente un 59,7% se ubican en un nivel de pre inicio e inicio que es la mayoría de estudiantes que no lograron la competencia, algunas de las causas a

este resultado podrían deberse a un escaso vocabulario, escasos o insuficientes conocimientos previos, desconocimiento de estrategias de lectura, así como la falta de Estrategias Metacognitivas, antes, durante y después de la lectura, entre otras.

En el contexto actual en que se viene desarrollando una educación de forma virtual (sincrónica y asíncrona), los docentes se han visto en la necesidad de empoderarse del manejo de herramientas digitales que les permita desarrollar sus experiencias de aprendizaje de forma creativa y motivadora. Así, a nivel institucional, los docentes de la I.E 1197 “Nicolás de Piérola”, han tenido que responder urgentemente a esta situación, e ir adaptándose a esta educación virtual. Uno de los problemas observados es la desmotivación y desinterés de los estudiantes por aprender el idioma inglés, sumado a esto estudiantes que presentan dificultades en la comprensión de textos. Frente a este problema, es necesario crear nuevos espacios de aprendizaje que generen en el estudiante la motivación, el interés por aprender y en cuanto a la enseñanza existe la necesidad de plantear nuevas estrategias metodológicas que se apliquen en las sesiones que motiven a los estudiantes de manera constante y logren mantener su atención e interés, buscar estrategias para poder lograr con ellos los aprendizajes esperados y desarrollar las habilidades que le permitan obtener un nivel satisfactorio del logro de la competencia de comprensión de textos escritos.

Ante esta dificultad de la comprensión de textos en idioma inglés, una de las estrategias metodológicas para superar este problema es mediante el uso de la gamificación, teniendo como herramientas digitales a Kahoot y Quizizz. Mediante el uso de estas permite aumentar la motivación y a su vez alcanzar el aprendizaje esperado y desarrollen las habilidades de reading (lectura) en la comprensión de textos de una forma innovadora, entretenida y caracterizada por un aprendizaje a través de juegos educativos. Los juegos permiten al estudiante estar más motivados a la hora de aprender, así como despertar el interés, el compromiso y la socialización a través de la interacción, ya que al leer textos en inglés y usar la gamificación se pone a prueba sus conocimientos y su comprensión lectora, lo que hace que las clases sean más motivante y estimulante para los estudiantes. Por lo expuesto se plantea el siguiente problema: ¿Cuál es la relación que existe entre la gamificación y la comprensión de textos en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola, 2021? ¿Qué relación existe entre

Kahoot y la comprensión de textos en los estudiantes de segundo de secundaria en la I.E. 1197 Nicolás de Piérola ,2021? ¿Qué relación existe entre Quizizz y la comprensión de textos en los estudiantes de segundo de secundaria en la I.E. 1197 Nicolás de Piérola ,2021?

Esta investigación presenta las siguientes justificaciones: Justificación Teórica, la presente investigación desarrolla las bases teóricas relacionadas a la comprensión de textos, como autor base a Pinzas (2017) quien afirmó que la lectura comprensiva, es un proceso constructivo, interactivo, estratégico y metacognitivo; a su vez divide en niveles de comprensión literal, inferencial y criterial. Asimismo, las bases teóricas relacionadas a la gamificación Quizizz y Kahoot basadas en (Raduan, et., 2018) a partir de ambas se analiza los aspectos teóricos y conceptuales para conocer la relación que existe entre la gamificación y la comprensión de textos.

Justificación práctica, los resultados de la presente investigación permitió dar recomendaciones que beneficiaron a los estudiantes del segundo grado del nivel secundaria de la I.E 1197 Nicolás de Piérola del distrito de Lurigancho Chosica, teniendo un efecto positivo, en el desarrollo de la comprensión lectora en el idioma inglés, permitió que los estudiantes tengan predisposición para aprender y estén más motivados, favoreciendo a un aprendizaje significativo y desarrollen competencias lingüísticas a través de la estrategia tecnológica de la gamificación. Asimismo, favorece a docentes para que utilicen la gamificación en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje.

Justificación metodológica, se empleó una metodología que permitió recoger los datos y analizar los resultados a través de los instrumentos sobre la gamificación y la comprensión de textos. Este estudio permitió validar los instrumentos de recolección de datos, para recabar información sobre el estudio realizado de las variables en la población estudiada proporcionando información para futuras estrategias de aprendizaje en la institución educativa. Asimismo, los instrumentos pueden ser utilizados en otras investigaciones.

Es por ello, que la presente investigación tiene por objetivo establecer la relación que existe entre la gamificación y la comprensión de textos en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola, 2021 para poder dar respuesta a los problemas expuestos anteriormente de la

comprensión de textos escritos. Determinar la relación que existe entre Kahoot y la comprensión de textos en los estudiantes de segundo de secundaria de la I.E. 1197 Nicolás de Piérola ,2021. Determinar la relación que existe entre Quizizz y la comprensión de textos en los estudiantes de segundo de secundaria de la I.E. 1197 Nicolás de Piérola ,2021.

Para poder dar respuesta a los problemas planteados anteriormente se plantea la siguiente hipótesis: Existe relación positiva y significativa entre la gamificación y la comprensión de textos en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola, 2021. Existe relación positiva y significativa entre Kahoot y la comprensión de textos en los estudiantes de segundo de secundaria en la I.E. 1197 Nicolás de Piérola, 2021.Existe relación positiva y significativa entre Quizizz y la comprensión de textos en los estudiantes de segundo de secundaria en la I.E. 1197 Nicolás de Piérola ,2021.

II. MARCO TEÓRICO

En el contexto nacional, existen una serie de investigaciones respecto a la variable gamificación, así tenemos la realizada por Honorio (2020) sobre la aplicación de la innovación en el desarrollo de las clases de inglés nivel básico de un instituto, en la que la investigación parte de cómo incentivar y motivar la baja participación en el proceso de aprendizaje durante las clases, para ello empleó la gamificación a través de la herramienta “Metimeter” en la cual buscó analizar la gamificación a través de esta herramienta observó mejoras en la motivación, la gran inclinación de los estudiantes al empleo de medios tecnológicos en las sesiones de inglés cabe destacar la interacción entre estudiantes ya que favorecen para reforzar los conocimientos de una forma colaborativa, autónoma y participación del estudiante, para ello la investigadora recomienda la importancia de verificar el acceso a wifi y otros recursos que no se vea interrumpido el desarrollo de la clase.

Otra investigación, desarrollada por Pardo (2019), respecto a la aplicación de Kahoot para mejorar las unidades sintácticas del idioma inglés; fue un estudio de enfoque cuantitativo y de diseño cuasi experimental aplicada en 25 estudiantes cada grupo. El autor concluyó que haciendo uso de esta herramienta didáctica hubo un incremento e influyó significativamente del dominio de sintagma nominales, adjetivales preposicionales y verbales del idioma inglés, también mencionó que los estudiantes lograron buenos resultados al utilizar esta herramienta Kahoot. El autor de esta tesis recomienda a los docentes incluir en sus clases, el uso del Kahoot de acuerdo al formato de un examen internacional por niveles, como también recomienda motivar a los estudiantes utilizar diversas herramientas tanto de forma sincrónica y asíncrona.

Otro resultado fue de Ochoa (2019) quien sostiene que el uso de Kahoot permitió mejorar la habilidad de escritura en inglés. Esta investigación arrojó resultados positivos; puesto que la mayoría obtuvo un nivel de destacado y logrado, esto debido a su continuo uso y porque Kahoot tiene un uso fácil para resolver preguntas relacionadas a la escritura. Asimismo, el 60% de los estudiantes lograron un nivel de destacado y logrado, a diferencia de un 40% se encuentran en un nivel proceso e inicio; esto se debe a que la herramienta Kahoot facilita el uso correcto del orden y relación de palabras del idioma inglés realizados en las clases. En cuanto a la mejora de la gramática, un 75% de los estudiantes obtuvieron un nivel

de sobresaliente y logrado, a diferencia de un 25% se ubicaron en proceso y en inicio. Concluyendo que Kahoot ayuda a reforzar la gramática estudiada en clase. Además, sostiene que este aplicativo contribuye a mejorar el uso correcto del vocabulario, en la escritura, mejora el trabajo colaborativo en los estudiantes. Por lo expuesto el autor recomienda hacer uso de estas dos herramientas Quizizz y Kahoot para los diferentes momentos de cada sesión que fomente a la motivación intrínseca de los estudiantes, para recordar saberes previos de vocabulario el trabajo en parejas, en grupos con el objetivo de mejorar la habilidad de escritura del idioma inglés.

Por último, tenemos a Zavala (2021) quien concluyó que el uso de Quizizz influye en la competencia conceptual de los estudiantes del curso virtual de Historia de la Cultura. Se comprueba que existe diferencias entre el grupo control y el experimental, ya que se probó que el uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación influye en la competencia procedimental, mejora la competencia actitudinal. El autor manifiesta que se observó una mejora cognitiva, procedimental y actitudinal en los resultados del grupo experimental a diferencia de los resultados del grupo control; logrando crear un entorno amigable entre los estudiantes y el docente. Asimismo, se observó mejoras actitudinales inmediatas después de utilizar la herramienta, logrando que los estudiantes participen de la competencia entre jugadores, así como el incremento de esfuerzo para complementar sus conocimientos. Por tal motivo el autor recomienda el uso de Quizizz como una estrategia didáctica, para mejorar el interés de los estudiantes ayuda a desarrollar los aprendizajes por competencias (Conceptuales, Procedimentales y actitudinales) a través del juego. También recomienda que el docente debe de familiarizarse con el aplicativo Quizizz antes de incorporar a sus estudiantes en un juego, asimismo deben de conocer las diferentes herramientas virtuales que existen y su uso para aplicarlos de acuerdo a las necesidades de cada grupo de estudiantes a trabajar.

En el contexto nacional sobre la variable comprensión de textos tenemos Arroyo (2021) en su trabajo de investigación sobre la utilización de la gamificación en la comprensión lectora, de tipo cuasiexperimental con una muestra de 102 estudiantes concluyó que tuvo una alta influencia significativa entre la aplicación de la gamificación y la comprensión de textos escritos, una diferencia altamente significativa ($P < 0.01$). Asimismo, esta estrategia influyó significativamente en el

nivel literal, inferencial, a su vez también en el nivel crítico teniendo como resultado un logro regular del 80% aprobados en el post test. Por tal motivo recomienda al Ministerio de Educación promuevan especializaciones y capacitaciones en el uso de herramientas gamificadas dirigidos a docentes que puedan aplicar en sus sesiones. Además, la dirección pueda realizar talleres para el uso de herramientas tecnológicas en sus experiencias educativas tanto como para los docentes, estudiantes y padres de familia. Finalmente, para mejorar la competencia lectora en sus 3 niveles: literal, inferencial y crítico, los docentes del área de inglés deben incluir sesiones diferentes talleres de gamificación dentro de su programación anual, unidades y sesiones.

De la misma manera, Maldonado (2019) realizó una investigación de tipo básica de diseño no experimental con una población de 240 estudiantes. Los resultados de esta investigación arrojaron resultados positivos que, sí existe relación entre la plataforma virtual Kahoot y la comprensión lectora, con el índice de correlación de Spearman de 0,700. Como también se encontró una correlación con la dimensión nivel literal de 0,680, con la dimensión nivel inferencial una correlación de Spearman de 0,814. Por último, un 0,657 con la dimensión nivel crítico. Concluyendo que esta plataforma virtual en la comprensión lectora ayuda a comprender mejor los contenidos estudiados, les ayuda a mejorar la atención y la socialización.

En el contexto internacional sobre la variable gamificación que han aportado a esta investigación tenemos la realizada por Pérez y Torres (2021) concluyeron que a través de la gamificación es posible fortalecer la competencia comunicativa del inglés, ya que los estudiantes mostraron cambios al utilizar elementos propios de las subcategorías: lingüística, sociolingüística y pragmática. Asimismo, los estudiantes lograron potenciar sus habilidades comunicativas, fortaleciendo el nivel de competencia manteniéndose en A1 y otros lograron ubicarse en un nivel más avanzado como el A2 y B1. Además, consideran que la gamificación es una estrategia didáctica en la enseñanza y aprendizaje del inglés a través del uso de herramientas tecnológicas permite la interacción comunicativa en las cuatro habilidades: listening, writing, Reading y speaking, ya que se muestran

motivados a la hora de participar e interactuar socialmente con sus pares, despertando su creatividad y espíritu competitivo.

Otra investigación tenemos la desarrollada por Vera (2020) referente a esta variable gamificación concluyó que al utilizar esta estrategia didáctica gamificación, facilita el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de primaria, mejorando el compromiso y motivación de los estudiantes en la enseñanza aprendizaje del idioma. También menciona que los estudiantes presentaron un déficit de conocimientos y de dominio del inglés en el estudio diagnóstico, aunque mostraron cierta predisposición por aprender y cierta motivación para el aprendizaje. Con esta propuesta se concluyó que la gamificación puede ser utilizado tanto en el campo educativo como fuera de ella, ya que esta estrategia considera los componentes necesarios por lo que la autora recomienda a los docentes empoderarse del uso de la gamificación y utilizar en sus clases como metodología activa e innovadora que al ser usada correctamente garantiza un alto nivel de eficacia, por el lado de los estudiantes va a favorecer a la motivación y participación por ende el aprendizaje..

También Gonzales (2017) en su trabajo sobre la gamificación ha investigado en base a la necesidad de la motivación como un elemento importante en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria. Esta investigación se realizó a maestros de diferentes edades las cuales dan importancia a mantener a sus estudiantes motivados, quienes utilizan diferentes metodologías y técnicas en sus aulas para lograr este fin. Con esta investigación se llegó a la conclusión que son los maestros más jóvenes quienes más utilizan estas estrategias de gamificación, muestran mayor conocimiento e innovación. En este estudio se utilizó 2 herramientas. Plickers y ClassDojo, así como algunos otros juegos y dinámicas. Estos instrumentos han tenido resultados positivos en el aprendizaje de los estudiantes, logrando en ellos resultados muy buenos haciendo una diferenciación entre las clases tradicionales y las clases gamificadas; en esta última, los estudiantes evidenciaron su interés ya que sabían que iban a obtener un premio o recompensa.

De igual forma Borrego (2020) en su trabajo realizado sobre un sistema gamificado en educación primaria, en la enseñanza de una segunda lengua durante el aislamiento social -COVID 19, concluyó que la aplicación de este sistema gamificado tuvo éxito logrando los objetivos planteados, relacionado a la

destreza oral Speaking. Esta metodología permitió a los estudiantes estar motivados y a participar en clase, ya que ayudaría como base para que posteriormente adquiriera las demás destrezas necesarias del aprendizaje del idioma inglés. El autor concluyó que el uso de esta metodología produce en el estudiante una respuesta positiva, pero sugiere que se debe crear de manera correcta para no generar desmotivación evitando que confunda a que solo está jugando, considerando las necesidades e intereses de los estudiantes.

Laura, Morales, Clavitea y Aza (2020) concluyeron que la aplicación del Quizizz permitió mejorar el nivel de la comprensión de textos en inglés en los estudiantes de secundaria de la I.E. "Prócer Manuel Calderón de la Barca; con el contenido de la plataforma educativa Aprendo en casa, desarrollaron actividades con Quizizz, reforzando las dimensiones de obtiene e infiere información del texto en el idioma inglés. identificaron y dedujeron información del texto en inglés usando imágenes, frases, videos. El tipo de investigación fue experimental, método hipotético-deductivo con una muestra de 17 estudiantes, en donde el 68.75% de estudiantes obtuvo un nivel de logro destacado, el 31.25% en el nivel de logro esperado, el 0% en proceso y en inicio.

En el contexto internacional sobre la variable comprensión de textos tenemos a Escobar y Jiménez. (2019) quienes realizaron una investigación sobre la comprensión lectora en inglés mediante el uso de herramientas interactivas, con la finalidad de conocer los niveles de comprensión lectora en inglés, esto fue un trabajo de enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo, diseño cuasiexperimental con una muestra de 32 estudiantes. En este estudio se concluyó que estas tienen un efecto positivo, en el desarrollo de la comprensión lectora en el idioma inglés ya que mejoraron en un 25.5 % del nivel con el que contaban anteriormente, a su vez mejoraron en el nivel de comprensión literal. Además, confirman que cuando se desarrolla metodologías tradicionales en clases de inglés, los aprendizajes son monótonos, con falta de motivación, aburridos, etc. esto se observa en su bajo rendimiento. También concluyeron que, se deben diseñar las estrategias en la comprensión lectora en el idioma inglés, de acuerdo a los aprendizajes que se desean desarrollar y que estas deben ser coherentes con lo que se desea enseñar.

El contenido teórico de esta investigación tiene como propósito establecer las bases teóricas que permitió clarificar y acrecentar las ideas sobre los temas desarrollados en la presente investigación la gamificación y la comprensión de textos en inglés y temas relacionados en torno a estas dos variables. En cuanto a la variable gamificación considerado como una estrategia de herramienta digital esta se sustenta en la teoría de (Raduan, et.,2018), quien señaló que es el empleo de técnicas, elementos y dinámicas particularmente relacionados a juegos en contextos ajenos o diferentes a este con la finalidad de obtener buenos resultados; estas técnicas permiten incluir estructuras procedentes de juegos no lúdicos convirtiendo actividades rutinarias, monótonas en otras que si motiven o despierten el interés a participar de estas.

En cuanto al uso de estas herramientas digitales bajo el enfoque constructivista de acuerdo a (Saldarriaga-Zambrano, Bravo-Cedeño y Loo-Rivadeneira, 2016), estas permiten motivar, construir experiencias de aprendizaje, amplie sus conocimientos y a través de ello logre un aprendizaje significativo. Asimismo, estas tecnologías permiten desarrollar la capacidad intelectual de la persona, entre otros factores como su atención, aumento de la motivación y, además, favorece la comunicación, el trabajo colaborativo y la creación de comunidades en línea o espacios virtuales beneficiando la comunicación multimedia, invita a experimentar y a entrar a este mundo de la virtualidad para interactuar y a su vez favorece la percepción multisensorial de estímulos. Así de acuerdo a Piaget (1970) citado por Saldarriaga et al., (2016), el desarrollo intelectual, es un proceso continuo de cambios o reconstrucción constante del conocimiento, que a medida que crece el ser humano se va a dar cambios, que inicia con un cambio externo creando un desequilibrio en la persona, por consiguiente, nuevas ideas o pensamiento. Según este enfoque el niño es quien construye sus conocimientos en base a sus experiencias, entonces para adquirir un nuevo aprendizaje requiere ser un agente activo que participe en el proceso y no un agente receptivo, pasivo que solo se limite a observar.

De la misma manera, Orejudo, (2019) sostuvo que la gamificación ayudó a los estudiantes en las sesiones de segundas lenguas para completar actividades de lectura, a través de las recompensas se motiva al estudiante a realizar las actividades de lectura, de esta manera se crea rutinas positivas a largo plazo. Para

eso se gamificó la clase del grupo experimental, y no se gamificó la clase grupo de control, se comparó los dos grupos en la forma como desarrollaron las fases para completar las actividades. Al finalizar el grupo experimental obtuvo mejores resultados porque ejecutaron las actividades de lectura en cada fase en menos tiempo y sin ayuda del docente, sus respuestas en comprensión lectora fueron mejor al del otro grupo, en cambio el grupo control presentó dificultades debido a que no realizaron las actividades de inicio o prelectura, a su vez tuvo problemas en los otros niveles de lectura como inferir significados.

Actualmente la gamificación está teniendo un gran éxito como estrategia metodológica porque ayuda al estudiante a que se sienta motivado por aprender y apto para realizar las actividades en clase facilitando la interiorización de conceptos (Seaborn y Fels, 2015, como se citó en Dichev and Dicheva ,2017). Asimismo (Zichermann & Cunningham, 2011; Werbach & Hunter, 2012) citado por Borrás (2015) mencionaron que la gamificación es el uso de técnicas, elementos y mecánicas de diseño de juegos en entornos virtuales que no son juegos y que son usados con la finalidad de interactuar con los usuarios y resolver problemas. Asimismo, Deterding & Otros (2011) citado por Borrás (2015), afirmaron que una manera nueva de insertar los juegos en una clase es usando la “gamificación”, término que proviene del inglés “gamification”, que son juegos en donde se hace uso de reglas en contextos que no son de juegos. Es decir, aquí su entorno no es netamente de juego sino con la finalidad de aprender como por ejemplo un juego aplicado en una clase con fines educativos.

Sobre la gamificación Fon cubierta y Rodríguez (2015) manifiestan que el juego es un producto terminado y que es algo concreto, en cambio la gamificación inicia de un contenido didáctico, definiendo como una actividad camuflada con elementos y espíritu de juego. Hamari y Koivisto (2013) citado por Foncubierta y Rodríguez (2015) señalaron que la gamificación, influye en el comportamiento de las personas como el disfrute, crea sentimientos de dominio y autonomía. Una solución para el aburrimiento y la dificultad es la actividad gamificada. Así como mencionan Zichermann y Cunningham (2011) los jugadores incrementan su tiempo, predisposición psicológica, con la realización de una actividad gamificada con insignias, puntos, niveles, etc. llamándoles a esto estado de flujo donde experimentan incremento de atención, agrado y rendimiento.

Según Parra y Segura (2019) la gamificación hace uso de juegos o mecanismos de juego en contextos no lúdicos, es una metodología nueva que facilita la motivación de los estudiantes. También, (Deterting et al., 2011) citado por Santamaria y alcalde (2020) mencionaron que si bien la estrategia y forma en la que enseñamos y aprendemos ha cambiado actualmente por motivo de la COVID 19 de la misma manera ha cambiado la forma en que jugamos en el aula. La concepción de “jugar” ya no se aplica en clase, a diferencia que se esté hablando de niveles iniciales del sistema educativo cuando esta palabra se use para referirse a pasar un buen rato. Asimismo, para (Faiella; Ricciardi, 2015) citado por Santamaria y Alcalde (2020) el término de actividades gamificadas en aula se usa para una parte de elementos con la finalidad de mejorar la motivación del estudiante y por ende el aprendizaje.

En cuanto a los beneficios (Deterting, 2012) citado por (Ortiz, Jordán, y Agredal. 2018) manifestaron que la gamificación sirve como un componente fundamental para incrementar la motivación de las personas para contribuir con sus capacidades, despertando la pasión y el entusiasmo. La gamificación es importante ya que el uso de esta estrategia metodológica permite mantener el interés del estudiante y sentirse motivado ser participe activo en la clase, motivado y comprometido por aprender el tema presentado; asimismo, permite reforzar las capacidades competencias trabajadas en clase. También se puede afirmar que la gamificación aplicada a la educación aporta a los procesos de enseñanza dos aspectos: la capacidad de motivación al estudiante y la satisfacción de lograr superar un reto (Lee y Hammer, 2011). De igual forma, la gamificación permite interactuar mediante una experiencia y vivirla mediante el juego; siendo beneficioso para el aprendizaje puesto que ofrece una retroalimentación instantánea, mostrándose el progreso durante la sesión de aprendizaje (Da Rocha, Melo y Gomes, 2016). Asimismo, brinda a los maestros herramientas que a través de las recompensas logren su atención y estén predispuestos a participar ya que la gamificación será parte de la vida de los estudiantes en los próximos años, debemos de aprovechar la energía, la motivación y el gran potencial de su juego y dirigirlo hacia el aprendizaje, brindarles estas herramientas para que se conviertan en ganadores en la vida real.

Al respecto, Gil-Quintana y Prieto (2020) en un estudio multicaso de instituciones educativas de España, los profesores y estudiantes manifiestan las diversas ventajas de la gamificación, tales como la motivación hacia el aprendizaje, incremento en su participación, interacción y el entretenimiento en las actividades educativas. La gamificación trae consigo múltiples ventajas, pero nos lleva a un campo nuevo por explorar a los docentes y es todo un reto incorporar la gamificación en nuestras sesiones de aprendizaje. Según Borrás (2015) explica y da razones porque gamificar en clase, ya que esto activa la motivación por aprender, permite retroalimentar, la socialización, el estudiante se siente más comprometido con su aprendizaje, al ser este un aprendizaje más significativo y atractivo permite mayor retención a los estudiantes ser más autónomo, generando competitividad, colaboración.

Sobre la motivación, Piaget (1970) citado Tirado, Santos y Tejero (2018) señala que la motivación es la disposición, que estimula a la persona a hacer determinados actos para lograr un objetivo. Es decir, esta va a influir en nuestras decisiones hacia un determinado fin, dependiendo de cuán importante sea para la persona el logro de ese objetivo, la expectativa hacia una asignatura la motivación será mayor o menor. Podemos afirmar que a través de la gamificación se podrá incentivar y motivar la competencia sana tanto a nivel colectivo como individualmente tal como lo señala (Kapp, 2012). Existen diferentes tipos de motivaciones como la motivación intrínseca o interna, que nace del interior de una persona como un interés propio por aprender para alcanzar bienestar personal. Como también señala Majuri et al. (2019) Los juegos tienen capacidad para atraer y emocionar en donde se experimenta, dominio, competencia, disfrute, inmersión o fluidez, la cual es característica de la motivación intrínseca. A diferencia de la motivación extrínseca o externas motivado por un factor externo como un premio, un reconocimiento, etc.

Por otro lado, Según (Werbach; Hunter, 2012) citado por Santamaría y Alcalde (2020) mencionaron incluir tres elementos importantes en una sesión gamificada: (1) puntos, (2) insignias y (3) tabla de líderes. En primer lugar, los puntos nos muestran el progreso, el resultado a la vez funciona como motivación extrínseca a seguir jugando y aprendiendo. En segundo lugar, las insignias o

medallas es el reconocimiento al logro, ultimo la tabla de líderes o las clasificaciones que motivan alcanzar al contrincante o para no ser alcanzado.

Según Herranz (2013) citado por Borrás (2015) menciona que dentro de la gamificación conforman tres elementos fundamentales: tales como las dinámicas, las mecánicas y los componentes del juego, respecto a las dinámicas hace referencia que debe orientarse con las motivaciones, deseos y efectos que deben generar en el participante. Las dinámicas vendrían a ser el cómo se debe de jugar. Hay diversos tipos de dinámicas, tales como restricciones del juego, como la posibilidad de dar solución a un problema en un entorno limitado que generan emociones, despertando la curiosidad al someterse a un reto, el participante debe seguir un guion del juego para tener una idea general del reto, asimismo conocer sobre la progresión del juego, que el jugador sienta su avance, la evolución en el reto que le permita lograr un estatus entre los participantes y ser reconocidos. El segundo elemento es las mecánicas, estas vendrían a ser las reglas, las bases del juego que generan cierto disfrute adicción y compromiso. Según Cortizo, (2011). citado por Borrás (2015). Los tipos de mecánicas de juego son los retos, oportunidades, competición, colaboración, clasificación, superación, la retroalimentación o feedback, etc. Por último, tenemos los componentes que son los elementos concretos es decir los premios y recompensas. Destacan aquí los logros, regalos, conquistas y/o avances, es importante satisfacer a los participantes una o más necesidades a través de algunas de ellas: avatares, insignias, niveles, puntos, tablas de clasificación, pruebas, etc.

Para aplicar una sesión gamificada es importante tener en cuenta los elementos, antes mencionado, pero como docentes primero debemos indagar a través de encuestas qué les gusta y como pasan su tiempo libre, definir los objetivos (pedagógicos) que queremos lograr con nuestros estudiantes, pero no debemos olvidar la diversión y ponerlo en práctica esto nos ayudará a ir mejorando poco a poco.

En cuanto a las dimensiones de la variable gamificación tenemos a dos herramientas Kahoot y Quizizz. Respecto a "Kahoot", es una aplicación de origen noruego que tiene más de 30 millones de usuarios desde su lanzamiento en 2011. El Kahoot es un recurso y herramienta cuyo objetivo es incrementar el agrado del estudiante, así como un mayor compromiso con su aprendizaje, a través del juego

el alumno aprende, pero siendo consciente que lo que está haciendo desde una perspectiva lúdica (Raduan, et., 2018,). Entre las ventajas se puede mencionar que es una herramienta sin costo, de fácil acceso que puede realizar el docente en cualquier momento de la clase como motivación en el inicio, durante para practicar y al finalizar como instrumento de evaluación que ayudará hacer una retroalimentación para obtener información de su aprendizaje. Sobre el funcionamiento de Kahoot, los estudiantes pueden descargar en sus celulares, necesitan un PIN para ingresar al juego, lo pueden realizar de manera individual o grupal. Las preguntas las proyecta de manera virtual la docente y los estudiantes responden en un tiempo establecido, a diferencia del Quizizz, Kahoot permite retroalimentar inmediatamente después de cada pregunta, logrando visualizar el puntaje. Finalmente, al acabar el cuestionario, la aplicación crea de nuevo una. Por otro lado, en las desventajas un aspecto negativo sería monótono si se usará seguido o en exceso; otra dificultad dependencia, la velocidad, conexión y por último requiere tiempo en preparación y ejecución del juego.

En cuanto a Quizizz, es un juego de preguntas multijugador, que permite personalizar las preguntas creando sus propias actividades evaluatorias o exámenes de una manera divertida y lúdica (Raduan, et., 2018,). El autor manifiesta que presenta una serie de ventajas para los alumnos como por ejemplo es de acceso libre y fácil para el docente como para el estudiante, ayuda a los estudiantes a aprender, que se sientan seguros para afrontar un examen; mejora la preferencia del estudiante ya que es motivadora, amena y entretenida; favorece el trabajo en equipo siendo de mucha ayuda en el proceso de aprendizaje. A diferencia de Kahoot permite retroalimentar al finalizar el juego logrando visualizar los puntajes de los jugadores. En ambos casos los estudiantes lo pueden trabajar como actividades sincrónicas o asíncronas.

Rahayu y Purnawarman (2019) sostiene que la retroalimentación usando la aplicación Quizizz, mejora la comprensión de los conceptos gramaticales de inglés en los estudiantes. De la misma manera, Wiwin Handoko et al (2021) sostiene que Quizizz es una aplicación educativa y una herramienta de evaluación basada en juegos, asimismo esta herramienta también facilita al docente en el proceso de evaluación, proporcionando datos estadísticos y resultados de las pruebas, permite descargar informes cuando finaliza el cuestionario. Los profesores también pueden

monitorear el proceso y observar los resultados en vivo con los mismos estudiantes. La misma aplicación anima a realizar la evaluación.

Por otro lado, Cheenath y Gupta (2017), citado por Laura, Morales, Clavitea y Aza (2020) creadores de Quizziz, sostienen que esta herramienta fue concebida bajo una perspectiva de carácter formativa es decir para ver el progreso del estudiante de retroalimentación y mejora continua esto hace que el aprendizaje sea útil y efectivo. Por sus diferentes lecciones y preguntas, permiten a los estudiantes practicar y aprender en un contexto gamificador.

En cuanto a la segunda variable: Comprensión de textos en inglés, esto se sustenta en la teoría de Pinzas (2017), quien señala que la lectura comprensiva, es un proceso constructivo, interactivo, estratégico y metacognitivo; es constructivo porque es un proceso que implica elaborar las interpretaciones del texto; es interactivo, por cuanto las ideas relevantes del texto, se relaciona con las ideas o conocimientos previos que el lector tiene; y es estratégico porque la actitud del lector varía de acuerdo al tipo de lectura. Asimismo, Pinzas se basa en el modelo interactivo. El origen de este modelo se da con las aportaciones realizadas por Goodman y Van Dijk, así como los aportes de los psicólogos constructivistas (Piaget, Vygotsky). Según Reza (2017) este modelo en el proceso de lectura interviene el procesamiento ascendente como descendente simultáneamente. Es decir, cuando el texto es fácil o conocido puede usar el procesamiento top-down (arriba-abajo); pero, si es difícil con muchas palabras desconocidas puede cambiar en el procesamiento bottom-up (abajo-arriba). Así Pinzas (2017) manifiesta que este procesamiento va estar determinado por la dificultad del texto, el conocimiento del tema, el dominio lingüístico y las habilidades de lectura que tenga el lector, se encuentran presentes en toda actividad mental y, por lo tanto, en la comprensión de un texto, para lograr una lectura eficiente, ambas interactúan y se combinan el uno al otro.

También se sustenta bajo el enfoque comunicativo textual, según MINEDU (2015) concibe el lenguaje en pleno funcionamiento y la práctica pedagógica toma en cuenta textos completos, reales o verosímiles. En ese sentido, para este enfoque es importante el contexto en todo proceso comunicativo, asimismo, el texto es la unidad básica de la comunicación y debe responder a las necesidades e intereses de los estudiantes. En cuanto a la lectura, interactúan tres factores determinantes

como es el texto, el lector y la situación comunicativa. Por ello, los docentes tienen como desafío trabajar con historias y temas cuyo contenido y vocabulario sean comprensibles para los estudiantes de acuerdo a su desarrollo cognitivo. Asimismo, prevalece que es el lector quien comprende e interpreta la lectura.

Por otro lado, otro autor como, Moncada (2013) citado por Beltrán (2017) sostuvo que la comprensión de textos en inglés es indispensable para el aprendizaje, ya que se desarrollan otras habilidades tales como sintetizar, interpretar, analizar, entre otros; lo cual posibilita a todo estudiante ser seres autónomos capaces de interactuar con otros ya que no solo se amplían los conocimientos. De la misma manera, Grellet (1983) afirmó que la comprensión de un texto escrito en inglés es extraer la información requerida de un texto tan eficiente como sea posible aplicando las diferentes estrategias de lectura, cuando buscamos por ejemplo un aviso de un periódico o leemos un artículo, cada tipo de lectura demuestra el propósito de la lectura en el primer caso un lector competente rechazará la información irrelevante y encontrará lo que está buscando. En el segundo caso es necesario la comprensión del texto más detallada.

Asimismo, Grabe (1998) citado por Gamboa (2017) definió a la lectura como un proceso que no es simplemente extraer información del texto si no que activa en el lector sus conocimientos y que pueden ser ampliados y pulidos por la nueva información recibida en el texto. Durante la lectura es el lector quien da significado a las palabras y oraciones cuando lee integrando sus conocimientos previos para llegar a la comprensión. De acuerdo a Sole (2012) existen diferentes grados de comprensión en función del texto que se adquiere mediante la lectura; pero esto dependerá de las experiencias, expectativas y motivaciones que tenga el individuo.

Dechant citado por Gamboa (2017), manifestó si bien leer en un idioma extranjero con eficiencia, esta es una actividad retadora para muchos estudiantes que están en ese proceso de aprendizaje, en mi experiencia como profesora de inglés he observado que a los estudiantes se les hace difícil entender los textos necesitan traducir las palabras para comprender. Como (Tavakoli & Hayati, 2011) citado por Berenguer & Olario (2019) afirmaron que en el proceso de lectura involucra más de 30 procesos cognitivos y metacognitivos. Es por eso se considera como una habilidad compleja que requiere subdestrezas. La mayoría de los estudiantes necesitan mejorar su comprensión lectora ya que esta habilidad le va

a permitir desenvolverse en el contexto social, desarrollando su creatividad y reflexión crítica.

En cuanto a la importancia de la lectura, está relacionada directamente con el aspecto social y cultural ya que el ser humano es un ente social, quien relaciona sus conocimientos previos con la nueva información que el texto le presenta. La lectura es una actividad importante para el hombre en la construcción social y cultural de su entorno, ya que es un mecanismo primordial para la adquisición del conocimiento y el aprendizaje. Por eso, es esencial plantearse cómo, por qué y para que leemos.

Asimismo, se consideró como dimensiones a los niveles de la comprensión de lectura planteado por Pinzas (2017), quien considera los niveles de comprensión lectora literal, inferencial y crítica. La comprensión literal corresponde a la reconstrucción de la información explícita que presenta el texto. En este nivel el lector puede identificar datos, personajes, lugares, acciones, etc. que el autor proporciona y que se observa directamente en la lectura. En la Comprensión Inferencial, el lector busca sacar conclusiones a partir de pistas que le ofrece la información del texto, por lo tanto, estas deducciones o inferencias se encuentran de manera implícita en los datos del texto, por lo que se requiere de un mayor análisis y nivel de abstracción por parte del lector. El nivel de comprensión de lectura crítica, es en el cual el lector interpreta la temática del texto, valora y enjuicia las ideas del autor. En este nivel, se precisa reflexionar, relacionar analógicamente planteamientos de diversa naturaleza extraídos de la lectura y trasladarlos a otros ámbitos; además le permite emitir juicios críticos en relación al texto y en relación al punto de vista del autor, valorando su trascendencia o intrascendencia.

Entre los elementos que participan en el proceso de comprensión lectora Cassany (2001) indica que son: El lector: es quien lleva a cabo el proceso de comprensión de la lectura y para ello debe utilizar distintas capacidades, habilidades y conocimientos. Ello le va a permitir ser un lector autónomo que comprende diversos tipos de textos. El texto: es la pieza importante del proceso de comprensión del lector, puede presentarse de forma impresa o electrónica, donde el lector va a encontrar datos explícitos o implícitos. Si bien el texto tiene una superestructura con características particulares a cada tipo de texto, su comprensión no gira en torno a ello, aquí hay que resaltar las capacidades y

habilidades que el lector despliega en su proceso de lectura para hacer comprensible el texto. La actividad: son las tareas que van a hacer visibles lo que el lector comprendió del texto. Estas tareas o actividades van a señalar los objetivos a alcanzar, la metodología aplicada y el proceso de evaluación de la comprensión de la lectura. Estas actividades van a variar también de acuerdo a la intención del lector.

Uno de los retos de un docente de idiomas extranjeros es formar lectores competentes, asimismo que conozcan y usen diferentes estrategias de lectura ya que esto les ayudará a poder expresarse de forma oral como escrita. Al respecto, Yvonne Casingno citado por Diaz (2017) señala que el propósito de la lectura es la de comprender, que el estudiante llegue al significado de lo que lee. Para esto es necesario que los lectores conozcan, adapten y utilicen las estrategias usadas en su lengua materna y lo apliquen en una lengua extranjera ya que la lectura en inglés es considerada una de las habilidades más importantes y necesarias como señala Panida y Nutprapha (2017).

Para una mejor y rápida comprensión de lectura, según MINEDU (2010) se debe considerar las siguientes actividades antes de la lectura: Pre-Reading (Antes de leer el texto), establecer el propósito de la lectura, considerar los conocimientos previos del lector, predicción sobre lo que se piensa del contenido de la lectura y anticipar el tema o inferir a partir del título, subtítulos del capítulo o lectura; observar las imágenes, gráficos y leyendas en la lectura; también se debe tener en cuenta las palabras que se repiten a menudo, finalmente se analiza la estructura del texto, su extensión, escritura, etc. que me dice su estructura, haciendo uso de lluvia de ideas (brainstorming), respondiendo las preguntas, permitirá una mejor comprensión del texto.

While Reading (Durante la lectura), el estudiante va buscando las respuestas a las preguntas planteadas mientras va leyendo, subrayando las palabras desconocidas, relacionando el texto con sus conocimientos previos. Aquí es importante que el estudiante pueda inferir o deducir el significado de las palabras sin tratar de buscarla en el diccionario. Según MINEDU (2010) se debe considerar las siguientes actividades durante la lectura: Skimming, scanning, organización de ideas y estrategias de autoregulación y control.

Skimming o lectura de vistazo esto quiere decir leer en forma rápida para obtener la idea global del texto leyendo los primeros y últimos párrafos. Leer los detalles más importantes, el título, subtítulos, introducción (De igual forma menciona Grellet (2010), Skimming significa pasar la mirada rápidamente sobre un texto para reconocer la función o el propósito del mismo. A diferencia de scanning, que consiste en una lectura detallada con el propósito de hallar rápidamente la idea en particular en el texto, obtener la información específica requerida, se infirieran las respuestas a las preguntas planteadas, se identifique y subrayen las palabras desconocidas y por último se relacione el texto con el conocimiento adquirido. Asimismo, la organización de ideas, se emplea para organizar las ideas y ordenarlas a través de estructuras textuales y el uso de mapas conceptuales. Estrategias de autoregulación y control, se formulan y responden preguntas.

Entre otras estrategias tenemos: Detailed Reading, cuando se lee por segunda o tercera vez un texto, se realiza una lectura detallada, cuando se enfoca en las ideas secundarias y los detalles que ayuden a establecer la idea principal, realizando de esta forma una lectura de comprensión. Del mismo modo, Guessing unknown word, o adivinando palabras desconocidas, se sabe que en inglés es difícil entender las palabras de un texto, especialmente en la primera lectura. Por ello es importante deducir el significado de las palabras, ayudándose del contexto, es mejor dar una segunda lectura y deducir el significado en lugar de buscar en un diccionario, así tendremos una idea más clara de lo que quieren decir estas palabras desconocidas.

Post-Reading (Después de leer el texto), la finalidad es confirmar responder las preguntas del texto a través de una segunda lectura y el significado de las palabras que se desconocían. Las estrategias empleadas en esta etapa fueron: Confirmación y corrección de predicciones. Según MINEDU (2010) entre las actividades después de leer el texto tenemos: Elaboración de resúmenes del texto, teniendo en cuenta la cohesión y la coherencia, formulación y respuesta a las preguntas teniendo en cuenta los 3 niveles de comprensión de textos: nivel literal, inferencial y crítico. Formulación de conclusiones: Emitir un juicio de valor a la lectura leída. Reflexionar sobre lo leído y finalmente organizar nuestras ideas a través de organizadores gráficos.

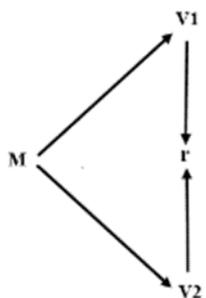
III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Esta investigación se desarrolló dentro del enfoque cuantitativo de tipo básica; puesto que se reunió información respecto a la problemática del uso de la gamificación y la comprensión de textos en los estudiantes de la Institución Educativa N°1197 “Nicolás de Piérola”, para luego definir los factores de la problemática y establecer un sustento teórico que establezca que la estrategia de la gamificación tiene relación con la comprensión de textos en inglés. Una investigación básica “está orientada a la búsqueda de nuevos conocimientos y campos de investigación científica, con la finalidad de recoger información de la realidad para enriquecer el conocimiento científico orientados al descubrimiento de principios y leyes” (Sánchez y Reyes,2015, p.45).

Respecto al nivel de esta investigación es descriptivo correlacional; puesto que en ella se especificó y se describió la relación que existe entre el uso de la gamificación y su relación con la comprensión de textos. Una investigación descriptiva busca especificar características del fenómeno sujeto a análisis y a su vez la investigación es correlacional porque establece la relación que existe entre dos o más variables (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

El diseño utilizado fue el no experimental en su variante transversal correlacional; ya que solo recogió la información sin realizar ningún tipo de manipulación, realizándose en seguida la correlación entre la gamificación en la comprensión de textos en inglés en los estudiantes de la Institución Educativa N°1197 “Nicolás de Piérola”, efectuado en un solo momento. En un “diseño no experimental no se manipulan deliberadamente las variables, sólo se observan los fenómenos en su estado natural para luego analizarlos” (Hernández et al.,2014, p.152). Asimismo, afirman que “los diseños transaccionales correlacionales describen relaciones entre dos o más variables en un momento determinado” (Hernández et al.,2014, p.154).



Donde:

M : Muestra de la investigación

V 1: Variable la gamificación

r : Coeficiente de correlación

V 2: Variable comprensión de textos en inglés

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: La gamificación

Definición conceptual:

La gamificación es el empleo de técnicas, elementos y dinámicas particularmente relacionados a juegos en contextos ajenos o diferentes a este con la finalidad de obtener buenos resultados; estas técnicas permiten incluir estructuras procedentes de juegos no lúdicos convirtiendo actividades rutinarias, monótonas en otras que si motiven o despierten el interés a participar de estas. (Raduan, et., 2018).

Definición operacional:

La variable Gamificación se operacionaliza a través de la elaboración de un instrumento, se utilizó un cuestionario tipo dicotómica (SI, NO) de acuerdo con los indicadores de sus dimensiones: Kahoot y Quizziz, los que luego fueron aplicados a la muestra de estudio para su respectiva medición.

Variable 2: Comprensión de textos en inglés

Definición conceptual:

La lectura comprensiva, es un proceso constructivo, interactivo, estratégico y metacognitivo; es constructivo porque implica elaborar las interpretaciones del texto; es interactivo, por cuanto las ideas relevantes del texto, se relaciona con los

conocimientos previos que el lector tiene; y es estratégico porque la actitud del lector varía de acuerdo al tipo de lectura. (Pinzas, 2017).

Definición operacional

La variable comprensión de textos se operacionaliza a través de la elaboración de un instrumento, se utilizó una lista de cotejo, tipo dicotómica (SI, NO) de acuerdo con los indicadores de sus dimensiones: Comprensión literal, comprensión inferencial y comprensión crítica, los que luego serán aplicados a la muestra de estudio para su respectiva medición.

Operacionalización de las variables

Tabla 1

Operacionalización de variable: La Gamificación

Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala	Rangos
Kahoot	- Incrementa el vocabulario	1 al 8	Si=2 No=0	Satisfactorio (12-16)
	- Permite un aprendizaje autónomo y divertido.			En proceso (7-11)
Quizziz	- Uso práctico y sencillo del aplicativo	9 al 15		En inicio (2-6)
	- Motiva y estimula la comprensión			Satisfactorio (10-14)
	- incrementa el nivel de participación			En proceso (6-9)
	- Mejora la comprensión de textos			En inicio (2-5)
	- Permite autoevaluarse			
	- Motiva y estimula la comprensión			
	- Aprendizaje autónomo y divertido			

Tabla 2

Operacionalización de variable: Comprensión de textos en ingles

Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala	Rangos
Literal	<ul style="list-style-type: none"> • Precisa el espacio, tiempo y personajes • Identifica detalles 	1-7	Si=2 No=0	Satisfactorio (10-14)
				En proceso (6-9)
				En inicio (2-5)

Inferencial	<ul style="list-style-type: none"> • Infiere el significado de la palabra • Establece relaciones causa - efecto. • Deduce el propósito del texto. 	8-11	Satisfactorio (6-8) En proceso (4-5) En inicio (2-3)
Criterial	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza juicios propios frente a una conducta. • Realiza juicios de valor. 	12- 15	Satisfactorio (6-8) En proceso (4-5) En inicio (2-3)

3.3. Población (criterios de selección), muestra y muestreo, unidad de análisis.

Esta investigación estuvo constituida por 90 estudiantes de segundo de secundaria de la I.E. 1197 “Nicolás de Piérola”. Una población es el “conjunto formado por todos los elementos o casos que posee una serie de característica comunes” (Sánchez, Reyes y Mejía, 2018, p. 102).

Tabla 3

Población de estudiantes del segundo grado de secundaria de la IE N°1197

Grado y sección	N° de estudiantes
2°A	31
2°B	30
2°C	29
TOTAL	90

Nota: Nómina de matrícula, 2021

La muestra estuvo constituida por toda la población, que constituye los 90 estudiantes del segundo grado de secundaria de la IE N°1197. Es decir, es una muestra censal. En muestra censal todas las unidades de investigación son consideradas como muestra, es decir es simultáneamente universo, población y muestra (Ramirez,2007).

Se prescinde del muestreo ya que la población a estudiar estuvo constituida por todos los estudiantes del 2do grado de secundaria de la IE N°1197. Debido a que la población es muy pequeña (90 estudiantes) se tomó toda la

población como muestra. Un muestreo “es el conjunto de operaciones que se realizan para estudiar la distribución de determinadas características en la totalidad de una población denominada muestra” (Sánchez, et al.,2018).

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

Técnica En cuanto a la técnica usada para la variable gamificación fue una encuesta. La “encuesta tiene como objetivo obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de sí mismos, o en relación con un tema en particular” (Arias ,2012, p.72).

Para la segunda variable, se usó la técnica de evaluación, “el cual consiste en un conjunto de acciones o procedimientos que conducen a la obtención de información importante acerca del aprendizaje de los estudiantes” (Flores, 2007, p.52).

Instrumento

En cuanto al instrumento para la primera variable se utilizó un cuestionario, para la segunda variable se utilizó una prueba de conocimientos para medir la comprensión de textos.

Instrumento 1: cuestionario

Ficha técnica

Nombre: Cuestionario sobre el uso de la gamificación

Autor: Isabel Crespo Tintaya

Año: 2021

Aplicación: Individual y colectivo.

Tiempo: De 20 a 25 minutos aproximadamente.

La escala y el índice respectivo para este instrumento son como sigue:

Si = 2

No=0

Instrumento 2: Prueba de conocimiento

Ficha técnica

Nombre: Prueba de conocimiento

Autor: Isabel Crespo Tintaya

Año: 2021

Aplicación: Individual y colectivo.

Tiempo: De 40 a 50 minutos aproximadamente.

La escala y el índice respectivo para este instrumento son como sigue:

Correcta= 2

Incorrecta=0

Validez

La validación se realizó por juicios de expertos mediante tres profesionales del ámbito de la investigación con grados académicos de magísteres y doctores. En el que cada experto emitió un juicio valorativo sobre el conjunto de ítems del cuestionario y de los ítems de la Prueba de conocimiento.

Tabla 4

Resultados de validación de la variable gamificación

Apellidos y Nombres	Resultado
Dra. Sánchez Aguirre Flor de María	Suficiencia
Dr. Baltazar Sulca, Frank	Suficiencia
Mg. Torres Vásquez Margot	Suficiencia

Tabla 5

Resultados de validación de la variable Comprensión de lectura

Apellidos y Nombres	Resultado
Dra. Sánchez Aguirre Flor de María	Suficiencia
Dr. Baltazar Sulca, Frank	Suficiencia
Mg. Torres Vásquez Margot	Suficiencia

Confiabilidad

La confiabilidad del instrumento se realizó mediante la aplicación del coeficiente de Kuder Richardson – 20, usando el software SPSS versión 22. El primer instrumento es un cuestionario que está conformado con preguntas de dos alternativas de respuesta (si, no) y el segundo instrumento es una prueba tipo test que está

conformado con preguntas de dos alternativas de respuesta (correcta, incorrecta). Para el proceso de confiabilidad de este instrumento se utilizó una prueba piloto con una muestra de 18 estudiantes de la IE N°1190. En la variable gamificación se obtuvo 0,812 y en la variable comprensión de textos en inglés se obtuvo 0,722.

3.5. Procedimientos

Se solicitó la autorización de la directora de la Institución Educativa a través de una carta de presentación dada por la Escuela de posgrado de la Universidad César Vallejo para aplicar los instrumentos cuestionario y prueba tipo test. Asimismo, se dio a conocer a los estudiantes a conocer el propósito de la investigación y se informó que la información es confidencial. Finalmente, se recogió la información de forma virtual a través de un formulario con un cuestionario de 15 preguntas. De la misma manera se procedió con la prueba tipo test a través de las herramientas Quizziz y Kahoot con 15 preguntas.

3.6. Método de análisis de datos:

Para el tratamiento y análisis de los datos de la presente investigación se utilizó la estadística descriptiva e inferencial, con el propósito de confirmar o rechazar las hipótesis planteadas y llegar a conclusiones.

En cuanto a los resultados hallados mediante la estadística descriptiva, estas fueron presentadas en tablas de frecuencias y porcentajes, con sus respectivos gráficos de barras e interpretaciones; los cuales permitió conocer los niveles alcanzados con respecto a las variables gamificación y la comprensión de textos en inglés. Con respecto a la estadística inferencial, para la prueba de hipótesis se utilizó el estadígrafo de coeficiente de Spearman, debido a que las variables investigadas son de tipo cuantitativa y además luego de realizar la prueba de normalidad, se obtuvo niveles de significancia menores a 0,05; lo que conllevan a afirmar que los datos no provienen de una distribución normal.

3.7. Aspectos éticos:

El presente estudio cumplió con las normas internacionales del manual de APA de la séptima edición donde las citas fueron mencionadas respetando las autorías. Los resultados fueron procesados sin manipular los datos. Toda la información recogida

se realizó en espacios confiables y seguros. Por otra parte, se estableció el consentimiento informado en las entrevistas a cada participante manteniendo la privacidad del anonimato y confidencialidad en el desarrollo de los instrumentos. Estos permitieron recoger información y resultados de conocimientos de los participantes y así conocer sus apreciaciones con respecto a las variables de estudio. También se tuvo en cuenta el principio de justicia y de no maleficencia.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos de la investigación

Los resultados de la presente investigación de la variable gamificación con sus dimensiones Kahoot, Quizizz y de la variable comprensión de texto con sus dimensiones literal, inferencial y criterial, se organizó en tablas y figuras que permitieron el análisis e interpretación de cada variable con sus respectivas dimensiones. Para la obtención de los niveles de cada variable se realizó un baremo de rangos e intervalos (satisfactorio, en proceso y en inicio).

Resultados descriptivos

Tabla 6

Niveles de variable gamificación en los estudiantes de segundo de secundaria de la IE. 1197 Nicolás de Piérola

Nivel	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Satisfactorio	12	13
En Proceso	48	53
En Inicio	30	34
Total	90	100

Nota: Base de datos recogidos con el instrumento cuestionario

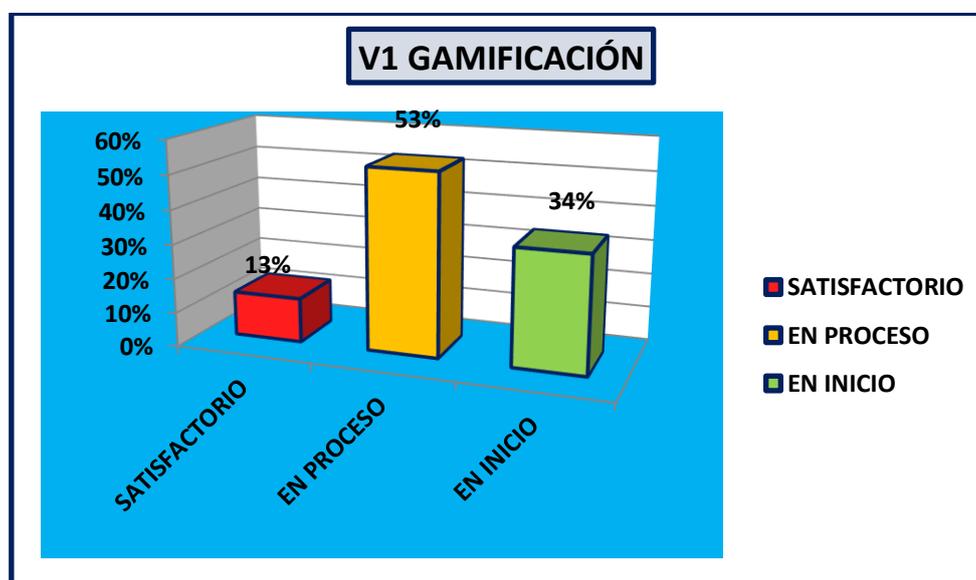


Figura 1: Niveles de Variable Gamificación en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola

En la tabla 6 y figura 1 se puede observar los niveles alcanzados por los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 "Nicolás de Piérola" de acuerdo su

autopercepción; los cuales son: el 13% se encontró en el nivel satisfactorio, el 53% se encontró en el nivel proceso y el 34% en nivel en inicio. Por lo tanto, la mayoría de los estudiantes, en cuanto a la variable gamificación se encuentran en el nivel proceso.

Tabla 7

Niveles de la dimensión Kahoot en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola

Nivel	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Satisfactorio	10	11
En Proceso	46	51
En Inicio	34	38
Total	90	100

Nota: Base de datos recogidos con el instrumento cuestionario

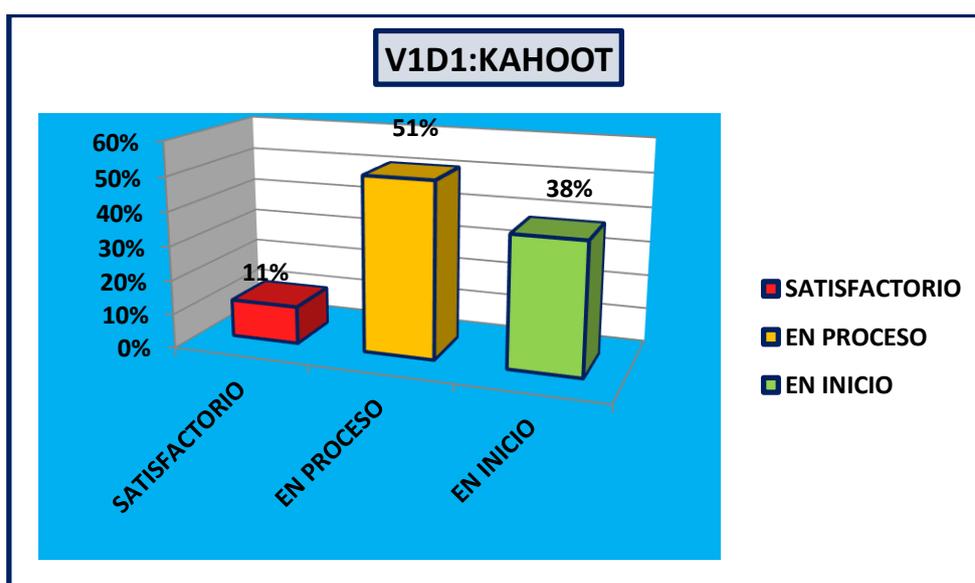


Figura 2: Niveles de la dimensión kahoot en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola

En la tabla 2 y figura 2 se puede observar los niveles alcanzados por los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 “Nicolás de Piérola” de acuerdo su autopercepción; los cuales son: el 11% se encontró en el nivel satisfactorio, el 51% se encuentra en el nivel proceso y el 38% en nivel en inicio. Por lo tanto, la mayoría

de los estudiantes, en cuanto a la dimensión kahoot se encuentran en el nivel proceso.

Tabla 8

Niveles de la dimensión Quizizz en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola

Nivel	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Satisfactorio	15	17
En Proceso	54	60
En Inicio	21	23
Total	90	100

Nota: Base de datos recogidos con el instrumento cuestionario

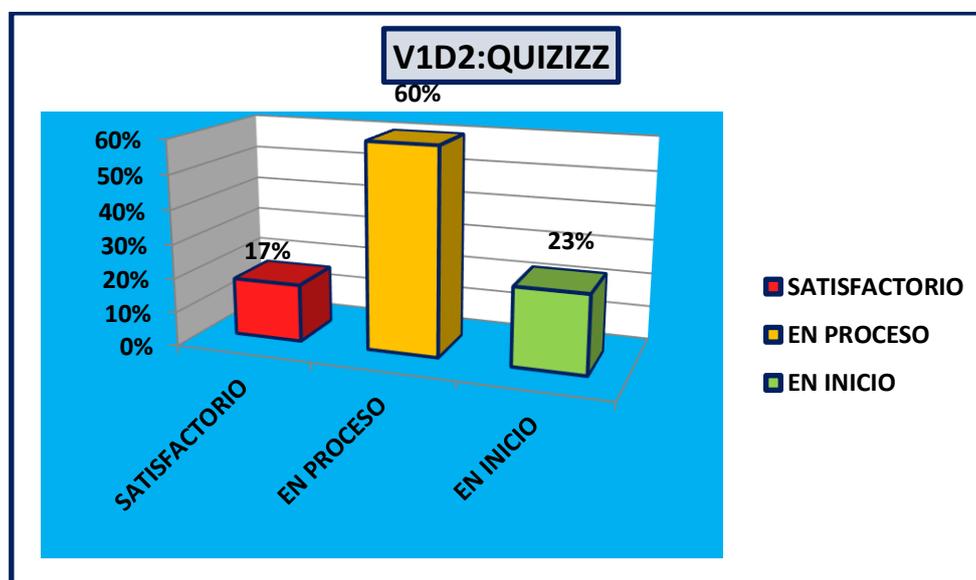


Figura 3: Niveles de la dimensión Quizizz en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola

En la tabla 8 y figura 3 se puede observar los niveles alcanzados por los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 “Nicolás de Piérola” de acuerdo su auto percepción; los cuales son: el 17 % se encontró en el nivel satisfactorio, el 60% se encontró en el nivel proceso y el 23 % en nivel en inicio. Por lo tanto, la mayoría de los estudiantes, en cuanto a la dimensión Quizziz se encuentran en el nivel proceso.

Tabla 9

Niveles de Variable Comprensión de texto en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola

Nivel	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Satisfactorio	13	14
En Proceso	44	49
En Inicio	37	37
Total	90	100

Nota: Base de datos recogidos con el instrumento test tipo prueba

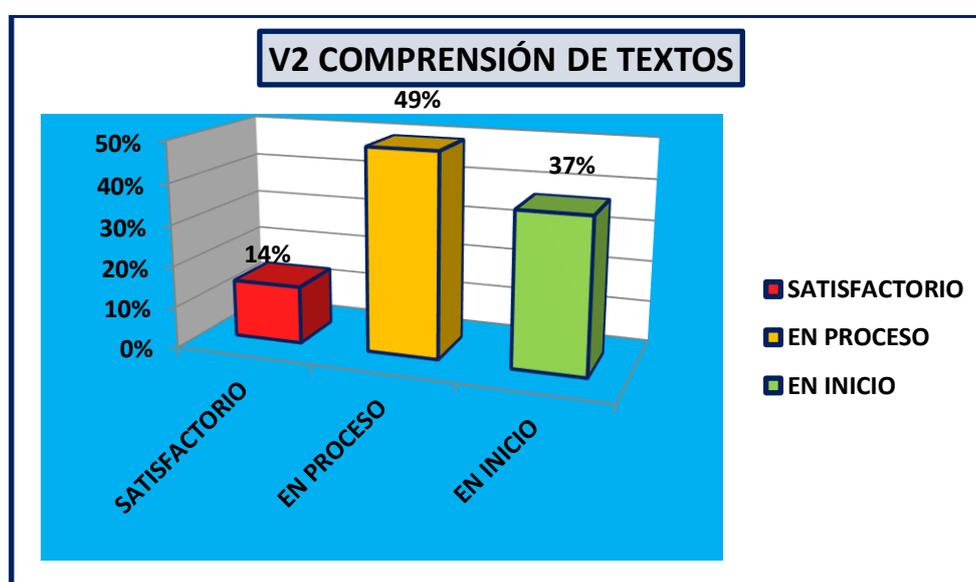


Figura 4: Niveles de la variable 2 Comprensión de textos en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola

En la tabla 4 y figura 4 se puede observar los niveles alcanzados por los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 “Nicolás de Piérola” en cuanto a su desempeño logrado en la comprensión de textos; encontrándose el 14% en el nivel satisfactorio, el 49% en el nivel proceso y el 37% en el nivel en inicio. En consecuencia, la mayoría de los estudiantes, en referencia a la comprensión de textos estas se ubican en el nivel proceso.

Tabla 10

Niveles de dimensión literal en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola

Nivel	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Satisfactorio	16	18
En Proceso	46	51
En Inicio	28	31
Total	100	100

Nota: Base de datos recogidos con el instrumento cuestionario

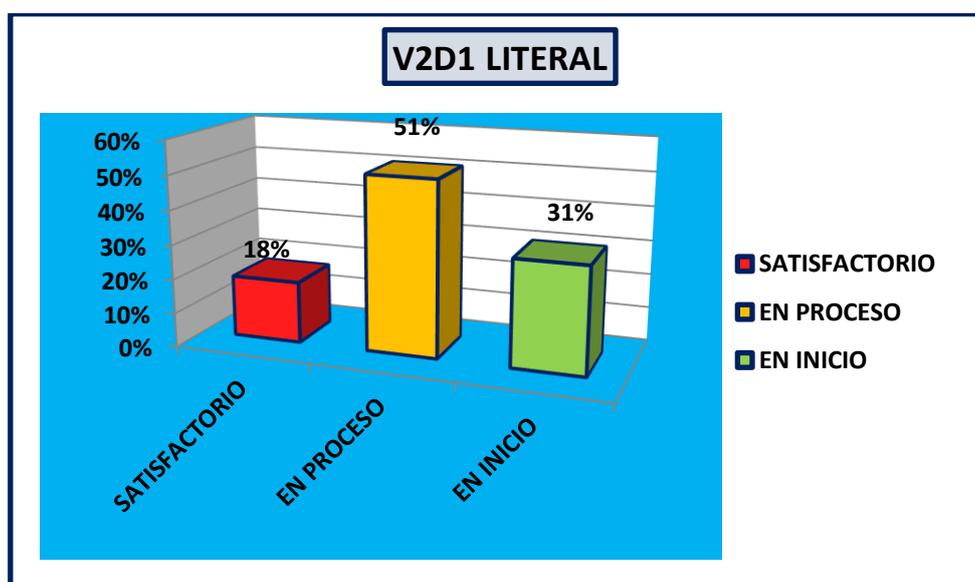


Figura 5: Niveles de la dimensión literal en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola

En la tabla 5 y figura 5 se puede observar los niveles alcanzados por los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 “Nicolás de Piérola” en cuanto a su desempeño logrado en la dimensión literal; encontrándose el 18% en el nivel satisfactorio, el 51% en el nivel proceso y el 31% en el nivel en inicio. En consecuencia, la mayoría de los estudiantes, en referencia a la dimensión literal estas se ubican en el nivel proceso.

Tabla 11

Niveles de dimensión Inferencial en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola

Nivel	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Satisfactorio	14	15
En Proceso	41	46
En Inicio	35	39
Total	90	100

Nota: Base de datos recogidos con el instrumento cuestionario

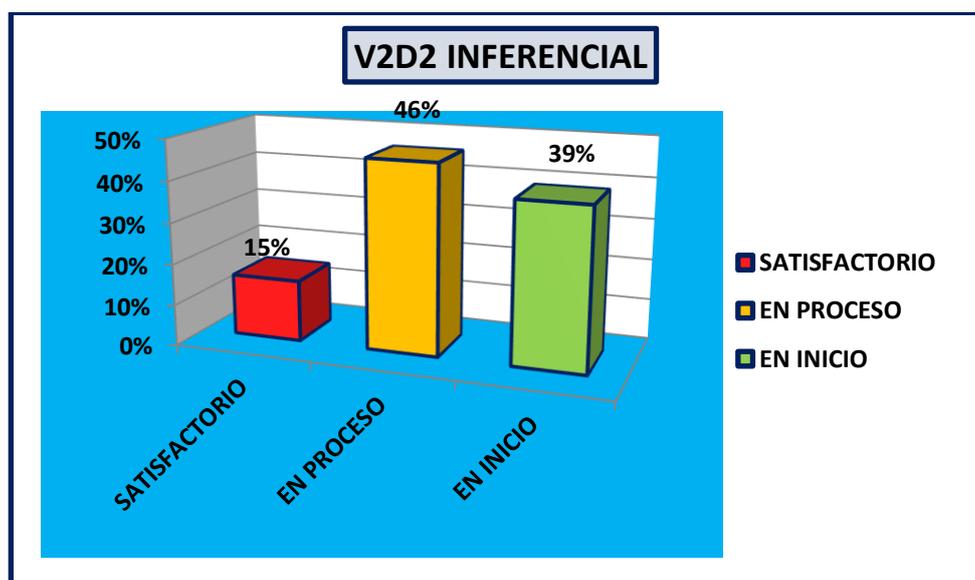


Figura 6: Niveles de la dimensión inferencial en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola

En la tabla 6 y figura 6 se puede observar los niveles alcanzados por los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 “Nicolás de Piérola” en cuanto a su desempeño logrado en la dimensión inferencial; encontrándose el 15% en el nivel satisfactorio, el 46% en el nivel proceso y el 39% en el nivel en inicio. En consecuencia, la mayoría de los estudiantes, en referencia a la dimensión inferencial estas se ubican en el nivel proceso.

Tabla 12

Niveles de la dimensión Criterial en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola

Nivel	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Satisfactorio	10	14
En Proceso	38	49
En Inicio	42	37
Total	90	100

Nota: Base de datos recogidos con el instrumento cuestionario

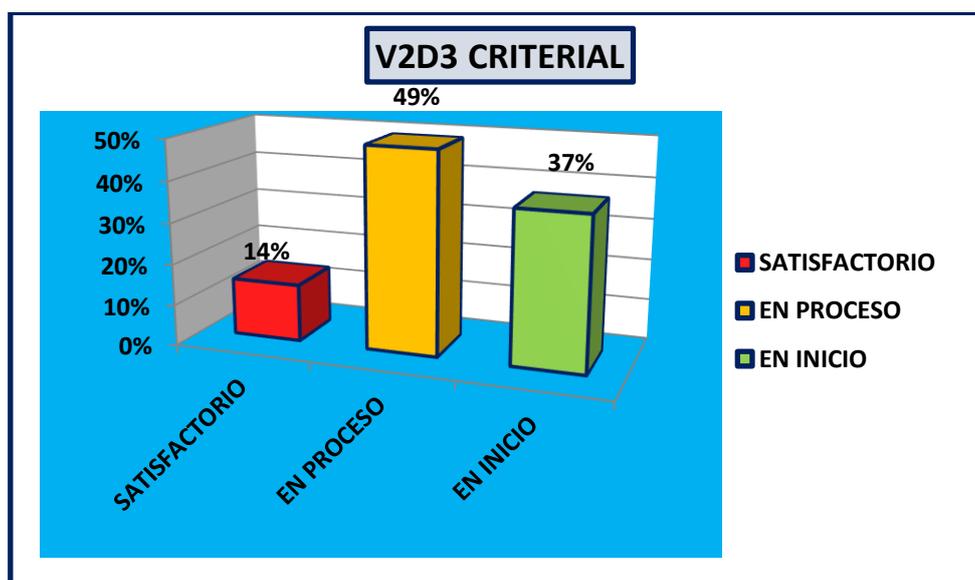


Figura 7: Niveles de la dimensión criterial en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola

En la tabla 7 y figura 7 se puede observar los niveles alcanzados por los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 "Nicolás de Piérola" en cuanto a su desempeño logrado en la dimensión criterial; encontrándose el 14% en el nivel satisfactorio, el 49% en el nivel proceso y el 37% en el nivel en inicio. En conclusión, la mayoría de los estudiantes, en referencia a la dimensión criterial esta se ubica en el nivel proceso.

4.2. Prueba de hipótesis

Después de haber realizado el análisis descriptivo, en el que se muestran los niveles alcanzados por las variables de investigación, a continuación, se procedió a la realización del análisis inferencial o prueba de hipótesis, mediante el estadístico de Rho de Spearman, puesto que de acuerdo a la prueba de normalidad los datos provienen de una distribución no normal.

Planteamiento de hipótesis

Hipótesis general

Ho: No existe relación positiva y significativa entre gamificación y comprensión de textos en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola, 2021.

Ha: Existe relación positiva y significativa entre gamificación y comprensión de textos en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola, 2021.

Nivel de significación estadística: $\alpha = 0.01$

Decisión: Si $\rho < 0,01$ entonces se rechaza la hipótesis nula.

Tabla 13

Correlación entre gamificación y comprensión de textos en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola, 2021

Correlaciones			
		Gamificación	Comprensión de Textos
Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	1,000	,828**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	90	90
Comprensión de Textos	Coeficiente de correlación	,828**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	90	90

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Los resultados que se muestran en la tabla 11, señalan que existe un coeficiente de correlación de Rho de Spearman de 0,828 y un nivel de significancia bilateral de 0,000 ($p < 0.01$), lo cual representa una relación positiva alta y significativa. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis

alterna; es decir existe una relación positiva y significativa entre Kahoot y comprensión de textos en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola, 2021.

Hipótesis específica 1

Ho: No existe relación positiva y significativa entre kahoot y comprensión de textos en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola, 2021.

Ha: Existe relación positiva y significativa entre kahoot y comprensión de textos en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola, 2021.

Nivel de significación estadística: $\alpha = 0.01$

Decisión: Si $\rho < 0,01$ entonces se rechaza la hipótesis nula.

Tabla 14

Correlación entre Kahoot y comprensión de textos en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola, 2021

Correlaciones				
		Kahoot	Comprensión de Textos	
Rho de Spearman	Kahoot	1,000	,773**	
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	90	90
Comprensión de Textos	Comprensión de Textos	,773**	1,000	
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	90	90

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Los resultados que se muestran en la tabla 12, señalan que existe un coeficiente de correlación de Rho de Spearman de 0,773 y un nivel de significancia bilateral de 0,000 ($\rho < 0.01$), lo cual representa una relación positiva alta y significativa. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; es decir existe una relación positiva y significativa entre Kahoot y comprensión de textos en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola, 2021.

Hipótesis específica 2

Ho: No existe relación positiva y significativa entre Quizziz y comprensión de textos en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola, 2021.

Ha: Existe relación positiva y significativa entre Quizziz y comprensión de textos en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola, 2021.

Nivel de significación estadística: $\alpha = 0.01$

Decisión: Si $\rho < 0,01$ entonces se rechaza la hipótesis nula.

Tabla 15

Correlación entre Quizziz y comprensión de textos en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola, 2021

		Correlaciones	
		Quizziz	Comprensión de Textos
Rho de Spearman	Quizziz	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,729**
		N	,000
	Comprensión de Textos	Coeficiente de correlación	90
		Sig. (bilateral)	,729**
		N	,000

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Los resultados que se muestran en la tabla 10, señalan que existe un coeficiente de correlación de Rho de Spearman de 0,729 y un nivel de significancia bilateral de 0,000 ($\rho < 0.01$), lo cual representa una relación positiva alta y significativa. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; es decir existe una relación positiva y significativa entre Quizziz y comprensión de textos en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola, 2021.

V. DISCUSIÓN

En esta investigación, después de realizar el análisis de los resultados referente a la correlación entre la variable gamificación con sus dimensiones Kahoot, Quizizz y de la variable comprensión de textos en inglés en los estudiantes del segundo de secundaria de la Institución Educativa 1197, se hizo una comparación con las conclusiones de otras investigaciones y con los aportes de teóricos referente a este fenómeno.

En referencia a la hipótesis general, los resultados indican que existe una relación significativa entre la gamificación y la comprensión de textos en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 "Nicolás de Piérola", 2021; puesto que se obtuvo un coeficiente de correlación de Rho de Spearman de 0,828 y un nivel de significancia bilateral de 0,00 ($p < 0.01$) lo cual representa una relación positiva alta y significativa; asimismo, de acuerdo a los niveles de variable gamificación los cuales son: el 13% se encontró en el nivel satisfactorio, el 53% se encontró en el nivel proceso y el 34% en nivel en inicio. Por lo tanto, la mayoría de los estudiantes, en cuanto a la variable gamificación se encuentran en el nivel proceso. Teniendo también los mismos resultados en los niveles de la variable comprensión de textos en inglés de acuerdo a la prueba de conocimientos aplicados a los estudiantes encontrándose el 14% en el nivel satisfactorio, el 49% en el nivel proceso y el 37% en el nivel en inicio. En consecuencia, la mayoría de los estudiantes, en referencia a la comprensión de textos estas se ubican en el nivel proceso. Esto coincide con la investigación de (Escobar y Jiménez, 2019) quienes concluyen que la comprensión lectora en inglés, mediante el uso de herramientas interactivas propicia en los estudiantes una mayor motivación, predisposición para aprender, y un acercamiento por aprender el idioma inglés de forma amena y divertida.

Asimismo,(Pérez y Torres, 2021) concluyeron que a través de gamificación se fortalece la competencia comunicativa del inglés, ya que los estudiantes mostraron cambios al utilizar elementos propios de las subcategorías: Lingüística, sociolingüística y pragmática; además, consideran que la gamificación es una estrategia didáctica en la enseñanza y aprendizaje del inglés a través del uso de herramientas tecnológicas permite la interacción comunicativa en las cuatro habilidades: listening, writing, Reading y speaking. De igual forma la gamificación

permite interactuar mediante una experiencia y vivirla mediante el juego; siendo beneficioso para el aprendizaje puesto que ofrece una retroalimentación instantánea, mostrándose el progreso durante la sesión de aprendizaje (Da Rocha, De Melo y Gomes, 2016). También se puede afirmar que la gamificación aplicada a la educación aporta a los procesos de enseñanza dos aspectos: la capacidad de motivación al estudiante y la satisfacción de lograr superar un reto (Lee y Hammer, 2011). Así también (Saldarriaga-Zambrano, Bravo-Cedeño y Loo-Rivadeneira, 2016), estas permiten motivar, construir experiencias de aprendizaje, ampliar sus conocimientos y a través de ello logre un aprendizaje significativo. Asimismo, estas tecnologías permiten desarrollar la capacidad intelectual de la persona, entre otros factores como su atención, aumento de la motivación y, además, favorece la comunicación, el trabajo colaborativo y la creación de comunidades en línea o espacios virtuales beneficiando la comunicación multimedia, invita a experimentar y a entrar a este mundo de la virtualidad para interactuar y a su vez favorece la percepción multisensorial de estímulos.

Por otro lado, de acuerdo a Sole (2012) existen diferentes grados de comprensión en función del texto que se adquiere mediante la lectura; pero esto dependerá las experiencias, expectativas y motivaciones que tenga el individuo. Asimismo, Vera (2020) referente a la gamificación concluyó también que al utilizar esta estrategia didáctica gamificación, facilita el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de primaria, mejorando el compromiso y motivación de los estudiantes en la enseñanza aprendizaje del idioma. Con esta propuesta se concluye que la gamificación puede ser utilizado tanto en el campo educativo como fuera de ella, ya que esta estrategia considera los componentes necesarios por lo que la autora recomienda a los docentes empoderarse del uso de la gamificación y utilizar en sus clases como metodología activa e innovadora que al ser usada correctamente garantiza un alto nivel de eficacia, por el lado de los estudiantes va a favorecer a la motivación y participación por ende el aprendizaje.

También, coincide los resultados con la investigación realizada por Arroyo (2021) quien concluye que la estrategia de la gamificación tiene una influencia significativa sobre la comprensión de textos escritos en inglés esto se sustenta mediante el análisis estadístico de porcentajes después de la aplicación del post test un 80% aprobaron el cuestionario de comprensión lectora en el nivel de logrado

obteniéndose en el post test un 13% de estudiantes que se ubicaron en el nivel destacado demostrándose que existe una influencia significativa entre la aplicación de la gamificación y la comprensión de textos escritos en inglés así como también esta estrategia influye significativamente tanto como en el nivel literal, inferencial como en el nivel criterial ya que el análisis estadístico en todos los casos mostró una diferencia altamente significativa ($P < 0.01$).

De la misma manera, Orejudo, (2019) concluyó que la gamificación ayudó a los estudiantes en las sesiones de segundas lenguas para completar actividades de lectura, a través de las recompensas se motiva al estudiante a realizar las actividades de lectura de esta manera se crea rutinas positivas a largo plazo. Para eso se gamificó la clase del grupo experimental, y no se gamificó la clase grupo de control, se comparó los dos grupos en la forma como desarrollaron las fases para completar las actividades. Al finalizar el grupo experimental obtuvo mejores resultados porque ejecutaron las actividades de lectura en cada fase en menos tiempo y sin ayuda del docente, sus respuestas en comprensión lectora fueron mejor al del otro grupo, en cambio el grupo control presentó dificultades debido a que no realizaron las actividades de inicio o prelectura, a su vez tuvo problemas en los otros niveles de lectura como inferir significados.

Como este estudio señala es importante las actividades de lectura y deben seguir una secuencia porque ahorran tiempo en las otras fases como también menciona que la gamificación es un medio importante que los docentes deben tener en cuenta para motivar y crear rutinas positivas que los estudiantes necesitan. Estas investigaciones reconocen la importancia del uso de la gamificación en la comprensión de textos en inglés; como Borrás (2015) nos explica y da razones porque gamificar en clase, ya que esto activa la motivación por aprender, permite retroalimentar, la socialización, el estudiante se siente más comprometido con su aprendizaje, al ser este un aprendizaje más significativo y atractivo permite mayor retención a los estudiantes ser más autónomo, generando competitividad, colaboración.

También sobre los beneficios Lee, J. Hammer, J. (2011) menciona que la gamificación ayuda a que los estudiantes estén más motivados y se involucren en su aprendizaje. Asimismo, brinda a los maestros herramientas que a través de las recompensas logren su atención estén predispuestos a participar ya que la

gamificación será parte de la vida de los estudiantes en los próximos años, debemos de aprovechar la energía, la motivación y el gran potencial de su juego y dirigirlo hacia el aprendizaje, brindarles estas herramientas para que se conviertan en ganadores en la vida real.

En cuanto a la hipótesis específica 1, los resultados señalan que existe una relación significativa entre Kahoot y la comprensión de textos en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 "Nicolás de Piérola", 2021; puesto que se encontró un coeficiente de correlación de Rho de Spearman de 0,773 y un nivel de significancia bilateral de 0,00 ($p < 0.01$); asimismo de acuerdo a los niveles de Niveles de la dimensión kahoot, los cuales son: el 11% se encontró en el nivel satisfactorio, el 51% se encuentra en el nivel proceso y el 38% en nivel en inicio. Por lo tanto, la mayoría de los estudiantes, en cuanto a la dimensión kahoot se encuentran en el nivel proceso.

Esto concuerda con los estudios realizado por Ochoa (2019), quien concluye que Kahoot facilitó el uso correcto del orden y relación de palabras del idioma inglés realizados en las clases. Los resultados de esta investigación arrojaron resultados positivos en la escritura en inglés quienes se posicionaron en un nivel de destacado y logrado. Además, sostiene que este aplicativo contribuye a mejorar el uso correcto del vocabulario y mejora el trabajo colaborativo en los estudiantes. Kahoot ayuda a reforzar la gramática estudiada en clase. De igual manera Pardo (2019) en su investigación concluyó que el uso de Kahoot como herramienta didáctica incremento e influyó significativamente del dominio de sintagma nominales, adjetivales preposicionales y verbales del idioma inglés. Este estudio se dio a través de un enfoque cuantitativo y un diseño de investigación cuasi experimental aplicada con 25 estudiantes cada grupo, observándose resultados positivos en el grupo control después de aplicada la herramienta kahoot. Asimismo, Kahoot es una herramienta de aprendizaje utilizada para el recojo de saberes previos, conocer aspectos importantes de un tema concluido o comprobar lo que el estudiante a aprendido, conocer el grado de comprensión de una lectura determinada o debatir sobre un tema determinado; pero de forma divertida y amena mediante el juego (Simões, Díaz-Redondo y Fernández, 2012).

De la misma manera Maldonado (2019) concuerda con los resultados obtenidos en su estudio de investigación que, sí existe relación entre la plataforma

virtual Kahoot y la comprensión lectora, con el índice de correlación de Spearman 0,700. Como también se encontró relación a nivel literal al 0,680, así como al nivel inferencial correlación de Spearman 0,814. Por último, un 0,657 a nivel crítico., Puesto que esta plataforma virtual en la comprensión lectora ayuda a comprender mejor los contenidos estudiados, les ayuda a mejorar la atención, la socialización como también menciona Raduan, et. (2018). Entre las ventajas se puede mencionar que es una herramienta sin costo, de fácil acceso que puede realizar el docente en cualquier momento de la clase como motivación en el inicio, durante para practicar y al finalizar como instrumento de evaluación que ayudará hacer una retroalimentación para obtener información de su aprendizaje, como también menciona Olmos (2017), crea un ambiente motivador y que enriquece la dinámica en el aula.

En cuanto a la hipótesis específica 2, los resultados señalan que existe una relación significativa entre Quizizz y la comprensión de textos en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 "Nicolás de Piérola", 2021; ya que se obtuvo un coeficiente de correlación de Rho de Spearman de 0,729 y un nivel de significancia bilateral de 0,00 ($p < 0.01$); asimismo de acuerdo a los niveles de Niveles de la dimensión Quizizz los cuales son: el 17 % se encontró en el nivel satisfactorio, el 60% se encontró en el nivel proceso y el 23 % en nivel en inicio. Por lo tanto, la mayoría de los estudiantes, en cuanto a la dimensión Quizizz se encuentran en el nivel proceso. Esto concuerda con la investigación desarrollada por Laura, Morales, Clavitea y Aza (2020) quienes concluyeron que la aplicación del Quizizz permitió mejorar el nivel de la comprensión de textos en inglés en los estudiantes de secundaria de la IE "Prócer Manuel Calderón de la Barca; desarrollando actividades con Quizizz, identificaron y dedujeron información del texto en inglés usando imágenes, frases, videos.

De igual forma Zavala (2021) concluye que el uso de Quizizz influye en el aprendizaje cognitivo, procedimental y actitudinal del estudiante; puesto que despierta el interés de los estudiantes a través del juego. En esta investigación se observó una mejora cognitiva, procedimental y actitudinal en los resultados del grupo experimental a diferencia de los resultados del grupo control. Logrando crear un entorno amigable entre los estudiantes y el docente, asimismo se observó mejoras actitudinales inmediatas después de utilizar la herramienta, logrando que

los estudiantes participen de la competencia entre jugadores, así como el incremento de esfuerzo para complementar sus conocimientos; asimismo, Rahayu y Purnawarman (2019) sostiene que la retroalimentación usando la aplicación Quizizz mejora la comprensión de los conceptos gramaticales de inglés en los estudiantes.

Por otro lado, Cheenath y Gupta (2017), citado por Morales, Clavitea y Aza (2020) creadores de Quizizz, sostienen que esta herramienta fue concebida bajo una perspectiva de carácter formativa es decir para ver el progreso del estudiante de retroalimentación y mejora continua esto hace que el aprendizaje sea útil y efectivo. Por sus diferentes lecciones y preguntas, permiten a los estudiantes practicar y aprender en un contexto gamificador.

Estas investigaciones reconocen la importancia del uso de Quizizz en la comprensión de textos en inglés como señala (Raduan,et., 2018, p.200). El autor manifiesta que presenta una serie de ventajas para los alumnos como por ejemplo es de acceso libre y fácil para el docente como para el estudiante, ayuda a los estudiantes a aprender, que se sientan seguros de sí mismos para enfrentarse a un examen tipo test; favorece el trabajo en equipo, mejora la disposición del estudiante es motivadora es amena y entretenida siendo de mucha ayuda en el proceso de aprendizaje.

Resumiéndose, sobre la relevancia de la investigación en relación con el contexto científico social, la gamificación será una herramienta primordial en el futuro, ya que su aplicación facilitará innovaciones en el aula, enfrentado a la educación tradicional monótona. Es por esto que es necesario que, los docentes, estén involucrados en el uso de estas estrategias en la enseñanza y aprendizaje, que conozcan el manejo de estas y la utilicen en sus sesiones para el beneficio de sus estudiantes.

VI. CONCLUSIONES

Después de realizar la presente investigación se llega a las siguientes conclusiones:

Primero: Se estableció que existe una relación significativa entre la gamificación y la comprensión de textos en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 "Nicolás de Piérola", 2021; puesto que se obtuvo un coeficiente de correlación de Rho de Spearman de 0,828 y un nivel de significancia bilateral de 0,00 ($p < 0.01$); asimismo la mayoría (53%) de los estudiantes considera que el uso de la gamificación está en el nivel en proceso y en comprensión de textos en inglés de acuerdo a la prueba de conocimientos aplicados a los estudiantes la mayoría (49%) se encuentra en nivel en proceso. Es decir, a mayor gamificación mayor comprensión de textos.

Segundo: Se determinó que existe una relación significativa entre Kahoot y la comprensión de textos en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 "Nicolás de Piérola", 2021; puesto que se encontró un coeficiente de correlación de Rho de Spearman de 0,773 y un nivel de significancia bilateral de 0,00 ($p < 0.01$); asimismo la mayoría (51%) de los estudiantes percibe que el uso de kahoot está en el nivel en proceso.

Tercero: Se determinó que existe una relación significativa entre Quizizz y la comprensión de textos en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 "Nicolás de Piérola", 2021; ya que se obtuvo un coeficiente de correlación de Rho de Spearman de 0,729 y un nivel de significancia bilateral de 0,00 ($p < 0.01$); asimismo la mayoría (60%) de los estudiantes percibe que el uso de Quizizz está en el nivel en proceso.

VII. RECOMENDACIONES

Luego de concluido esta investigación se presenta las siguientes recomendaciones:

Primero: Se recomienda que el Ministerio de Educación promuevan especializaciones y capacitaciones en el uso de herramientas gamificadas dirigidos a docentes y directivos de las Instituciones Educativas.

Segundo: Se recomienda a los especialistas del área de inglés de la Ugel 06, planificar y ejecutar talleres sobre gamificación como estrategias para mejorar la comprensión de textos en Inglés dirigidos a los docentes del área de inglés.

Tercero: Se recomienda a la directora de la I.E. “Nicolás de Piérola” 1197, realizar círculos de interaprendizaje para el intercambio de experiencias exitosas entre docentes y el uso de herramientas tecnológicas como Kahoot y Quizizz durante su práctica pedagógica que motiven el aprendizaje de los estudiantes.

Cuarto: Se recomienda a los docentes incluir en sus sesiones actividades gamificadas antes, durante y después con el uso de herramientas como Kahoot y Quizizz que permitan mantener el interés de los estudiantes y la atención en la clase, aumente su participación y el compromiso con su aprendizaje.

Quinto: Se recomienda fomentar a los estudiantes la utilización de diferentes herramientas gamificadas de manera sincrónica y asincrónica que permita al estudiante practicar y mejorar el aprendizaje del inglés y a su vez incentivar a un aprendizaje autónomo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias, F. (2012). El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica. (4ta. Edición). México: Episteme.
- Arroyo, A. (2021). *Aplicación de gamificación en la comprensión lectora en inglés en los estudiantes del VII ciclo de institución educativa en Ate, 2021*. Maestría en psicología educativa. Universidad Cesar Vallejo.
- Beltrán, M. (2017) *El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera*. Universidad técnica de Cotopaxi, Latacunga. Ecuador.
- Berenguer, J., & Olario, E. (2019). Lexical inferencing strategies and reading comprehension in English: A case of ESL third graders. *Asian EFL Journal Research Articles*, 22(1), 3-24. Obtenido de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED596769.pdf>.
- Borras, O. (2015) Fundamentos de la gamificación. Universidad Politécnica de Madrid. [https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificaci on_v1_1.pdf](https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificaci%20on_v1_1.pdf).
- Borrego, F. (2020). *La gamificación como método de enseñanza del inglés en educación primaria: la práctica de la destreza oral (speaking)*. Grado en educación primaria, Universidad de Almería.
- Cassany, D. (2001). Enfoques didácticos para la enseñanza de la expresión escrita, Comunicación, Lenguaje y educación. Barcelona. Paidós.
- Cronquist k y Fiszbein, A. (2017) El aprendizaje del inglés en América Latina.
- Da Rocha, L., De Melo, I., & Sandro, A. (2016). *Effectniveness of Gamification in the Engagement of Students*. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/288174854>.
- Diaz, V. (2017) Estrategias de lectura para fortalecer la comprensión de textos en inglés de los estudiantes de grado sexto del colegio de la universidad libre. Colombia.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. 2365-9440, N°. 14, pp36.

- Education First (2019). EF EPI-s Índice del Dominio de inglés de EF para Escuelas. Recuperado de <https://www.ef.com.pe/epi/regions/latinamerica/peru/>
- Escobar, J. y Jiménez F. (2019) 1 *Compresión lectora en inglés mediante el uso de herramientas interactivas en la básica secundaria*. Maestría en Educación. Universidad de la Costa CUC.
- Flores (2007) Guía de evaluación del Aprendizaje. Lima, Perú: Corporación Grafica. Navarrete S.A.
- Flores, S. (2019) Level reading comprehension in English as a second language in university students. Rev. Innova Educación.vol.1Núm.3. pg.289.
- Foncubierta, J. y Rodríguez, C. (2015). Didáctica de la Gamificación en la clase de español. Editorial Edinumen. Extraído de https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf.
- Gamboa, A. (2017) Reading Comprehension in an English as a Foreign Language Setting: Teaching Strategies for Sixth Graders Based on the Interactive Model of Reading. *SCielo Folios* N°.45.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S012348702017000100012.
- Gil-Quintana, G. Prieto, E. (2020) La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles Educativos*. vol. XLII, núm. 168, 2020|IISUE-UNAM.
- Gonzales, F. (2007). Instrumentos de evaluación psicológica. Cuba: Ciencia Médica.
- González, D. (2017) *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria*. Tesis de maestría, Universidad de Burgos, España.
- Grellet, F. (2010) "Developing Reading Skills: A Practical Guide to Reading Comprehension Exercises" Cambridge University Press.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. (sexta ed.). México: McGraw-Hill/Interamericana Editores S.A.

- Hernández Sampieri, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (6ª. ed.). México: McGraw-Hill. Recuperado de http://metabase.uaem.mx/bitstream/handle/123456789/2792/510_06_color.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Honorio, R. (2020) *Aplicación de la gamificación a través de la herramienta "Mentimeter" con el fin de promover la participación de los estudiantes de niveles básicos de inglés en un instituto privado de Lima*. . Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Kapp, K. (2012) *The Gamification of Learning and Instruction. Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, USA <https://d22bblmj4tvv8.cloudfront.net/cc/fc/a73f15786bfd5f48e2986d5a2d2f/gamification-of-learning-sample-chapter.pdf>
- Laura, K., Morales, K., Clavitea, M. y Aza, P. (2021). Aplicación Quizizz y comprensión de textos en inglés con el contenido de la plataforma educativa "Aprendo en Casa". *Revista de Innova educación*. 3(1),152-157. Recuperado de <file:///C:/Users/User.DESKTOP-1O6S4MH/Downloads/223-Texto%20del%20art%C3%ADculo-597-3-10-20211206.pdf>
- Lee, J. Hammer, J. (2011) *Gamification in Education: What, How, Why Brother?* Columbia University. *Academic Exchange Quarterly*, V.15(2). Estados Unidos de Norte América. [file:///C:/Users/51940/Downloads/Gamification in Education What How Why B.pdf](file:///C:/Users/51940/Downloads/Gamification%20in%20Education%20What%20How%20Why%20Brother.pdf).
- Majuri, J., Koivisto, J., & Hamari, J. (2019). The rise of motivational information systems: A review of gamification research *Management*. Volume, PP. 191-210.
- Maldonado B. (2019) *La plataforma Kahoot y la comprensión lectora en primaria en la institución educativa N° 0137 Miguel Grau Seminario, San Juan de Lurigancho 2019*.
- MINEDU (2010). *Orientaciones para el trabajo pedagógico*. Lima Perú: Ministerio de Educación. <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/4otpingles2010.pdf>.

MINEDU (2015). Rutas de aprendizaje. Área comunicación. VII ciclo. Lima Perú: Ministerio de Educación.

MINEDU (2019) Evaluaciones nacionales de logros de aprendizaje.

<http://umc.minedu.gob.pe/resultadosnacionales2019/>

Ochoa, J (2019) *El uso del kahoot y su contribución en la mejora de la habilidad de escritura del idioma inglés en estudiantes de pregrado del primer ciclo de una Universidad Privada de Lima*. Tesis de maestría, Universidad Tecnológica del Perú.

Orejudo, J.(2019) Gamifying Reading Tasks in a Second Language Class: A Preliminary Study. Revista de estudio y experiencias en educación Cielo. vol.18 no.36 Concepción

https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S071851622019000100095&lng=es&nrm=iso

Ortiz, A, Jordan, M y Agredal, M (2018) Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión [.https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?lang=es&format=pdf](https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?lang=es&format=pdf)

Panida, K., & Nutprapha, D. (2017). A study of English reading comprehension using content - based instruction approach. *International journal of research - Granthaalayah*, 5,

Pardo, F. (2019) *Aplicación del kahoot como herramienta didáctica para la mejora del dominio de unidades sintácticas del idioma inglés en estudiantes universitarios*. . Tesis de maestría, Universidad San Martín de Porras.

Parra, E. Segura, A. (2019) *Producción científica sobre gamificación en educación: un análisis cuantitativo* DOI: 10.4438/1988-592X-RE-2019-386-429 Universidad de Granada.

Pérez, N y Torres, H. (2021) *Estrategia didáctica apoyada en la gamificación para fortalecer la competencia comunicativa en el idioma inglés con los estudiantes de grado décimo de la IED betulia tena Cundinamarca*. Tesis de maestría, Universidad Cooperativa de Colombia.

- Piaget, J. (1970). *Psicología y Pedagogía*. Barcelona: Ariel.
- Pinzas, J. (2017) *Metacognición y lectura*. Lima Perú. Fondo Editorial Pontificia Universidad Católica.
- Pinzas, J. (2017). *Leer pensando, Introducción a la visión contemporánea de la lectura* Lima Perú. Fondo Editorial Pontificia Universidad Católica. 3a ed., 2a reimpr.
- Ramírez, T (2007) *Cómo hacer un proyecto de investigación*. Caracas: Editorial Panapo.
- Rahayu, I., y Purnawarman, P. (2019). The Use of Quizizz in Improving Students' Grammar Understanding through Self-Assessment.
- Raduan, J. et al. (2018) *Comparación de dos herramientas de gamificación para el aprendizaje en la docencia universitaria*.
- Reza, M. (2017). The impact of motivation on reading comprehension *Internacional journal of research in English Education*, p.4 Obtenido de <http://ijreeonline.com/article-1-35-en.pdf>
- Saldarriaga-Zambrano., Bravo-Cedeño, G. y Loor-Rivadeneira, M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía Contemporánea. *Revista científica Dominio de las Ciencias*. 12(2), 127-137. Recuperado de [file:///C:/Users/User.DESKTOP-1O6S4MH/Downloads/DialnetLaTeoriaConstructivistaDeJeanPiagetYSuSignificacio-5802932%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/User.DESKTOP-1O6S4MH/Downloads/DialnetLaTeoriaConstructivistaDeJeanPiagetYSuSignificacio-5802932%20(3).pdf).
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2015). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima Perú: Bussines Suport.
- Sánchez, H., Reyes, C. y Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación, científica, tecnológica y humanística*. Lima Perú: Bussines Suport.
- Santamaria y Alcalde (2019) *Una experiencia universitaria de gamificación en línea o en el aula presencial: ¿es este recurso de aprendizaje posible en ambos entornos?* *Universidad Internacional de la Rioja (UNIR), La Rioja / España. *Rev. Bras. Linguíst. Apl.*, v. 20, n. 4, p. 761-786, 2020.

- Simões, J.; Díaz-redondo, y Fernández-Vilas, A. 2012. "A social gamification frame work for a K-6 learning platform". *Computers in Human Behavior*, N° 29(2): 345-353.
- Solé, I. (2012). Competencia lectora y aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación* (59), 43-61.
- Tirado, F. Santos, F.y Tejero (2018) La motivación como estrategia educativa. Un estudio en la enseñanza de la botánica versión impresa ISSN 0185-2698 Perfiles educativos vol.35 no.139 Ciudad de México.
- Vera, E (2020) *La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de primaria*. Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Werbach, K. Hunter, D. (2012) How game thinking can revolutionize your business for the win. (Cómo la cultura del juego puede revolucionar tu negocio para el éxito). The Wharton School. Universidad de Pensilvania. Estados Unidos de Norte América.
- Wiwin Handoko et al (2021) Gamification in Learning using Quizizz Application as Assessment Tools. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1783, No. 1, p. 012111). IOP
- file:///C:/Users/GamingWorld/Downloads/Gamification_in_Learning_using_Quizizz_Application.pdf
- Zavala, K. (2021) *Uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación para el aprendizaje por competencias en los alumnos del curso virtual de historia de la cultura, instituto Toulouse Lautrec*, Lima. Tesis de maestría, Instituto Toulouse Lautrec, lima
- Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge, MA: O'Reilly Media
- file:///C:/Users/GamingWorld/Downloads/The_Impact_of_Motivation_on_Reading_Comprehension.pdf

ANEXOS



ESCUELA DE POSTGRADO

ANEXOS 1

TÍTULO: - La gamificación y la comprensión de textos en inglés en los estudiantes del segundo de secundaria, 2021

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	
<p>GENERAL ¿Cuál es la relación que existe entre la gamificación y la comprensión de textos en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola, 2021?</p> <p>ESPECÍFICOS: ¿Qué relación existe entre kahoot y la comprensión de textos en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria en la I.E. 1197 Nicolás de Piérola ,2021? ¿Qué relación existe entre Quizizz y la comprensión de textos en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria en la I.E. 1197 Nicolás de Piérola ,2021?</p>	<p>GENERAL Establecer la relación que existe entre la gamificación y la comprensión de textos en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola en el período lectivo 2021</p> <p>ESPECÍFICOS: Determinar la relación que existe entre Kahoot y la comprensión de textos en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria de la I.E. 1197 Nicolás de Piérola ,2021. Determinar la relación que existe entre quizizz y la comprensión de textos en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria de la I.E. 1197 Nicolás de Piérola ,2021.</p>	<p>GENERAL Existe relación positiva y significativa entre la gamificación y comprensión de textos en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria de la I. E. 1197 Nicolás de Piérola, 2021.</p> <p>ESPECÍFICOS: Existe relación positiva y significativa entre Kahoot y la comprensión de textos en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria en la I.E. 1197 Nicolás de Piérola ,2021. Existe relación positiva y significativa entre Quizizz y la comprensión de textos en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria en la I.E. 1197 Nicolás de Piérola ,2021.</p>	VARIABLE 1: la gamificación	
			Dimensiones	Indicadores
			kahoot	<ul style="list-style-type: none"> - Incrementa el vocabulario -Permite un aprendizaje autónomo y divertido. - Uso práctico y sencillo del aplicativo - Motiva y estimula la comprensión - incrementa el nivel de participación
			Quizizz	<ul style="list-style-type: none"> -Mejora la comprensión de textos •Permite autoevaluarse Motiva y estimula la comprensión Aprendizaje autónomo y divertido
			VARIABLE 2: Comprensión de textos	
			Dimensiones	Indicadores
Literal	<ul style="list-style-type: none"> • Precisa el espacio, tiempo y personajes • Identifica detalles 			
inferencial	<ul style="list-style-type: none"> • Infiere el significado de la palabra • Establece relaciones causa - efecto. • Deduce el propósito del texto. 			

			<p>Criterion</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza juicios propios frente a una conducta. • Realiza juicios de valor.
TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA
<p>TIPO: Básica, Descriptivo correlacional.</p> <p>ENFOQUE: cuantitativo</p> <p>Nivel : Descriptivo correlacional.</p> <p>DISEÑO: No experimental transversal correlacional</p>	<p>POBLACIÓN: 90 estudiantes del 2do grado de secundaria</p> <p>MUESTRA: 90 estudiantes del 2do grado de secundaria</p>	<p>Técnica: Encuesta.</p> <p>Instrumento: Cuestionario sobre la gamificación</p> <p>Técnica: Evaluación</p> <p>Instrumento: prueba de conocimientos sobre Comprensión de textos</p>	<p>ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA: A través de Tabla de frecuencia usando el programa SPSS versión 23</p> <p>ESTADÍSTICA INFERENCIAL: Se realizará la contrastación de hipótesis de acuerdo a los resultados de la prueba de normalidad.</p>

ANEXO 2

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN N°1

Cuestionario sobre la gamificación

Estimado estudiante:

El presente cuestionario es parte de una investigación para recoger información acerca del uso de la gamificación en los estudiantes del 2do grado en el nivel secundario de la IE 1197 “Nicolás de Piérola. Recuerda que este cuestionario es completamente anónimo.

Instrucciones:

Instrucciones: Marca la alternativa que consideres conveniente.

Escala de puntuación: No :0 puntos Si: 2 puntos

N°	ÍTEMS	N o	Si
	Dimensión: Kahoot		
1	Cree usted que Kahoot es una herramienta que aporta entusiasmo al jugar.		
2	Considera que al jugar incrementa el nivel de participación		
3	Cree usted que Kahoot incrementa vocabulario, repasar conceptos de forma muy entretenida.		
4	Considera que Kahoot permite que el docente se involucre con los estudiantes a través del juego.		
5	Está en concordancia que Kahoot permite compartir conocimientos.		
6	Considera que kahoot es una herramienta valiosa para mejorar al aprendizaje cooperativo y autónomo		
7	Opina que jugar en kahoot ayuda a mejorar la concentración.		
8	Considera que kahoot es una herramienta de fácil uso.		
	Dimensión: Quizizz		
9	Considera que Quizizz es una herramienta de fácil uso.		
10	Jugando con Quizizz incrementas tu vocabulario en inglés.		
11	Usando Quizizz mejoras la comprensión de texto en inglés.		
12	El uso de Quizizz para el desarrollo del autoconocimiento de manera divertida.		
13	Consideras que desarrollar actividades en Quizizz ayuda a mejorar la participación		
14	El uso del Quizizz te motiva en el aprender inglés.		
15	El uso de Quizizz te permite desarrollar tu aprendizaje autónomo		

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN N°2

Prueba de conocimientos

El presente instrumento de investigación es una prueba que sirve para recoger información acerca de la comprensión de textos de los estudiantes del 2do grado en el nivel secundario de la IE 1197 "Nicolás de Piérola.

Instrucciones: El test tipo prueba está compuesto por 15 preguntas, con opción de respuestas TRUE or FALSE, así como 3 opciones de respuesta (A, B, ó C) de las cuales sólo una es correcta. (Pregunta Correcta =2 puntos, Pregunta Incorrecta =0 puntos).

I. Read the fable and answer if the sentences are correct TRUE , incorrect FALSE

- | | | |
|--|------|-------|
| 1. The tortoise decided to sleep. | True | false |
| 2. The tortoise accepted the race. | True | false |
| 3. The tortoise won the race . | true | false |
| 4. The hare saw the the tortoise was near the finish line. | true | false |

II. Answer the questions.

- Who decided to go on a race?
 - Many animals
 - The tortoise
 - The tortoise and the hare
- Where is the race ?
 - a forest
 - at home
 - a river
- What was the problem ?
 - The tortoise wanted to win
 - The hare ran faster
 - The hare and the turtle had an argument about who was faster.
- According to the text the underlined word **argument** . What Does it refer ?
 - Fight
 - Explanation
 - Race
- The meaning of "**every body** " What does it refer ?
 - People
 - Animals
 - Forest

10. Why did the hare take a rest?
- a) Because the hare was trusted
 - b) Because the hare was intelligent
 - c) Because the hare was tired.
11. Why did the tortoise win the race ?
- a) Because the tortoise ran very fast
 - b) Because the hare take a rest
 - c) Because the hare ran slowly
12. What is the moral about the story ?
- a) Be humble and not to be trusted
 - b) Be honest
 - c) Be generous
13. Do you agree that the tortoise win the race ?
- a) Yes, because the tortoise was humble
 - b) No, because the hare was fast
 - c) Yes, because the tortoise was slow
14. What do you think about the people who are trusted?
- a) It is OK.
 - b) It is bad
15. In your opinion who acts in a correct way?
- a) The hare
 - b) The animals
 - c) The tortoise

FABLE: "THE TORTOISE AND THE HARE"

There was a beautiful forest.
Many animals lived happily in the forest.
Tortoise and hare also lived in the forest.



But, one day they had an **argument** about who was faster.

They decided to go on a race to find who was better? Finally, they went on a race in front of all the animals.



As everyone knows, the hare ran very fast but the tortoise walked slowly. After some time, hare looked back and the tortoise was far behind.

The hare decided to take rest for sometime and run again. The hare slept.
The tortoise walked slowly and crossed the hare.



The hare started to run.
But, the tortoise won the race.

The hare woke up suddenly and saw that the tortoise was near THE FINISH line.



DOCUMENTOS PARA VALIDAR LOS INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

CARTA DE PRESENTACIÓN

Dra.: Flor de María Sánchez Aguirre

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Me es grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del programa de Maestría con mención en Didáctica de Idioma Extranjero de la Universidad César Vallejo, en la sede Lima Norte, promoción 2021, requiero validar los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi investigación.

El título de mi investigación es: **La gamificación y la comprensión de textos en los estudiantes del segundo de secundaria, 2021**; y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mi sentimiento de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



CRESPO TINTAYA, REYNA

D.N.I: 4100484

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable 1: La gamificación

Definición conceptual:

La gamificación es el uso de técnicas, elementos y dinámicas característicos de los juegos en un medio o contexto diferente a este. Estas técnicas permiten incluir estructuras procedentes de los juegos en entornos regularmente no lúdicos como en lo educativo en el mundo empresarial, convirtiendo actividades poco atractivas tediosas a otras que motiven o despierten el interés a participar en estas actividades con el fin de conseguir mejores resultados. (Raduan, et., 2018)

Dimensión 1: Kahoot

El Kahoot es recurso web y herramienta que forma el juego como componente importante para el trabajo docente en el aula, haciendo que el estudiante aprenda, pero teniendo en conocimiento de que lo hace lo hace jugando como una actividad lúdica. De este modo, su principal objetivo es aumentar la satisfacción del estudiante, así como una mayor participación del estudiante en su aprendizaje. (Raduan, et., 2018).

Dimensión 2: Quizziz

El Quizziz, es un juego de preguntas con múltiples jugadores, que permite generar sus propias preguntas para crear actividades evaluatorias o exámenes de una forma recreativa y entretenida. (Raduan, et., 2018).

Variable 2: Comprensión de textos

Definición conceptual:

Pinzás (2007) afirma que la lectura comprensiva, es un proceso constructivo, interactivo, estratégico y metacognitivo. Es constructivo porque es un proceso que implica elaborar las interpretaciones del texto. Es interactivo, en donde las ideas relevantes del texto, se relaciona con las ideas o conocimientos previos que el lector tiene. Es estratégica porque la actitud del lector varía de acuerdo al tipo de lectura,

del material y la familiaridad del lector con el tema. Es metacognitivo porque implica controlar los propios procesos de pensamiento para asegurarse que la comprensión fluya sin problemas. Consciente de que a medida que vas leyendo el texto, lo vas entendiendo.

Dimensión 1

La Comprensión Literal

En este nivel de comprensión literal corresponde a la reconstrucción de la información explícita que presenta el texto. En este nivel el lector puede comprender la información, identificar datos, personajes, lugares, acciones, etc. que el autor proporciona y que se observa directamente en la lectura. (Pinzas ,2007).

Dimensión 2

La Comprensión Inferencial

En este nivel el lector busca sacar conclusiones a partir de pistas que le ofrece la información del texto, por lo tanto, estas deducciones o inferencias se encuentran de manera implícita en los datos del texto, por lo que se requiere de un mayor análisis y nivel de abstracción por parte del lector. (Pinzas ,2007).

Dimensión 3

La Comprensión Crítica

El tercer nivel de comprensión de lectura es la Crítica, en el cual el lector interpreta la temática del texto, valora y enjuicia las ideas del autor. En este nivel, se precisa reflexionar, relacionar analógicamente planteamientos de diversa naturaleza extraídos de la lectura y trasladarlos a otros ámbitos; además le permite emitir juicios críticos en relación al texto y en relación al punto de vista del autor, valorando su trascendencia o intrascendencia. (Pinzas ,2007).

Operacionalización de las variables

Tabla 1

Operacionalización de variable: La Gamificación

Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala	Rangos
Kahoot	- Incrementa el vocabulario	1	Si=2 No=0	Satisfactorio (12-16)
	- Permite un aprendizaje autónomo y divertido.	2,3		En proceso (7-11)
	- Uso práctico y sencillo del aplicativo	4, 5		En inicio (2-6)
	- Motiva y estimula la comprensión	6,7		
	- Incrementa el nivel de participación	8		
Quizizz	- Mejora la comprensión de textos	9,10,11		Satisfactorio (10-14)
	- Permite autoevaluarse	12		En proceso (6-9)
	- Motiva y estimula la comprensión	13		En inicio (2-5)
	- Aprendizaje autónomo y divertido	14,15		

Tabla 2

Operacionalización de variable: Comprensión de textos

Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala	Rangos
Literal	<ul style="list-style-type: none"> • Precisa el espacio, tiempo y personaje • Identifica detalles 	1-7	Corre cta=2 Incorre cta=0	Satisfactorio (10-14)
				En proceso (6-9)
Inferencial	<ul style="list-style-type: none"> • Infiere el significado de la palabra • Establece relaciones causa - efecto. • Deduce el propósito del texto. 	8-11		Satisfactorio (6-8)
				En proceso (4-5)
				En inicio (2-3)
Criterial	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza juicios propios frente a una conducta. • Realiza juicios de valor. 	12- 15		Satisfactorio (6-8)
				En proceso (4-5)
				En inicio (2-3)

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO CUESTIONARIO QUE MIDE
LA GAMIFICACIÓN**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Kahoot							
1	¿Crees que mediante el uso de la herramienta Kahoot incrementas tu vocabulario en idioma inglés?	X		X		X		
2	¿Consideras que Kahoot es una herramienta valiosa que promueve el aprendizaje autónomo?	X		X		X		
3	¿Aprendes de forma divertida utilizando Kahoot?	X		X		X		
4	¿Consideras que el uso del Kahoot te permite aprender de manera practica?	X		X		X		
5	¿Consideras que Kahoot es una herramienta sencilla de usar?	X		X		X		
6	¿Crees que la herramienta Kahoot te motiva a aprender?	X		X		X		
7	¿El uso de la herramienta Kahoot te permite mejorar la comprensión de textos en inglés?	X		X		X		
8	¿Consideras que la herramienta Kahoot incrementa tu nivel de participación en la clase?	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2 : Quizizz							
9	¿Usando Quizizz mejoras tu comprensión de texto en el nivel literal en inglés?	X		X		X		
10	¿Usando Quizizz mejoras tu comprensión de texto en el nivel inferencial en inglés?	X		X		X		
11	¿Usando Quizizz mejoras tu comprensión de texto en el nivel criterial en inglés?	X		X		X		
12	¿Jugando con Quizizz evalúas tu propio aprendizaje?	X		X		X		
13	¿El uso del Quizizz motiva tu comprensión de textos en inglés?	X		X		X		
14	¿El uso de Quizizz te permite desarrollar tu aprendizaje autónomo?	X		X		X		
15	¿Aprendes de forma divertida utilizando Quizizz?	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Suficiencia

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []**

No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador.

DNI:

Especialidad del validador:

Lima, 08 de noviembre de 2021

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

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

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

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA COMPRENSIÓN DE
TEXTOS EN INGLES**

Nº	DIMENSIONES / ítems							Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Literal							
1	The tortoise decided to sleep.	X		X		X		
2	The tortoise accepted the race	X		X		X		
3	The tortoise won the race.	X		X		X		
4	The hare saw the the tortoise was near the finish line.	X		X		X		
5	Who decided to go on a race?	X		X		X		
6	Where is the race ?	X		X		X		
7	What was the problem ?	X		X		X		
	Dimensión 2: Inferencial							
8	According to the text the underlined word argument What does it refer?	X		X		X		
9	The meaning of “ every body ” What does it refer ?	X		X		X		
10	Why did the hare take a rest?	X		X		X		
11	Why did the tortoise win the race ?	X		X		X		
	Dimensión 3 criterial							
12	What is the moral about the story?	X		X		X		
13	Do you agree that the tortoise win the race?	X		X		X		
14	What do you think about the people who are trusted?	X		X		X		
15	In your opinion who acts in a correct way?	X		X		X		

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dra. Sánchez Aguirre Flor de María
DNI: 09104533

Especialidad del validador: Doctor en Educación, Magister en Investigación y Docencia
Universitaria, Magister en Administración de Instituciones Educativas.

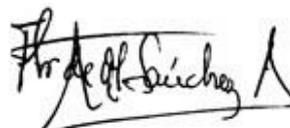
Lima, 8 de noviembre de 2021

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

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

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

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados
son suficientes para medir la dimensión



Dra. Flor de María Sánchez Aguirre
DOCENTE
Investigador Renacyt: P0080206

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO CUESTIONARIO QUE MIDE LA GAMIFICACIÓN

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Kahoot								
1	¿Crees que mediante el uso de la herramienta Kahoot incrementas tu vocabulario en idioma inglés?	X		X		X		
2	¿Consideras que Kahoot es una herramienta valiosa que promueve el aprendizaje autónomo?	X		X		X		
3	¿Aprendes de forma divertida utilizando Kahoot?	X		X		X		
4	¿Consideras que el uso del Kahoot te permite aprender de manera practica?	X		X		X		
5	¿Consideras que Kahoot es una herramienta sencilla de usar?	X		X		X		
6	¿Crees que la herramienta Kahoot te motiva a aprender?	X		X		X		
7	¿El uso de la herramienta Kahoot te permite mejorar la comprensión de textos en inglés?	X		X		X		
8	¿Consideras que la herramienta Kahoot incrementa tu nivel de participación en la clase?	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: Quizziz								
9	¿Usando Quizziz mejoras tu comprensión de texto en el nivel literal en inglés?	X		X		X		
10	¿Usando Quizziz mejoras tu comprensión de texto en el nivel inferencial en inglés?	X		X		X		
11	¿Usando Quizziz mejoras tu comprensión de texto en el nivel criterial en inglés?	X		X		X		
12	¿Jugando con Quizziz evalúas tu propio aprendizaje?	X		X		X		
13	¿El uso del Quizziz motiva tu comprensión de textos en inglés?	X		X		X		
14	¿El uso de Quizziz te permite desarrollar tu aprendizaje autónomo?	X		X		X		
15	¿Aprendes de forma divertida utilizando Quizziz?	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): HAY SUFICIENCIA

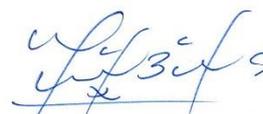
Observaciones (precisar si hay suficiencia): Suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Baltazar Sulca Frank Félix

DNI: 09565042

Especialidad del validador: Doctor en Educación, Maestría en Docencia e investigación.



Dr. Baltazar Sulca Frank Félix
Docente de Investigación

Lima, 08 de noviembre de 2021

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

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

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

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO TEST TIPO PRUEBA QUE MIDE LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS EN INGLES

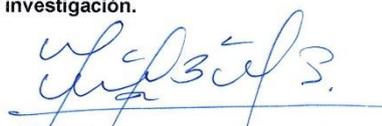
N°	DIMENSIONES / ítems							Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Literal							
1	¿La tortuga decidió dormir?	X		X		X		
2	¿La tortuga aceptó la carrera?	X		X		X		
3	¿La tortuga ganó la carrera?	X		X		X		
4	¿La liebre vio que la tortuga estaba cerca de la línea de meta?	X		X		X		
5	¿Quién decidió ir a una carrera?	X		X		X		
6	¿Dónde es la carrera?	X		X		X		
7	¿Cuál fue el problema?							
	Dimensión 2: Inferencial							
8	Según el texto, la palabra subrayada ARGUMENT ¿A qué se refiere?	X		X		X		
9	El significado de "EVERYONE" ¿A qué se refiere?	X		X		X		
10	¿Por qué descansó la liebre?	X		X		X		
11	¿Por qué ganó la tortuga la carrera?	X		X		X		
	Dimensión 3: Criterial							
12	¿Cuál es la moraleja de la historia?	X		X		X		
13	¿Estás de acuerdo en que la tortuga gane la carrera?	X		X		X		
14	¿Qué opinas de las personas en las que se confía?	X		X		X		
15	En tu opinión, ¿quién actúa de forma correcta?	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): HAY SUFICIENCIA

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Baltazar Sulca Frank Félix
DNI: 09565042

Especialidad del validador: Doctor en Educación, Maestría en Docencia e investigación.


Dr. Baltazar Sulca Frank Félix
Docente de Investigación

Lima, 08 de noviembre de 2021

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

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

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

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO CUESTIONARIO QUE MIDE LA GAMIFICACIÓN

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Kahoot								
1	¿Crees que mediante el uso de la herramienta Kahoot incrementas tu vocabulario en idioma inglés?	X		X		X		
2	¿Consideras que Kahoot es una herramienta valiosa que promueve el aprendizaje autónomo?	X		X		X		
3	¿Aprendes de forma divertida utilizando Kahoot?	X		X		X		
4	¿Consideras que el uso del Kahoot te permite aprender de manera practica?	X		X		X		
5	¿Consideras que Kahoot es una herramienta sencilla de usar?	X		X		X		
6	¿Crees que la herramienta Kahoot te motiva a aprender?	X		X		X		
7	¿El uso de la herramienta Kahoot te permite mejorar la comprensión de textos en inglés?	X		X		X		
8	¿Consideras que la herramienta Kahoot incrementa tu nivel de participación en la clase?	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: Quizziz								
9	¿Usando Quizziz mejoras tu comprensión de texto en el nivel literal en inglés?	X		X		X		
10	¿Usando Quizziz mejoras tu comprensión de texto en el nivel inferencial en inglés?	X		X		X		
11	¿Usando Quizziz mejoras tu comprensión de texto en el nivel criterial en inglés?	X		X		X		
12	¿Jugando con Quizziz evalúas tu propio aprendizaje?	X		X		X		
13	¿El uso del Quizziz motiva tu comprensión de textos en inglés?	X		X		X		
14	¿El uso de Quizziz te permite desarrollar tu aprendizaje autónomo?	X		X		X		
15	¿Aprendes de forma divertida utilizando Quizziz?	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): HAY SUFICIENCIA

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Mónica Zarela Roca Solórzano
DNI: 09761124

Especialidad del validador: Docencia en Ingles.



Mg. Mónica Zarela Roca Solórzano
Docente de Ingles

Lima, 08 de noviembre de 2021

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

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

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

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO TEST TIPO PRUEBA QUE MIDE LA COMPRENSIÓN DE TEXTOS EN INGLES

N°	DIMENSIONES / ítems							Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Literal							
1	The tortoise decided to sleep?	X		X		X		
2	The tortoise accepted the race?	X		X		X		
3	The tortoise won the race?	X		X		X		
4	The hare saw the the tortoise was near the finish line?	X		X		X		
5	Who decided to go on a race?	X		X		X		
6	Where is the race ?	X		X		X		
7	What was the problem ?	X		X		X		
	Dimensión 2: Inferencial							
8	According to the text the underlined word argument What does it refer?	X		X		X		
9	The meaning of "every body " What does it refer ?	X		X		X		
10	Why did the hare take a rest?	X		X		X		
11	Why did the tortoise win the race ?	X		X		X		
	Dimensión 3: Criterial							
12	What is the moral about the story?	X		X		X		
13	Do you agree that the tortoise win the race?	X		X		X		
14	What do you think about the people who are trusted?	X		X		X		
15	In your opinion who acts in a correct way?	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): HAY SUFICIENCIA

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

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Mónica Zarela Roca Solórzano

DNI: 09761124

Especialidad del validador: Docencia en Ingles.



Mg. Mónica Zarela Roca Solórzano
Docente de Investigación

Lima, 08 de noviembre de 2021

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

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

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

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

ANEXO 3

BASE DE DATOS: VARIABLE
GAMIFICACIÓN

N°	Kahoot								Quizziz						
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15
1	2	2	2	0	2	0	0	2	0	2	0	2	0	0	2
2	0	2	0	0	0	0	0	2	2	0	0	2	0	0	0
3	2	2	0	0	0	2	0	2	2	0	2	0	2	2	0
4	2	0	2	0	0	0	0	2	0	2	0	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0
6	2	0	2	2	2	0	2	2	0	2	2	2	2	2	2
7	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	0	0	2	2
8	0	0	2	0	2	0	2	0	2	0	0	2	2	0	2
9	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	2	2	0
10	2	2	0	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	0
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
12	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0
13	0	2	0	0	2	0	0	2	0	2	0	0	0	0	2
14	0	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2	0	0
15	2	0	2	0	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2
16	2	2	0	2	0	0	2	2	2	2	2	0	2	2	2
17	2	0	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
18	2	2	2	0	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2
19	2	0	2	2	0	2	0	0	0	2	0	0	2	2	2
20	2	2	2	0	0	2	0	2	0	0	2	0	0	2	2
21	2	2	0	0	0	2	0	2	2	2	2	0	2	0	0
22	2	2	0	2	2	0	0	2	0	2	0	2	0	2	0
23	0	0	0	2	0	0	0	2	2	2	0	0	2	0	0
24	2	2	2	2	0	2	0	0	0	2	2	2	0	0	0
25	2	2	0	0	0	2	2	0	2	0	2	0	0	2	2
26	2	0	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	2	0	2
27	2	2	2	0	2	0	0	2	2	0	2	0	0	2	0
28	2	0	2	0	0	2	2	2	0	2	0	2	0	2	2
29	2	2	0	2	0	2	0	2	0	2	2	0	2	0	2
30	2	0	2	0	2	2	0	0	2	0	2	2	0	0	0
31	2	2	2	0	0	2	0	2	2	0	0	2	2	0	2
32	0	0	2	2	0	0	2	0	2	0	0	0	0	0	2
33	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0
34	0	2	0	0	2	0	0	2	0	0	2	2	0	0	0
35	2	2	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	0	2	0
36	2	2	2	0	0	2	0	2	0	0	2	0	2	0	2
37	2	2	2	2	0	2	0	0	2	0	0	2	0	2	0

81	2	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	0	2	2
82	2	0	2	0	0	0	2	0	0	2	0	0	0	0
83	0	2	0	0	0	0	0	2	2	0	0	2	0	0
84	2	2	2	0	0	0	2	0	0	0	2	0	2	0
85	2	2	0	0	2	0	0	2	2	2	0	2	0	0
86	2	0	0	2	0	2	0	2	0	0	0	2	2	0
87	2	0	0	2	0	2	0	0	2	0	2	0	0	0
88	0	0	0	0	0	2	0	2	0	2	0	0	0	2
89	0	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	0
90	2	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2	0	0	0

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Cuestionario sobre la gamificación

Estimado estudiante:
El presente cuestionario es parte de una investigación para recoger información acerca del uso de la gamificación en los estudiantes del 2do grado en el nivel secundaria de la I.E. 1197 "Nicolás de Piérola". Recuerda que este cuestionario es completamente anónimo. Instrucciones: Marca la alternativa que consideres conveniente.

queenic2021@gmail.com (no compartidos)
Cambiar de cuenta

*Obligatorio

DIMENSIÓN 1: KAHOOT

1. ¿Crees que mediante el uso de la herramienta Kahoot incrementaste tu vocabulario en idioma inglés? *

a) si
 b) No

2. ¿Consideras que kahoot es una herramienta valiosa que promueve el aprendizaje cooperativo y autónomo? *

a) si
 b) No

Participants: ISABEL CRESPO, Angela cerrón Gracia, Morena, Gionela Sebastián Machaguay, Vanela Lopez, Camila Maury, Jhanfranco zam..., Jhanfranco zambrano manrique, Zury De la cruz majadonado 28, Camila marquin..., Yareli Nello R., Camila marquina o.

18°C Nublado 18/11/2021

90 respuestas

Se aceptan respuestas

Resumen

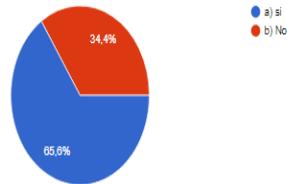
Pregunta

Individual

DIMENSIÓN 1: KAHOOT

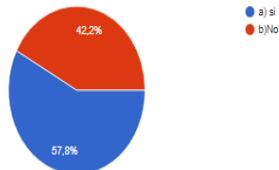
1. ¿Crees que mediante el uso de la herramienta Kahoot incrementaste tu vocabulario en idioma inglés?

90 respuestas



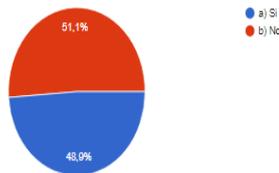
2. ¿Consideras que kahoot es una herramienta valiosa que promueve el aprendizaje cooperativo y autónomo?

90 respuestas



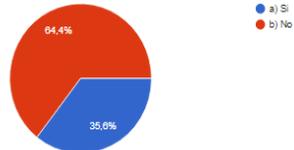
3. ¿Aprendes de forma divertida utilizando Kahoot?

90 respuestas



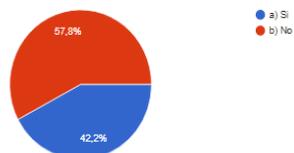
4. Consideras que el uso del Kahoot te permite aprender jugando

90 respuestas



5. ¿Consideras que Kahoot es una herramienta de fácil uso?

90 respuestas





Cuestionario sobre la gamificación (respuestas)



Archivo Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Extensiones Ayuda Última modificación hace 2 minutos



Compartir

75% € % .0 .00 123 Predetermi... 8 B I U A

A8

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
1			1. ¿Crees que mediante el uso de la herramienta Kahoot incrementaste tu vocabulario en idioma inglés?	2. ¿Consideras kahoot es una herramienta valiosa que promueve el aprendizaje cooperativo?	3. ¿Aprendes de forma divertida utilizando Kahoot?	4. ¿Consideras que el uso del Kahoot te permite aprender jugando?	5. ¿Consideras que Kahoot es una herramienta de fácil uso?	6. ¿Cree usted la herramienta Kahoot te motiva a aprender?	7. El uso de la herramienta Kahoot te permite mejorar la comprensión de textos en inglés?	8. ¿Consideras la herramienta Kahoot incrementa tu nivel de participación en la clase?	9. Usando Quizziz mejoras tu comprensión de texto en inglés?	10. Usando Quizziz mejoras tu comprensión de texto en inglés?	11. Usando Quizziz mejoras tu comprensión de texto en inglés?	12. ¿Jugando con Quizziz evalúas tu propio aprendizaje?	13. ¿El uso del Quizziz te motiva y te estimula en el aprendizaje en inglés?	14. El uso de Quizziz te permite desarrollar tu aprendizaje quizziz?	15. ¿Aprendes de forma divertida utilizando quizziz?
2	Marca temporal																
9	1	18/11/2021 12:31:21	a) si	a) si	a) Si	b) No	a) Si	b) No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	b) No	a) Si
10	2	18/11/2021 12:31:23	b) No	a) si	b) No	b) No	b) No	b) No	b) No	a) Si	a) Si	b) No	b) No	a) Si	b) No	b) No	b) No
11	3	18/11/2021 12:34:28	a) si	a) si	b) No	b) No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	a) Si	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) Si	b) No
12	4	18/11/2021 12:38:28	a) si	b) No	a) Si	b) No	b) No	b) No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	b) No	b) No	b) No	b) No
13	5	18/11/2021 12:38:28	b) No	b) No	b) No	b) No	b) No	a) Si	b) No	b) No	b) No	b) No	a) Si	b) No	b) No	b) No	b) No
14	6	18/11/2021 12:39:17	a) si	b) No	a) Si	a) Si	a) Si	b) No	a) Si	a) Si	b) No	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si
15	7	18/11/2021 12:40:09	a) si	a) si	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si	b) No	a) Si	a) Si	a) Si	b) No	b) No	a) Si	a) Si
16	8	18/11/2021 12:41:02	b) No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	b) No	a) Si	a) Si	b) No	a) Si
17	9	18/11/2021 12:41:52	a) si	b) No	b) No	b) No	b) No	b) No	b) No	b) No	b) No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	a) Si	b) No
18	10	18/11/2021 12:42:44	a) si	a) si	b) No	a) Si	b) No	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si	b) No	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si	b) No
19	11	18/11/2021 12:44:47	a) si	a) si	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si
20	12	18/11/2021 12:45:46	b) No	b) No	b) No	b) No	b) No	a) Si	b) No	b) No	b) No	b) No	a) Si	b) No	b) No	b) No	b) No
21	13	18/11/2021 12:48:38	b) No	a) si	b) No	b) No	a) Si	b) No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	b) No	b) No	b) No	a) Si
22	14	18/11/2021 12:48:00	b) No	a) si	b) No	b) No	b) No	b) No	a) Si	b) No	b) No	b) No	b) No	b) No	a) Si	b) No	b) No
23	15	18/11/2021 12:48:55	a) si	b) No	a) Si	b) No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si
24	16	18/11/2021 12:49:41	a) si	a) si	b) No	a) Si	b) No	b) No	b) No	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si	b) No	a) Si	a) Si	a) Si
25	17	18/11/2021 12:50:22	a) si	b) No	a) Si	a) Si	b) No	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si
26	18	18/11/2021 12:51:38	a) si	a) si	a) Si	b) No	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si	b) No	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si
27	19	18/11/2021 12:52:31	a) si	b) No	a) Si	a) Si	b) No	a) Si	b) No	b) No	b) No	a) Si	b) No	b) No	a) Si	a) Si	a) Si
28	20	18/11/2021 12:58:09	a) si	a) si	a) Si	b) No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	a) No	a) Si	b) No	b) No	a) Si	a) Si
29	21	18/11/2021 12:57:45	a) si	a) si	b) No	b) No	b) No	b) No	b) No	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si	b) No	a) Si	b) No	b) No
30	22	18/11/2021 12:58:46	a) si	a) si	b) No	a) Si	a) Si	b) No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No
31	23	18/11/2021 13:17:46	b) No	b) No	b) No	a) Si	b) No	b) No	b) No	a) Si	a) Si	a) Si	b) No	b) No	a) Si	b) No	b) No
32	24	18/11/2021 13:18:58	a) si	a) si	a) Si	a) Si	b) No	a) Si	b) No	b) No	b) No	a) Si	a) Si	a) Si	b) No	b) No	b) No

33	25	18/11/2021 13:20:17	a) si	a) si	b) No	b) No	b) No	a) Si	a) Si	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	b) No	a) Si	a) Si
34	26	18/11/2021 13:21:20	a) si	b) No	b) No	a) Si	a) Si	b) No	a) Si								
35	27	18/11/2021 13:22:03	a) si	a) si	a) Si	b) No	a) Si	b) No	b) No	a) Si	a) Si	b) No	a) Si	b) No	b) No	a) Si	b) No
36	28	18/11/2021 13:23:05	a) si	b) No	a) Si	b) No	b) No	a) Si	a) Si	a) Si	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	a) Si	a) Si
37	29	18/11/2021 13:23:53	a) si	a) si	b) No	a) Si	a) Si	b) No	a) Si	b) No	a) Si						
38	30	18/11/2021 13:24:41	a) si	b) No	a) Si	b) No	a) Si	a) Si	b) No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	a) Si	b) No	b) No	b) No
39	31	18/11/2021 13:25:31	a) si	a) si	a) Si	b) No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	a) Si	b) No	b) No	a) Si	a) Si	b) No	a) Si
40	32	18/11/2021 13:26:28	b) No	b) No	a) Si	a) Si	b) No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	a) Si				
41	33	18/11/2021 13:27:29	b) No	b) No	b) No	b) No	a) Si	b) No	b) No	b) No	b) No	a) Si	b) No				
42	34	18/11/2021 13:28:10	b) No	a) si	b) No	b) No	a) Si	b) No	b) No	a) Si	b) No	b) No	a) Si	a) Si	b) No	b) No	b) No
43	35	18/11/2021 13:29:08	a) si	a) si	a) Si	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	a) Si	a) Si	a) Si	b) No	b) No	a) Si	b) No
44	36	18/11/2021 13:30:44	a) si	a) si	a) Si	b) No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	a) Si
45	37	18/11/2021 13:31:54	a) si	a) si	a) Si	a) Si	b) No	a) Si	b) No	b) No	a) Si	b) No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No
46	38	18/11/2021 13:32:50	a) si	a) si	b) No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	b) No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	a) Si	a) Si
47	39	18/11/2021 13:33:38	a) si	b) No	b) No	b) No	a) Si	a) Si	b) No	a) Si	a) Si	a) Si	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No
48	40	18/11/2021 13:34:58	a) si	b) No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	a) Si	a) Si	b) No	b) No	a) Si	b) No	b) No	a) Si	a) Si
49	41	18/11/2021 13:35:43	a) si	b) No	b) No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	b) No				
50	42	18/11/2021 13:36:41	b) No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	a) Si								
51	43	18/11/2021 13:37:29	a) si	a) si	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	a) Si	a) Si	b) No	b) No				
52	44	18/11/2021 13:38:13	a) si	a) si	a) Si	b) No	a) Si	a) Si	b) No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	b) No	a) Si	a) Si
53	45	18/11/2021 13:39:08	a) si	b) No	a) Si	a) Si	b) No	a) Si	a) Si	b) No	a) Si						
54	46	18/11/2021 17:17:15	a) si	a) si	a) Si	b) No	a) Si	a) Si	b) No	b) No	a) Si	a) Si	b) No	b) No	a) Si	b) No	a) Si
55	47	18/11/2021 17:20:22	a) si	a) si	a) Si	a) Si	b) No	a) Si	b) No	b) No	a) Si	b) Si	b) No	b) No	b) No	a) Si	a) Si
56	48	18/11/2021 17:20:58	a) si	a) si	b) No	b) No	b) No	a) Si	a) Si	a) Si	b) No	b) No	b) No	a) Si	a) Si	b) No	a) Si
57	49	18/11/2021 17:22:00	b) No	a) si	b) No	a) Si	b) No	b) No	a) Si	b) No	b) No	b) No					
58	50	18/11/2021 17:22:48	a) si	b) No	b) No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	b) No	b) No	b) No				
59	51	18/11/2021 17:23:33	a) si	a) si	a) Si	b) No	a) Si	b) No	b) No	b) No	a) Si	a) Si	a) Si	b) No	b) No	b) No	b) No
60	52	18/11/2021 17:24:17	a) si	a) si	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si	b) No	b) No	b) No	a) Si
61	53	18/11/2021 17:24:54	a) si	b) No	a) Si	b) No	b) No	b) No	a) Si	a) Si	b) No						
62	54	18/11/2021 17:26:43	a) si	a) si	a) Si	b) No	a) Si	a) Si	b) No	b) No	a) Si						
63	55	18/11/2021 17:27:15	b) No	a) si	a) Si	b) No	b) No	b) No	a) Si	b) No	b) No	b) No	b) No				
64	56	18/11/2021 17:28:00	a) si	b) No	a) Si	b) No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	a) Si	b) No	b) No	b) No	a) Si	a) Si	a) Si
65	57	18/11/2021 17:28:40	a) si	a) si	a) Si	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	b) No	a) Si	a) Si				
66	58	18/11/2021 17:29:18	a) si	a) si	a) Si	a) Si	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	a) Si	a) Si	a) Si	b) No	a) Si	b) No
67	59	18/11/2021 17:29:52	a) si	a) si	a) Si	b) No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si	b) No	a) Si	b) No	a) Si
68	60	18/11/2021 17:30:29	b) No	a) si	b) No	a) Si	a) Si	b) No	a) Si	b) No	b) No						
69	61	18/11/2021 17:31:09	b) No	a) si	b) No	b) No	a) Si	b) No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	b) No	a) Si	a) Si	a) Si
70	62	18/11/2021 17:31:48	b) No	a) Si	b) No	b) No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No				
71	63	18/11/2021 17:32:19	a) si	b) No	b) No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	a) Si	b) No	a) Si	a) Si				
72	64	18/11/2021 17:32:57	b) No	a) si	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No				
73	65	18/11/2021 17:33:27	b) No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	a) Si	b) No	b) No	a) Si	b) No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	a) Si
74	66	18/11/2021 17:34:13	b) No	a) si	b) No	a) Si	a) Si	a) Si	b) No	a) Si							

74	66	18/11/2021 17:34:13	b) No	a) si	b) No	a) Si	a) Si	a) Si	b) No	a) Si						
75	67	18/11/2021 17:35:53	b) No	a) si	b) No	a) Si	a) Si	a) Si	b) No	b) No	a) Si	b) No				
76	68	18/11/2021 17:38:34	a) si	b) No	a) Si	a) Si	a) Si	b) No								
77	69	18/11/2021 17:39:28	b) No	a) si	b) No	a) Si	a) Si	b) No	b) No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No
78	70	18/11/2021 17:40:22	b) No	b)No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	a) Si	a) Si	b) No	b) No	a) Si	b) No
79	71	18/11/2021 17:40:57	b) No	a) si	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	a) Si	a) Si	b) No				
80	72	18/11/2021 17:41:33	b) No	b)No	b) No	b) No	a) Si	b) No	b) No	b) No	a) Si	a) Si	a) Si	b) No	b) No	a) Si
81	73	18/11/2021 17:42:43	a) si	b)No	b) No	a) Si	a) Si	a) Si	b) No	b) No	a) Si	a) Si	a) Si	b) No	a) Si	a) Si
82	74	18/11/2021 17:43:28	b) No	a) si	a) Si	b) No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	a) Si	a) Si	b) No	a) Si	a) Si	a) Si
83	75	18/11/2021 17:44:58	a) si	b)No	a) Si	a) Si	a) Si	b) No	a) Si	a) Si						
84	76	18/11/2021 17:46:07	a) si	b)No	b) No	a) Si	b) No									
85	77	18/11/2021 17:47:05	b) No	a) si	b) No	b) No	a) Si	b) No	b) No	a) Si	a) Si	b) No				
86	78	18/11/2021 17:48:07	a) si	b)No	a) Si	b) No	a) Si									
87	79	18/11/2021 17:48:49	a) si	b) No	a) Si	a) Si										
88	80	18/11/2021 17:50:39	b) No	b)No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No					
89	81	18/11/2021 17:51:23	a) si	a) si	b) No	b) No	b) No	a) Si								
90	82	18/11/2021 17:52:18	a) si	b)No	a) Si	b) No	b) No	b) No	a) Si	b) No	b) No	a) Si	b) No	b) No	b) No	b) No
91	83	18/11/2021 17:53:44	b) No	a) si	b) No	a) Si	a) Si	b) No	b) No	a) Si	b) No	b) No				
92	84	18/11/2021 17:54:12	a) si	a) si	a) Si	b) No	b) No	b) No	a) Si	b) No	b) No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	a) Si
93	85	18/11/2021 17:54:45	a) si	a) si	b) No	b) No	a) Si	b) No	b) No	a) Si	a) Si	a) Si	b) No	a) Si	b) No	b) No
94	86	18/11/2021 17:55:27	a) si	b)No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	b) No	b) No	a) Si	a) Si	b) No
95	87	18/11/2021 17:56:00	a) si	b)No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	b) No	b) No
96	88	18/11/2021 17:56:40	b) No	b)No	b) No	b) No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	b) No	b) No	a) Si
97	89	18/11/2021 17:57:03	b) No	a) si	b) No	a) Si	a) Si	a) Si	b) No							
98	90	18/11/2021 17:58:03	a) si	b)No	b) No	b) No	a) Si	b) No	a) Si	b) No	b) No	b) No				

BASE DE DATOS: VARIABLE COMPRENSIÓN DE TEXTOS

N°	LITERAL							INFERENCIAL				CRÍTICO			
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15
1	2	0	2	0	0	2	0	0	0	2	2	2	2	0	0
2	0	0	0	2	2	0	0	2	0	0	2	0	0	0	2
3	2	2	2	2	2	2	0	2	0	2	0	2	0	0	2
4	0	2	0	2	2	0	2	2	0	2	0	0	2	2	0
5	0	0	0	2	0	0	2	0	0	2	2	2	0	2	0
6	2	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2	2	0
7	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2
8	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2
9	0	0	0	2	0	2	0	0	2	0	0	0	0	2	0
10	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2	0	2	0	0	2
11	2	2	2	0	2	2	2	2	2	0	2	2	2	0	2
12	0	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2
13	2	0	0	0	0	0	0	2	0	2	0	2	0	0	2
14	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	2	0	2	2	0
15	0	0	0	2	2	0	0	2	2	0	0	0	2	0	2
16	2	2	0	2	0	2	2	0	2	2	2	2	0	2	0
17	2	2	2	2	2	0	2	0	2	2	0	0	2	2	0
18	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
19	0	2	0	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	0
20	2	0	2	2	0	2	0	0	2	0	2	0	0	2	2
21	0	2	0	2	0	2	0	0	2	2	0	2	0	0	2
22	2	0	2	0	2	2	0	2	0	0	2	0	2	2	0
23	0	0	0	2	0	2	2	0	2	0	2	2	0	2	0
24	0	2	0	2	0	2	2	0	0	2	2	0	2	0	0
25	2	2	0	0	2	0	2	0	2	2	0	0	2	0	2
26	0	0	2	2	0	2	0	2	0	0	2	0	2	0	2
27	2	0	0	2	2	0	2	2	0	2	0	2	0	2	0
28	0	2	2	0	0	2	2	0	0	2	2	2	2	0	0
29	0	0	2	0	2	0	2	2	2	0	0	0	2	0	2
30	2	0	0	2	0	2	0	0	2	0	2	2	0	2	0
31	0	2	0	2	2	0	2	2	0	2	0	0	2	0	2
32	2	0	2	0	0	2	0	0	2	0	2	0	2	2	0
33	2	0	0	0	0	0	2	0	2	2	0	2	0	2	0
34	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	2	2	0	0	0
35	0	0	2	0	0	0	0	2	0	2	0	2	0	0	0
36	0	2	2	0	2	0	2	0	2	2	0	2	0	2	0
37	0	0	2	0	0	2	2	2	0	2	0	2	0	2	0
38	2	0	0	2	0	0	2	0	2	0	2	0	0	2	2

39	2	0	2	0	2	0	2	0	2	2	0	2	2	0	0
40	0	2	0	2	0	2	0	2	0	0	2	0	2	2	0
41	2	0	0	0	0	2	2	0	2	0	2	2	0	2	0
42	0	2	0	0	0	0	2	2	0	2	0	0	0	0	2
43	0	0	2	0	0	2	0	0	2	0	2	2	2	0	0
44	0	0	2	2	2	2	0	0	2	2	0	0	2	0	2
45	2	2	0	0	0	2	2	2	0	0	2	2	0	2	0
46	2	2	2	0	0	0	0	2	0	2	0	0	2	2	0
47	0	0	2	0	2	2	0	0	0	2	2	2	2	0	0
48	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	2	0	2	0
49	0	0	2	0	0	2	2	0	2	2	0	2	0	0	2
50	0	0	0	0	0	2	0	0	2	0	0	2	2	0	0
51	0	0	2	0	0	2	0	2	0	0	0	0	0	2	0
52	0	0	2	2	2	0	0	0	0	2	2	0	2	0	2
53	0	2	2	0	2	0	2	0	2	2	0	2	0	2	0
54	0	2	0	2	0	2	0	0	0	2	2	0	2	0	2
55	2	0	2	0	0	2	2	2	2	0	0	0	2	0	0
56	0	2	0	2	2	0	0	0	2	0	2	0	0	2	2
57	0	0	0	2	0	2	2	0	2	0	2	0	2	2	0
58	2	2	0	0	2	0	0	2	2	0	0	2	0	0	0
59	0	2	0	2	0	2	2	0	2	0	2	0	2	0	0
60	0	2	0	2	0	0	2	0	0	2	2	0	0	2	0
61	2	0	2	0	2	0	2	0	2	2	0	2	0	0	2
62	0	2	0	2	0	2	0	2	0	0	0	0	2	0	0
63	0	0	0	0	2	0	2	0	2	0	2	0	0	2	0
64	2	0	2	0	2	2	0	0	2	2	0	2	0	0	2
65	0	0	0	2	0	0	2	0	0	2	0	0	2	2	0
66	0	2	0	2	0	2	0	0	0	2	0	0	0	2	0
67	0	2	0	2	0	2	2	0	2	0	0	2	0	0	2
68	0	2	0	2	0	0	0	2	0	0	2	0	2	0	0
69	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2
70	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	2	0	2	2	0
71	2	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2	0
72	0	2	0	0	0	0	0	2	0	2	0	2	0	0	2
73	0	0	2	0	2	0	0	0	0	0	2	0	2	0	0
74	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	0	2	2	0
75	2	2	0	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	0	0
76	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	2	0	2
77	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2	2	0	2	0
78	2	0	0	0	0	2	0	2	2	0	0	0	0	2	0
79	2	2	2	0	2	2	2	2	2	0	2	2	0	2	2
80	2	0	0	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2
81	0	2	0	0	0	0	2	0	2	0	2	0	2	0	0
82	0	0	2	0	2	2	2	2	0	2	0	2	0	0	2

83	0	0	2	0	0	0	0	0	0	2	2	2	2	0	0
84	0	0	0	2	2	0	0	0	2	0	0	0	0	2	0
85	0	2	0	2	0	0	2	2	2	0	0	2	0	2	0
86	0	0	2	0	2	2	0	0	2	0	2	0	0	2	2
87	2	0	2	2	0	0	2	0	0	2	2	0	2	2	0
88	0	0	2	0	0	2	0	0	0	2	0	2	0	0	0
89	0	0	2	0	2	0	0	0	2	0	2	0	0	0	0
90	2	2	2	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	0

Nombres de los	Puntuación	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15
		7%	73%	60%	80%	80%	60%	60%	20%	40%	53%	67%	87%	53%	80%
cielo rojas (Cielo Rojas)	11650 (93%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Luz Clarita Torres Barboz...	11360 (87%)	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓
yanela Saavedra (yanela ...	11000 (87%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Malu Saavedra (Malu Lop...	10250 (80%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Carlos Pardave (Carlos Za...	9690 (73%)	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓
Diego Jurado . (Diego Jura...	9050 (67%)	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✓
Fiorella Cochaches Cuba (...)	9010 (67%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✗	✓
Jharet Ichpas (Mandujano)	7630 (53%)	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓
Breiner condor (Breiner C...	6410 (60%)	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓
Moren Susa (Morena cast...	6300 (47%)	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✗	✓
Joselyn C. (Joselyn grijalba)	6060 (60%)	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✗	✓	!	!
angela cerron (angela cer...	5880 (47%)	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓
juan sihuincha (Gionela S...	5660 (47%)	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗
Fiorella Stefany Idone (Fio...	5320 (47%)	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✓
Yepez Samirt (Yepez Sami...	3360 (27%)	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗

Nombres de los	Puntuación	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15
		0%	58%	83%	58%	75%	75%	42%	17%	58%	58%	75%	67%	42%	67%
Carolina Rojas (Carolina R...	12200 (93%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Valentina Ramírez (Valent...	11350 (87%)	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Delys melo (Delys Melo)	10420 (80%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✓
JHANFRANCO ZAMBRAN...	9340 (80%)	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Rina Ayelen Reyes Imbert...	8420 (73%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✓
Fiorella Molina (Fiorella M...	7230 (53%)	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗
YARET DE LOS ANGELES J...	7170 (53%)	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✓
Camila Marquina (Camila ...	6240 (47%)	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✗	✗
Zumy maldonado (Zumy ...	5530 (53%)	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✗
Anasuya Torres (Anasuya ...	5490 (47%)	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✗	✓	✗	✗
marcelo solano (marcelo ...	4950 (40%)	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓
andrea grandez (andrea g...	4850 (47%)	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✓

Nombres de los	Puntuación	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15
		89%	100%	88%	75%	100%	75%	75%	38%	88%	88%	88%	88%	75%	75%
Luis Palacios (Quintana P...	13420 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Israel Escudero Isla (Israe...	13290 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
harold bruce (harold bruce)	13170 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Thalia Leon 2C (Thalia Tell...	12580 (93%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Jesús Sandoval (Palomino...	11780 (80%)	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Rios Alyssa (Alyssa Rios 2°...	10870 (87%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✓
yosely sotelo (Yosely Sote...	6950 (60%)	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✗
Yosely Sotelo (Kevin)	3860 (33%)	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✗

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	
1	#	Question	Question Type	Question Accuracy	Average Time per Question (mm:ss)	Correct	Incorrect	Unattempted	DEBACKY C	YANELA L	MORENA C	JOSELYN G	ERICK F	CIELO A	JHARET M	GUSTAVO LH	MALU L	DAYANA P	JIMENA M	ROUSE	
2	1	1. Read the fable and answer if the sente	Multiple Choice	45%	00:04	14	17	0	FALSE	FALSE	TRUE	TRUE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE
3	2	2. The tortoise accepted the race.	Multiple Choice	48%	00:04	15	16	0	TRUE	FALSE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	FALSE	FALSE	TRUE	TRUE
4	3	3. The tortoise won the race .	Multiple Choice	41%	00:03	13	18	0	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	FALSE	FALSE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE
5	4	4. The hare saw the the tortoise was	Multiple Choice	64%	00:05	20	11	0	TRUE	FALSE	TRUE	TRUE	FALSE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE
6	5	5. Who decided to go on a race?	Multiple Choice	48%	00:05	15	16	0	c) The tortoise	c) The tortoise	c) The tortoise	b) The tortoise	c) The tortoise	c) The tortoise	c) The tortoise	c) The tortoise	a) Many anim	c) The tortoise	c) The tortoise	a) Many anim	a) Many
7	6	6. Where is the race ?	Multiple Choice	64%	00:04	20	11	0	a) a forest	a) a forest	b) at home	a) a forest	a) a forest	a) a fore							
8	7	7. What was the problem ?	Multiple Choice	54%	00:04	17	14	0	c) The hare ar	a) The tortois	c) The hare ar	c) The hare ar	c) The hare ar	b) The hare ra	b) The hare ra	b) The h	b) The h				
9	8	8. According to the text the underlined	Multiple Choice	48%	00:05	15	16	0	a) discussion	c) Race	b) Explanatio	c) Race	a) discussion	c) Race	c) Race						
10	9	9. The meaning of "everyone" What do	Multiple Choice	54%	00:04	17	14	0	a) People	b) Animals	a) People	a) People	a) People	b) Animals	a) People	c) Forest					
11	10	10. Why did the hare take a rest?	Multiple Choice	61%	00:05	19	12	0	a) Because th	a) Because th	a) Because th	a) Because th	c) Because the	a) Because th	a) Because th	a) Because th	a) Because th	a) Because th	c) Because the	c) Because the	a) Becau
12	11	11. Why did the tortoise win the race ?	Multiple Choice	61%	00:04	19	12	0	b) Because th	b) Because th	c) Because th	b) Because th	b) Because th	b) Becau							
13	12	12. What is the moral about the story?	Multiple Choice	48%	00:05	15	16	0	a) Be humble	a) Be humble	c) Be generous	c) Be generous	a) Be humble	a) Be humble	a) Be humble	a) Be humble	a) Be humble	b) Be honest	b) Be honest	c) Be generous	a) Be hu
14	13	13. Do you agree that the tortoise win t	Multiple Choice	58%	00:04	18	13	0	a) Yes, becau	b) No, becaus	a) Yes, becau	b) No, becaus	b) No, becaus	b) No, becaus	a) Yes, becau	b) No, becaus	a) Yes, t				
15	14	14. What do you think about the people	Multiple Choice	51%	00:05	16	15	0	b) It is bad.	a) It is good.	a) It is good.	b) It is bad.	b) It is bad.	b) It is bad.	b) It is bad.	b) It is bad.	b) It is bad.	a) It is g			
16	15	15. In your opinion who acts in a correct	Multiple Choice	58%	00:03	18	13	0	c) The tortoise	a) The hare	b) The animals	a) The hare	c) The tortoise	c) The tortoise	a) The h						
17				53%	01:04	251	214	0	100%	86%	86%	80%	80%	73%	73%	66%	60%	60%	60%	53%	53%

	A	B	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ	AK	AL
#	Question	SAMIRTY	LUZT	ALAINB	MELODY S	MELADY V	GIOBELLAS	ARIANAO	JUANZ	LEONARDO P	NOLYQ	DULCE	NICOLÁS	GRACIAH	MOISÉS A	BRAINER C	FIGORELLA IE	MAURICIO C	FIGORELLA C	
1	1. Read the fable and answer if the sentence is true or false.	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	TRUE	TRUE	FALSE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	FALSE	TRUE	TRUE	TRUE	FALSE	TRUE	
2	2. The tortoise accepted the race.	TRUE	FALSE	TRUE	TRUE	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	
3	3. The tortoise won the race.	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	
4	4. The hare saw the tortoise was	TRUE	TRUE	TRUE	FALSE	FALSE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	
5	5. Who decided to go on a race?	c) The tortoise	c) The tortoise	c) The tortoise	c) The tortoise	a) Many animals	a) Many animals	a) Many animals	b) The tortoise	a) Many animals	a) Many animals	a) Many animals	c) The tortoise	b) The tortoise	c) The tortoise	a) Many animals	a) Many animals	a) Many animals	a) Many animals	
6	6. Where is the race?	c) a river	b) at home	c) a river	b) at home	a) a forest	a) a forest	a) a forest	a) a forest	a) a forest	a) a forest	c) a river	a) a forest	b) at home	c) a river	a) a forest	c) a river	c) a river	a) a forest	
7	7. What was the problem?	c) The hare	a) The hare	c) The hare	c) The hare	c) The hare	b) The hare	b) The hare	a) The tortoise	c) The hare	c) The hare	c) The hare	a) The tortoise	a) The tortoise	b) The hare	a) The tortoise	a) The tortoise	b) The hare	a) The tortoise	
8	8. According to the text the underlined word is	a) discussion	a) discussion	a) discussion	b) Explanatory	b) Explanatory	a) discussion	b) Explanatory	b) Explanatory	c) Race	b) Explanatory	c) Race	a) discussion	a) discussion	a) discussion	b) Explanatory	b) Explanatory	c) Race	c) Race	
9	9. The meaning of "everyone" is	c) Forest	b) Animals	c) Forest	a) People	b) Animals	b) Animals	a) People	a) People	a) People	c) Forest	b) Animals	a) People	c) Forest	b) Animals	b) Animals	c) Forest	a) People	a) People	
10	10. Why did the hare take a rest?	a) Because it was tired	a) Because it was tired	a) Because it was tired	a) Because it was tired	a) Because it was tired	b) Because it was tired	a) Because it was tired	b) Because it was tired	c) Because it was tired	b) Because it was tired	a) Because it was tired	b) Because it was tired	a) Because it was tired	b) Because it was tired	c) Because it was tired	a) Because it was tired	b) Because it was tired	b) Because it was tired	c) Because it was tired
11	11. Why did the tortoise win the race?	c) Because it was slow	c) Because it was slow	c) Because it was slow	c) Because it was slow	b) Because it was slow	b) Because it was slow	a) Because it was slow	b) Because it was slow	b) Because it was slow	b) Because it was slow	b) Because it was slow	a) Because it was slow	a) Because it was slow	b) Because it was slow	a) Because it was slow	b) Because it was slow	a) Because it was slow	a) Because it was slow	
12	12. What is the moral about the story?	b) Be honest	a) Be humble	b) Be honest	b) Be honest	a) Be humble	b) Be honest	a) Be humble	a) Be humble	a) Be humble	b) Be honest	a) Be humble	b) Be honest	a) Be humble	b) Be honest	a) Be humble	b) Be honest	c) Be generous	b) Be honest	c) Be generous
13	13. Do you agree that the tortoise wins the race?	a) Yes, because it was slow	b) No, because it was slow	a) Yes, because it was slow	b) No, because it was slow	c) Yes, because it was slow	b) No, because it was slow	a) Yes, because it was slow	b) No, because it was slow	a) Yes, because it was slow	c) Yes, because it was slow	b) No, because it was slow	a) Yes, because it was slow	a) Yes, because it was slow	a) Yes, because it was slow					
14	14. What do you think about the people in the story?	a) It is good.	b) It is bad.	b) It is bad.	a) It is good.	b) It is bad.	b) It is bad.	a) It is good.	b) It is bad.	a) It is good.	a) It is good.	a) It is good.	a) It is good.	a) It is good.	a) It is good.	b) It is bad.	b) It is bad.			
15	15. In your opinion who acts in a correct way?	c) The tortoise	a) The hare	a) The hare	c) The tortoise	a) The hare	c) The tortoise	c) The tortoise	b) The hare	a) The hare	a) The hare	a) The hare	a) The hare	c) The tortoise	c) The tortoise	c) The tortoise	c) The tortoise	c) The tortoise	a) The hare	a) The hare
16		53 %	53 %	53 %	53 %	53 %	46 %	46 %	46 %	46 %	46 %	46 %	40 %	40 %	33 %	33 %	26 %	26 %	26 %	26 %

	A	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ	AK
1	Question	Yazid L	Ariana	Israel D	Angelo A	Andrea	Delys M	Yeslie	Jhan Franco Z.	Luis	Piero	Ruth C	Isaias M.	Alvaro Ch	Valeria	Jimena Ch.	Alvaro Ch	Rina
2	1. Read the fable and answer if the sentences are correct	TRUE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	TRUE	TRUE	FALSE	FALSE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE
3	2. The tortoise accepted the race.	TRUE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE
4	3. The tortoise won the race .	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE
5	4. The hare saw the the tortoise was near the fini	TRUE	TRUE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE
6	5. Who decided to go on a race?	b)The torto	a) Many a	a) Many a	a) Many a	b)The torto	a) Many a	a) Many a	a) Many a	a) Many a	c) The tort	a) Many a	a) Many a	c) The tort	a) Many a	a) Many a	c) The tort	a) Many a
7	6. Where is the race ?	a) a forest	a) a forest	b)at home	a) a forest	a) a forest	b)at home	a) a forest	b)at home	a) a forest	b)at home	c) a river	b)at home	a) a forest	a) a forest	c) a river	a) a forest	a) a forest
8	7. What was the problem ?	a) The tort	c) The har	c) The har	a) The tort	c) The har	b) The har	c) The har	c) The har	a) The tort	a) The tort	c) The har	c) The har	a) The tort				
9	8. According to the text the underlined word argument	a) discuss	b) Explana	b) Explana	b) Explana	b) Explana	a) discuss	b) Explana	b) Explana	b) Explana	a) discuss	c) Race	a) discuss	b) Explana	b) Explana	a) discuss	b) Explana	a) discuss
10	9. The meaning of "everyone " What does it refer ?	c)Forest	a) People	a) People	a) People	a) People	b) Animals	a) People	b) Animals	a) People	a) People	a) People	b) Animals	b) Animals	a) People	b) Animals	b) Animals	b) Animals
11	10. Why did the hare take a rest?	b) Because	b) Because	b) Because	b) Because	b) Because	a) Because	a) Because	a) Because	b) Because	b) Because	a) Because	a) Because	b) Because	b) Because	a) Because	b) Because	b) Because
12	11. Why did the tortoise win the race ?	b) Because	b) Because	b) Because	b) Because	b) Because	a) Because	a) Because	b) Because	b) Because	c) Because	a) Because	a) Because	b) Because	a) Because	a) Because	b) Because	a) Because
13	12. What is the moral about the story ?	b) Be hone	b) Be hone	b) Be hone	b) Be hone	a) Be hum	b) Be hone	a) Be hum	b) Be hone	a) Be hum	a) Be hum	a) Be hum	b) Be hone	a) Be hum	a) Be hum	a) Be hum	a) Be hum	b) Be hones
14	13. Do you agree that the tortoise win the race ?	a) Yes, bec	a) Yes, bec	b) No, beca	a) Yes, bec	c) Yes, bec	a) Yes, bec	c) Yes, bec	b) No, beca	a) Yes, bec	b) No, beca	b) No, beca	b) No, beca	b) No, beca	a) Yes, bec	c) Yes, bec	b) No, beca	b) No, beca
15	14. What do you think about the people who are truste	b) It is bad.	a) It is goo	b) It is bad.	a) It is goo	b) It is bad.	a) It is goo	a) It is goo	b) It is bad.	a) It is goo	b) It is bad.							
16	15. In your opinion who acts in a correct way?	a) The har	a) The har	c)The torto	a) The har	a) The har	a) The har	c)The torto	a) The har	b) The anim	a) The har	a) The har	c)The torto	a) The har				
17		46 %	46 %	46 %	46 %	46 %	46 %	46 %	40 %	40 %	40 %	40 %	33 %	26 %	26 %	26 %	26 %	26 %

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	
	Question	Question Type	Question Accuracy	Average Time per Question (mm:ss)	Correct	Incorrect	Unattempted	MADELEINE Q	Jesús Z.	Pablo R	YEFERSON P	Yosgresly R	DAYANARA C	Alejandro T.	Ailin S.	Luz T.	ISRAEL E	Killary	A
1																			
2	1. Read the fable and answer if the sentences are	Multiple Choice	36%	00:06	11	17	2	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	FALSE
3	2. The tortoise accepted the race.	Multiple Choice	36%	00:06	11	16	3	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	TRUE	FALSE
4	3. The tortoise won the race .	Multiple Choice	40%	00:06	12	15	3	TRUE	TRUE	TRUE	FALSE	FALSE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE
5	4. The hare saw the the tortoise was near	Multiple Choice	36%	00:08	11	16	3	TRUE	TRUE	FALSE	TRUE	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	TRUE	TRUE	FALSE
6	5. Who decided to go on a race?	Multiple Choice	40%	00:05	12	15	3	c) The tortoise	a) Many anim.	c) The tortoise	c) The tortoise	c) The tortoise	c) The tortoise	b) The tortoise	c) The tortoise	c) The tortoise	a) Many anim.	b) The tortoise	a)
7	6. Where is the race ?	Multiple Choice	43%	00:04	13	14	3	a) a forest	a) a forest	a) a forest	a) a forest	a) a forest	a) a forest	b) at home	a) a forest	a) a forest	a) a forest	b) at home	a)
8	7. What was the problem ?	Multiple Choice	33%	00:06	10	17	3	c) The hare ar	a) The tortois	c) The hare ar	a) The tortois	c) The hare ar	b) The hare ra	c) The hare ar	c) The hare ar	a) The tortois	c) The hare ar	c) The hare ar	a)
9	8. According to the text the underlined word argu	Multiple Choice	36%	00:07	11	16	3	a) disoussion	a) disoussion	a) disoussion	a) disoussion	b) Explanator	c) Race	b) Explanator	a) disoussion	b) Explanator	c) Race	a) disoussion	a)
10	9. The meaning of "everyone " What does it refe	Multiple Choice	50%	00:05	15	12	3	a) People	a) People	a) People	a) People	a) People	a) People	b) Animals	b) Animals	a) People	a) People	a) People	a)
11	10. Why did the hare take a rest?	Multiple Choice	36%	00:06	11	16	3	a) Because th	a) Because th	b) Because th	a) Because th	b) Because th	a) Because th	a) Because th	a) Because th	b) Because th	b) Because th	b) Because th	b)
12	11. Why did the tortoise win the race ?	Multiple Choice	50%	00:06	15	12	3	a) Because th	b) Because th	b) Because th	b) Because th	b) Because th	c) Because th	b) Because th	a) Because th	b) Because th	a) Because th	c) Because th	b)
13	12. What is the moral about the story ?	Multiple Choice	40%	00:09	12	15	3	b) Be honest	a) Be humble	a) Be humble	a) Be humble	a) Be humble	a) Be humble	c) Be generou	a) Be humble	b) Be honest	a) Be humble	a) Be humble	c)
14	13. Do you agree that the tortoise win the race ?	Multiple Choice	40%	00:06	12	15	3	a) Yes, beca	a) Yes, beca	b) No, becau	a) Yes, beca	a) Yes, beca	b) No, becau	a) Yes, beca	b) No, becau	b) No, becau	c) Yes, beca	b) No, becau	b)
15	14. What do you think about the people who are t	Multiple Choice	46%	00:05	14	13	3	a) It is good.	b) It is bad.	b) It is bad.	a) It is good.	b) It is bad.	a) It is good.	b) It is bad.	a) It is good.	b) It is bad.	a) It is good.	b) It is bad.	b)
16	15. In your opinion who acts in a correct way?	Multiple Choice	26%	00:05	8	19	3	c) The tortoise	b) The animals	c) The tortoise	a) The hare	c) The tortoise	c) The tortoise	a) The hare	c) The tortoise	c) The tortoise	c) The tortoise	a) The hare	a)
17			39%	01:30	178	228	44	80 %	80 %	80 %	73 %	73 %	53 %	53 %	53 %	46 %	46 %	46 %	

AK10



	A	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ	AK
	Question	Allysa Rios	WESLEY A	Yosely S.	JAVIER M	JOSHUA C	MAYFE C	JEREMY G	Aylen S.	MATT A	HAROLD O	JESUS P	Saguri	Thalia	María F	Alejandro W.	BRISSA	JAVIER M	Allysa Rios	JOSHUA C
1																				
2	1. Read the fable and answer if the sentences are correct or not.	FALSE	TRUE	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE												
3	2. The tortoise accepted the race.	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE			
4	3. The tortoise won the race.	FALSE	TRUE	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	TRUE	TRUE	FALSE									
5	4. The hare saw the tortoise near the finish line.	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	TRUE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE			
6	5. Who decided to grant a race?	a) Many animals	a) Many animals	a) Many animals	a) Many animals	a) Many animals	a) Many animals	a) Many animals	a) Many animals	c) The tortoise	b) The tortoise	c) The tortoise	c) The tortoise	c) The tortoise	a) Many animals	c) The tortoise	b) The tortoise			
7	6. Where is the race?	a) a forest	a) a forest	b) a home	b) a home	a) a forest	b) a home	a) a forest	b) a home	b) a home										
8	7. What was the problem?	a) The tortoise	a) The tortoise	a) The tortoise	a) The tortoise	b) The hare ran	c) The hare ran	b) The hare ran	c) The hare ran	c) The hare ran	c) The hare ran	a) The tortoise	b) The hare ran	a) The tortoise	b) The hare ran	a) The tortoise				
9	8. According to the text the underlined word argues.	a) discussion	a) discussion	b) explanation	a) discussion	c) race	b) explanation	a) discussion	b) explanation	b) explanation	a) discussion	b) explanation								
10	9. The meaning of "everyone" what does it refer to?	a) People	b) Animals	a) People	a) People	b) Animals	b) Animals	b) Animals	a) People	b) Animals	a) People	a) People								
11	10. Why did the hare take a rest?	b) Because the tortoise was slow	c) Because the tortoise was slow	a) Because the tortoise was slow	b) Because the tortoise was slow	a) Because the tortoise was slow	a) Because the tortoise was slow	b) Because the tortoise was slow	a) Because the tortoise was slow	b) Because the tortoise was slow										
12	11. Why did the tortoise win the race?	b) Because the tortoise was slow	c) Because the tortoise was slow	b) Because the tortoise was slow	b) Because the tortoise was slow	a) Because the tortoise was slow	a) Because the tortoise was slow	b) Because the tortoise was slow	a) Because the tortoise was slow	b) Because the tortoise was slow	b) Because the tortoise was slow	c) Because the tortoise was slow	b) Because the tortoise was slow	b) Because the tortoise was slow						
13	12. What is the moral about the story?	c) Be generous	c) Be generous	a) Be humble	b) Be honest	a) Be humble	b) Be honest	a) Be humble	b) Be honest	a) Be humble	b) Be honest									
14	13. Do you agree that the tortoise won the race?	b) No, because the tortoise was slow	a) Yes, because the tortoise was slow																	
15	14. What do you think about the people who are trustful?	b) It is bad.	a) It is good.	a) It is good.	b) It is bad.	a) It is good.	a) It is good.	b) It is bad.	a) It is good.	a) It is good.	b) It is bad.	b) It is bad.	a) It is good.	a) It is good.	b) It is bad.	b) It is bad.	b) It is bad.			
16	15. In your opinion who acts in a correct way?	a) The hare	a) The hare	a) The hare	a) The hare	a) The hare	a) The hare	a) The hare	a) The hare	a) The hare	c) The tortoise	a) The hare	a) The hare	a) The hare	b) The animal	a) The hare	a) The hare			
17		40 %	33 %	33 %	33 %	33 %	33 %	33 %	33 %	33 %	33 %	26 %	26 %	26 %	26 %	26 %	20 %	6 %	0 %	0 %

EVIDENCIAS DEL 2DO "A" TRABAJANDO CON QUIZZIZ

296 055

Rank	Participant Name	Score	Time
2	Luz Clarita Torres	11360	0:06
3	Yanela Saavedra	11000	0:06
4	Malu Lopez Saavedra	10250	0:06
5	Carlos Zapata	9690	0:05
6	Diego Jurado	9050	0:01
7	Fiorella Cochaches Cuba	9010	0:01
8	Mandujano	7630	0:03
9	Breiner Condor 2 A	6410	0:05
10	Morena castro	6300	0:01
11	angela cerron gracia	5880	0:03
12	Gianela Sebastián	5660	0:00
13	Fiorella Stefany Idone	5320	0:01
14	Joselyn grijalba	4570	0:00
15	Yepez Samirt	3360	0:00

Resumen Preguntas

Enviar un correo electrónico a todos los padres

Mostrar el tiempo empleado

Nombres de los participantes	Puntuación	Preguntas										
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11
1. Cielo Rojas	11650 (93%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2. Luz Clarita Torres	11360 (86%)	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓
3. Yanela Saavedra	11000 (86%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓
4. Malu Lopez Saavedra	10250 (80%)	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓
5. Carlos Zapata	9690 (73%)	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✓
6. Diego Jurado	9050 (66%)	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓
7. Fiorella Cochaches Cu...	9010 (66%)	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✓
8. Mandujano	7630 (53%)	✗	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓
9. Breiner Condor 2 A	6410 (60%)	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✓
10. Morena castro	6300 (46%)	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓
11. Joselyn grijalba	6060 (60%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12. angela cerron gracia	5880 (46%)	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✓
13. Gianela Sebastián	5660 (46%)	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✓
14. Fiorella Stefany Idone	5320 (46%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✓
15. Yepez Samirt	3360 (26%)	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✓

EVIDENCIAS DEL 2DO "B" TRABAJANDO CON QUIZZIZ

Está compartiendo la pantalla 00:19:16 Deja de

¡Volver a jugar! Asignar como práctica Revisar Temas Salir

ISABEL CRESPO Carolina Maury Yaret Tello R Zummy De la cruz maldonado 28 Valentina Panduro Ramirez Andrea Lozano, 2 B

Resumen Preguntas

Enviar un correo electrónico a todos los padres Mostrar el tiempo empleado

Desplazar a la derecha >

Nombres de los participantes	Puntuación	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11
		67%	100%	58%	83%	58%	75%	75%	42%	17%	58%	58%
1 Carolina Rojas	12200 (93%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓
2 Valentina Panduro	11350 (86%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓
3 Delys Melo	10420 (80%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✗
4 JHANFRANCO ZAMBR...	9340 (80%)	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✓
5 Rina Ayelen Reyes Imb...	8420 (73%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✓
6 Fiorella Molina	7230 (53%)	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✗
7 Angeles Tello	7170 (53%)	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗
8 Camila Marquina	6240 (46%)	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✗
9 Zumy maldonado	5530 (53%)	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✓
10 Anasuya Torres	5490 (46%)	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✗
11 marcelo solano	4950 (40%)	✗	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
12 andrea grandez	4850 (46%)	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✓

com/admin/quiz/61965bf3a9a7f9001d4e7b14/startv4

Desactivar audio Detener video Seguridad Participantes Chat Uso compartido de pantalla Pausar el uso compartido de pantalla Anotar Control remoto Aplicaciones Más

Está compartiendo la pantalla 00:20:17 Deja de

¡Volver a jugar! Asignar como práctica Revisar Temas Salir

ISABEL CRESPO Zummy De la cruz maldonado 28 Carolina Maury Yaret Tello R Valentina Panduro Ramirez Torres Alor Anasuya Shanti

Resumen Preguntas

Enviar un correo electrónico a todos los padres Mostrar el tiempo empleado

Desplazar a la derecha >

Nombres de los participantes	Puntuación	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11
		67%	100%	58%	83%	58%	75%	75%	42%	17%	58%	58%
1 Carolina Rojas	12200 (93%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓
2 Valentina Panduro	11350 (86%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓
3 Delys Melo	10420 (80%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✗
4 JHANFRANCO ZAMBR...	9340 (80%)	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✓
5 Rina Ayelen Reyes Imb...	8420 (73%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✓
6 Fiorella Molina	7230 (53%)	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✗
7 Angeles Tello	7170 (53%)	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗
8 Camila Marquina	6240 (46%)	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✗
9 Zumy maldonado	5530 (53%)	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✓
10 Anasuya Torres	5490 (46%)	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✗
11 marcelo solano	4950 (40%)	✗	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
12 andrea grandez	4850 (46%)	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✓

TRABAJANDO CON KAHOOT (ESTUDIANTES DEL 2DO A)



TRABAJANDO CON KAHOOT (ESTUDIANTES DEL 2DO B)



TRABAJANDO CON KAHOOT (ESTUDIANTES DEL 2DO C)

The image shows a Kahoot! game interface during a gameover. The title of the game is "READING THE TORTOISE AND THE HARE". The podium displays the following results:

Rank	Name	Score	Attempts
1	Tello Leon 2°C	7738	8 de 8
2	Quintana	7690	8 de 8
3	Israel Escudero	6395	7 de 8

Below the podium, a "Finalistas" section lists two more participants:

Rank	Name
4	Alyssa Ri...
5	harold O...

The interface also shows a sidebar with participant avatars and names, including Isabel Crespo, Quintana Palacios, Thalia Tello Leon 2°C, Palomino Sandoval, Palomino Sandoval Daniel 2C, Yosely Emily Sotelo, and Israel Escudero 2°C. The browser address bar shows the Kahoot! game URL.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN DIDÁCTICA EN IDIOMAS EXTRANJEROS

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, SANCHEZ AGUIRRE FLOR DE MARIA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN DIDÁCTICA EN IDIOMAS EXTRANJEROS de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis Completa titulada: "La gamificación y la comprensión de textos en inglés en los estudiantes del segundo de secundaria, 2021", cuyo autor es CRESPO TINTAYA REYNA ISABEL, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido, y verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis Completa cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 19 de Enero del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
SANCHEZ AGUIRRE FLOR DE MARIA DNI: 09104533 ORCID 0000-0001-6416-6817	Firmado digitalmente por: FSANCHEZAG16 el 19- 01-2022 12:07:57

Código documento Trilce: TRI - 0281164